

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

سلسلة مكتبة الكشاف

ألعاب الخلاء

تأليف: حسن محمد جوهري / جمال خشبة

دار المعارف بمصر

الفهرسة

الباب الأول: ألعاب الخلاء

الباب الثاني: أنواع ألعاب الخلاء

الباب الثالث: تنظيم ألعاب الخلاء

الباب الرابع: الرسائل السرية

الباب الخامس: ألعاب الغزو

لعبة صيد الأرناب	لعبة طاردو اللص	لعبة تدمير مواصلات العدو	لعبة المهندسون
لعبة قتال الديوك	لعبة القنابل اليدوية	لعبة الاستيلاء على الذخيرة	لعبة خط الدفاع
لعبة القروذ	لعبة أبو الحصين	لعبة الحارس اليقظ	لعبة قطاع الطرق
لعبة ملك النمو	لعبة صيد الأسود	لعبة سفينة العدو	لعبة الطائرة

الباب السادس: ألعاب اختراق الحواجز

لعبة البضائع المهربة	لعبة الطريق المأمون	لعبة جيش العدو	لعبة معركة على الكتر
لعبة فلعتي	لعبة الخائن	لعبة المتسلون	لعبة حرس الجمارك
لعبة الرسالة الشفوية	لعبة الكمين	لعبة فرقة الفدائيين	لعبة احتلال الموقع
لعبة الدقة في التبليغ	لعبة إيصال الرسالة	لعبة حامل الرسالة	لعبة السندباد البحري
لعبة صيد البط	لعبة اللصوص	لعبة أحذر عدوك	لعبة لقاء الأعداء

الباب السابع: ألعاب اقتفاء الأثر

لعبة أبن الطريق؟	لعبة المطاردة	لعبة كلاب الصيد	لعبة تتبع الهارب
لعبة عكس الاتجاه	لعبة اجتياز الحدود	لعبة اكتشاف معالم الطريق	لعبة اكتشاف الجريمة
لعبة امخثوا عن آثارهم	لعبة القاتل	لعبة الغزال الشارد	لعبة صيد الثعالب
لعبة أثار الرمال	لعبة اتبعني	لعبة طليعة الدراجات	لعبة الكلب هول

الباب الثامن: ألعاب البحث عن الكنز

لعبة إعادة الغنائم	لعبة المختال	لعبة إحضار الكنز	لعبة الكثر الثمين
لعبة الفرس الهارب	لعبة هذا دليلك	لعبة صيد الفراش	لعبة من يفوز؟
لعبة عصابات شيكاغو	لعبة اتبعني	لعبة جمع الأعلام	لعبة أوراق النباتات
لعبة البحث عن العريف	لعبة أياهما اصدق	البحث عن الرسائل	لعبة الخطابات المغلقة
لعبة الطفل التائه	لعبة الرسالة الممزقة	لعبة من يحضر الكنز؟	لعبة الرحلة الخلوية
		لعبة تسلق الأشجار	

الباب التاسع: الألعاب الليلية

لعبة الحارس المزيف	لعبة الجاسوس	لعبة إيقاد النار	لعبة جمع الكثر
لعبة الاستيلاء على الفوانيس	لعبة الصيادون	لعبة صيحات الحيوانات	لعبة قف عندك
لعبة مخيم الخصوم	لعبة الرسول	لعبة شيخ المنسر	لعبة أثار الدخان
لعبة المشاعل	لعبة الفتك بالأعداء	لعبة اتبعهم	لعبة اجمع
	لعبة أين أنا؟		

الباب العاشر: ألعاب عامة

لعبة معركة الكور	لعبة الكرة المتنقلة	لعبة اللمس	لعبة الحصول على العلم
لعبة إطلاق سراح السجناء	لعبة الأسير	لعبة كم إصابة؟	لعبة المنطقة الحرام
	لعبة صيد الحمام	لعبة حارس الكرة	

تقديم

حركة الكشف هي إحدى الحركات التربوية المتكاملة التي تعد الناشئ منذ الصغير، وتهيئه بمناهجها المتدرجة، ووسائلها المحببة، لان يكون مواطنا مستنيرا ، قادرا على إسعاد نفسه، ونفع غيره ، وخدمة مجتمعه ، والذود عن وطنه

وحركة الكشف طريقة شيقة في التربية، فهي تعتمد على فاعلية الناشئ ، وتبعث فيه النشاط وتنمي فيه الرغبة في العمل والإنتاج ، وتهذب طبائعه وميوله، وتكسبه الكثير من المهارات، ووسائلها في ذلك قريبة، لعقل الناشئ وقلبه، لأنها تشبع ميله للحركة، وتثير حبه للمغامرة، وتدفعه للبحث والاستقصاء

والألعاب من أهم الوسائل التي تعتمد عليها التربية الكشفية في تحقيق أهدافها، لان الميل للحركة هو اشد ميول الناشئ الفطرية ظهورا وأبقاها في مراحل نموه، وهو الذي يدفعه إلى اكتساب بيئته واستطلاع ما حولها واللعب وسيلة تشجيع الناشئ على تعلم ما يجب أن يتعلمه بطريقة غير مباشرة، ولهذا كان من أهم وظائف المربي تهيئة المجالات للناشئ للعب المنظم مع لداته، واختيار الألعاب التي تتلاءم مع طاقته الجسمية، واضعا نصب عينيه عند ممارسة أي لعبة ضرورة تحقيق أهدافها

والألعاب فوق انه تقوي أجسام الصبية والفتيان، وتعديل قوامهم وتنقف عقولهم، وتنمي مشاعرهم، فإنها تعودهم الجراة، والإقدام ومضاء العزيمة ، والثقة بأنفسهم، وضبط عواطفهم، كما تخلصهم من الأثرة وحب الذات، وهي فوق ذلك تكسبهم الكثير من الصفات التي تنهض بهم إلى الغاية التي نرجوها لهم من القدرة على العمل مع الجماعة وفقا لاحتياجات المجتمع

وهذا الكتاب الذي نقدمه اليوم لقادة الحركة الكشفية بالبلاد العربية (من سلسلة مكتبة الكشافة) هو ثالث كتاب يصدر في الألعاب الكشفية فقد أصدرنا كتاب "ألعاب الأشبال" خاصا بمرحلة الأشبال من سن السابعة إلى سن الثانية عشرة، واتبعناه بكتاب "ألعاب الكشافة" خاصا بمرحلي الكشافة والكشاف التقدم من سن الثانية عشرة حتى سن الثامنة عشرة .

وهذا الكتاب الذي يصدر اليوم خاصا "بالألعاب الخلاء" قد حوى مجموعة شائقة ممتازة من هذا النوع من الألعاب الذي يصلح لجميع المرحل الكشفية في مختلف الأعمار وإنا لنرجوا المولى القدير أن يحقق ما عقد عليه من أمل ، وما قصد به من نفع .

والله نسأل ان يوفق القادة إلى تحقيق الخير للجيل الصاعد، حتى يحققوا للعروة مجدها وعزها ورفعتها.

والله الموفق

حسن جوهر جمال خشبة

أكتوبر 1967

الباب الأول: ألعاب الخلاء

إن وسائل تعليم الفتیان وتدريبهم على ما يعود عليهم بالخير في حياتهم المستقبلية، ويعدهم للاضطلاع بتكاليفها كثيرة، منها ما تستقبله نفوسهم استقبالا حسنا، وإذا انقطعت عنه لسبب من الأسباب افتقدته، وهفت إليه، وحتت إلى استئنافه، ومنها ما تعافه نفوسهم فلا تقبل عليه إلى مضطرة والألعاب وبخاصة إذا كانت في الخلاء وطلق الهواء، أحب الوسائل التدريبية إلى الفتیان، وأثرها عندهم، لأنها أروح لنفوسهم، وادعى لانشراح صدورهم، لاختلاف طبيعتها عن طبيعة ما يجدونه في بيوتهم ومدارسهم، وبخاصة لأبناء المدن المكتظة، لما فيها من ضوضاء ترهق الأعصاب، وتضيق بها النفوس، وذلك فوق إن الخلاء أصلح مكان للألعاب، والمسابقات، والمباريات التي لا تتسع لها أفنية المدارس، وساحات الملاعب، لأنها تقتضي السير مسافات طويلة، ويستغرق تأديتها وقتا غير قصير وان من شأن هذا النوع من الألعاب أن يساعد على إبراز مواهب وصفات في الفتیان لا تساعد على إبرازها الألعاب التي تؤدي في الأماكن الضيقة، كالأفنية، والملاعب، ومن هذه المواهب والصفات الإقدام، وصلابة العود، وقوة الاحتمال، واليقظة، والحذر، والدهاء، وحسن الحيلة ولم تستخدم ألعاب الخلاء كوسيلة لتدريب الكشافين، والترويح عنهم إلا في السنوات الأخيرة، وهي تستلزم مساحات واسعة من الأرض.

وهي أنواع عدة، فبعضها سهل ميسور كقص الأثر، أو البحث عن الكثر، وبعضها صعب معقد، يقتضي إعدادا سابقا، وتأهبا خاصا، وهي تختلف عن الألعاب الأخرى في أنها يقوم بها عدد كبير من الكشافين، وقد تشترك فيها فرق كثيرة.

وفي السنوات الأولى من قيام الحركة الكشفية، كان يطلق على هذه الألعاب اسم "ألعاب الميدان" ولكن نسبتها إلى كلمة "الميدان" جعلت الناس يجدون فيها رائحة الحرب وهي بريئة منها وعلى الرغم من أنها كانت حبيبة إلى نفوس الكشافين في ذلك الوقت، فان قادة الكشف، لامر ما قد اعرضوا عنها

ويغلب على الضن إن علة ذلك الأعراض كانت بسبب قيام الحرب العالمية الثانية (1914-1918) وما صاحبها من انتشار الجواسيس في المدن والقرى والحقول والمروج، يتنسمون الأخبار، ويجمعون المعلومات التي تفيد أوطانهم، الأمر الذي جعل رجال الشرطة والمباحث في الأقطار المشتركة في

الحرب يفرضون القيود على كل عمل، ويتدخلون في كل صغيرة وكبيرة، ويزعجون السابلة بالتفتيش الدقيق، حتى يطمئنوا على أن بلدهم لم يدخله من أعدائهم جاسوس، أو مغتال أو مدمر وما إن وضعت الحرب أوزارها، وأصبح الناس أحرار ينطلقون إلى حيث يشاءون، حتى عاد القادة إلى الألعاب، لفائدتها في تدريب الكشافين، على شتى فنون الكشف، وتعويدهم الأخلاق الكريمة التي الحنا إليها، كما استقبلها الكشافون استقبالا حسنا، لأنها تستبدلهم سعة ورحابة بضيق، وهواء طلقا نقيا بهواء محبوس تشوبه الشوائب، فوق ما فيها من التجول في مروج خضراء، تحف بما الترع التي يجري فيها الماء، والمرانة على المشي مسافات طويلة، وعلى الجري والتسلق أحيانا، وعلى التستر والتخفي، واقتفاء الآثار، وإثراء قوة الملاحظة، وعمل الخرائط وقراءتها، والاهتداء إلى الطريق في الهضاب والجبال والصحاري والحقول، التي لم تطأها قط أقدامهم.

ولكل لعبة من ألعاب الخلاء قواعد وقوانين، يجب أن يعرفها الكشافون الذين يشتركون فيها، وان ينفذوها، ولا يجيدوا عنها، ولا ينبغي نسيانها في نشوة ظفر، أو عندما لا يراهم احد، لان الكشاف يراقب نفسه دائما، لاعتقاده أن الله يراه.

على انه من السهل الميسور على فرق الكشافة في القرى القيام بألعاب الخلاء، ولكن الفرق في المدن الكبرى، يصعب عليهم القيام بها، والمعسكرات فرصتهم المواتية، فينبغي لهم انتهازها، ويحسن بالقائد أن يخصص يوما على الأقل من أيام المعسكر للعبة من ألعاب الخلاء

ولا ينبغي للقائد المشرف على المعسكر أن يحتج بان الأرض التي حول المعسكر غير صالحة لألعاب الخلاء، لان حاجته مردودة عليه، لان ذلك يعني أن مكان المعسكر الذي اختاره ليس صالحا

ونصيحتنا إلى قادة الحركة الكشفية، أن يكثرُوا من ألعاب الخلاء ما استطاعوا، وان يعنوا بالتخطيط لها، ووضع النظم الكفيلة بتحقيق أهدافها، لما لها من اثر بارز في تربية الفتى، فهي كما سبق أن قدمنا من خير الوسائل التي تعمل على إكسابه القوة، ومنحه الصحة، وتنمية الاتجاهات الحميدة والعادات الطيبة فيه، مثل قوة التحمل، والجلد، والتعاون، والاعتماد على النفس

الباب الثاني: أنواع ألعاب الخلاء

إن ما نذكره في هذا الكتاب من أنواع ألعاب الخلاء ما هي إلا أمثلة نرجو أن يبتدع القادة ألعاب على غرارها، أو يطوروها ويضيفوا عليها طبقاً لإمكاناتهم وظروف بيئتهم ولقد قسم الأخصائيون ألعاب الخلاء أقسام متجانسة ، ولكن لا ينبغي للقادة أن يفهموا أن تلك الأقسام أسلاكاً شائكة ، وحواجز مانعة، لان الأساس الذي اعتمد عليه هؤلاء الأخصائيون في ذلك اختلف باختلاف وجهات نظر كل منهم :

فمنهم من قسمها على أساس الطلائع التي تشترك فيها ، ومنهم من قسمها حسب نوع الأرض التي تجري عليها وسعتها، ومنهم من قسمها حسب طبيعة هذه الألعاب وهذا التقسيم هو الأكثر شيوعاً ، وهو الذي آخذنا به في هذا الكتاب وهو يشمل :

1. أولاً: ألعاب الغزو
2. ثانياً: ألعاب اختراق الحواجز
3. ثالثاً: ألعاب البحث عن الكثر
4. رابعاً: ألعاب اقتفاء الأثر
5. خامساً: الألعاب الليلية

وسنحاول في هذا الكتاب أن نعطي أمثلة لكل نوع من هذه الأنواع ، وعلى القادة أن يقيسوا عليها ، ولهم أن يطوروا فيها ، حتى تتناسب مع عدد اللاعبين ، ونوع الأرض التي تجري عليها هذه الألعاب ، كما أشرنا سابقاً، وكذلك يحسن بهم أن يضيفوا عليها تفصيلات تخلق جواً من المرح والخيال، وان يضمنوها بعض أنواع النشاط الكشفي

أولاً - ألعاب الغزو:

أبسط أنواع هذه الألعاب هو ما تقوم به طليعتان ، طليعة تقوم بالدفاع عن قاعدة بها أعلام كشفية، والطليعة الثانية تقوم بمهاجمتها لتستولي عليها ، وتأخذ الأعلام قسراً، وقد تستبدل عصي كشفية بالأعلام الكشفية) وتحملها إلى مكان معلوم

وإذا أريد إشراك أكثر من طليعتين في مثل هذه الألعاب ، فيحسن أن تكون هناك قاعدتان، تحمي كل منها طليعة، وتهاجمها طليعة أخرى

ولقد وجد بالتجربة انه لا ينبغي أن يشترك في هذه الألعاب أكثر من أربع طلائع، فإذا أريد إشراك أكثر من ذلك فيجب أن يقسم اللاعبين مجموعتين، وتنظم القواعد تبعاً للرسم الآتي:
على أن تكون أ، ب، ج، د قواعد يقسم أحد الفريقين أفراده بين هذه القواعد للدفاع عنها، على حين يقسم الفريق الآخر أفراده أربع مجموعات أيضاً لمهاجمتها، للاستيلاء على ما فيها من أعلام أو عصي

وهذا النوع من الألعاب يمكن أن يلعب في أي نوع من الأرض، ومساحة الأرض المطلوبة له تتوقف على طبيعتها، فإذا وجد واق طبيعي يمكن التستر وراءه كأشجار أو اكمامات، فينبغي أن تتخذ القواعد بحيث تبعد بعضها عن بعض بمقدار نصف كيلومتر تقريباً، أما إذا كانت مفتوحة فينبغي أن تكون المساحة أكبر

وقد وجد بالتجربة أن النقص في العرض أجدى على اللاعبين المهاجمين من النقص في الطول، إذ أن زيادة العرض مدعاة لتفرقهم ، الأمر الذي يحول دون اتصالهم وتعاونهم
وعند اختيار قاعدة من القواعد ينبغي مراعاة ما يأتي – وبخاصة إذا كان اللاعبون غير مدربين أو راسخين في فن الكشف

أن تكون كل قاعدة على مرأى من القاعدة الأخرى

إلا يجنبها حاجب قريب منها ، لان ذلك يمكن الخصوم من الوصول إليها من غير أن يراهم المدافعون عنها

أن تكون بها علامات ظاهرة حتى لا تخفى على المهاجمين ومن الخير أن تكون القواعد خفية في الحين بعد الحين على شريطة أن تكون معينة على الخريطة التي بأيدي اللاعبين، وان يكونوا مدربين وراسخين في شتى المهارات الكشفية،

وبخاصة قراءة ورسم الخرائط

والأدوات التي تتطلبها ألعاب الخلاء يجب أن تكون قليلة وخفيفة الحمل، حتى لا ينوء اللاعبون بحملها ، ولكن لا ينبغي أن يكون "الشعار" الذي يدافع عنه فريق ، ويسعى الفريق الآخر لاغتصابه ، لا ينبغي أن يكون هذا "الشعار" صغيراً يسهل إخفاؤه في طيات الملابس ولقد وجد بالتجربة أن العصي التي يبلغ طولها حوالي 60 سم، ومصبوغة بلون ظاهر وجد بالتجربة أن العصي التي يبلغ طولها حوالي 60 سم ومصبوغة بلون ظاهر وافيه بالغرض المطلوب

وقد يزداد حماس اللاعبين، لو بدى اللعب وفي حوزة كل من الفريقين المتنافسين " الشعار" الفريق الأخر، لان البضاعة المغتصبة تدفع صاحبها دفعا قويا إلى استردادها أكثر من البضاعة التي يريد الغير اغتصابها من صاحبها

ويميل اللاعبون في ألعاب الغزو إلى الهجوم على القواعد هجوما جماعيا من غير ان يتبعوا النظم التي ينبغي مراعاتها، فتبدو كأنها مظهرة لا نظام فيها، على الرغم من الإعداد لها، على انه يحسن بالقائد أن يسمح بذلك في الفينة لما فيه من مرح وبهجة ، على ألا يكون ذلك هو الأسلوب العادي، لأنه يضيع عليهم فرصة تدريبهم على التخفي والتستر وكبح جماح النفس على انه من أهم القوانين التي ينبغي إتباعها في هذا النوع من الألعاب هو عدم استخدام العنف والقوة الغاشمة

ألعاب اختراق الحواجز

إن الفكرة الأساسية في هذا النوع من الألعاب، هو أن يقوم كشاف أو جماعة من الكشافين ، - مكلفين- بعدم السماح لأحد بالمرور في ارض معينة ويمكن أن يقوم بها طليعتان أو اكثر تبعا لمساحة الأرض المختارة ، ويحسن أن تكون الأرض المحروسة قليلة العرض حتى لا يتفرق أفراد الفريق المدافع تفرقا يسهل على الخصوم اختراقها وفي لعبة حامل الرسالة، ينبغي أن يقوم بمحاولة اختراق الأرض عدة لاعبين، من بينهم حامل الرسالة المراد ضبطها، وان يتفنن في إخفائها ، ويمكن الاستعانة الفريقين في أثناء اللعبة بأعلام الإشارة للتحذير أو التنبيه أو إبلاغ أية رسالة يريدون تبليغها

ألعاب البحث عن الكنز

في مثل هذا النوع من الألعاب، يوضع للاعبين علامات سرية، تنتهي برسالة سرية توصل إلى كثر ويجدد للاعبين المكان الذي سيبدءون منه، ويراعى في وضع هذه العلامات ما يأتي: توضع العلامات على جانب الطريق الأيمن يلاحظ أن تكون هذه العلامات على مسافات متقاربة للمبتدئين ، وتتباع المسافات للكشافين المتقدمين لا توضع العلامات فوق أشياء غير ثابتة

تستخدم في وضع العلامات خامات البيئة بقدر الإمكان
فتستخدم الأعشاب في الطريق الزراعية التي تجاور المصارف والترع
ويستخدم الحصى والأحجار في الأراضي الصحراوية
ويستخدم الحمار والأصداق عند شواطئ البحار والمناطق الساحلية
ويستخدم الطباشير والجير إذا كانت طبيعة الأرض صالحة لذلك
وتستعمل جذوع الأشجار في الغابات والطرق الزراعية
هذا ويمكن أن يؤدي هذا النوع من الألعاب بطريقة أخرى : وهي الاعتماد على الخرائط ، حيث
يعطي للاعبين خريطة بمقياس رسم محدد وعليهم أن يستعينوا بهذه الخريطة في سيرهم للبحث عن
الكثر

ألعاب اقتفاء الأثر

الأثر أو العلامة هو أي دليل حسي ينم عن محدثه، كقطع الأقدام أو الأصابع، أو فرع مكسور، أو
عشب موطوء ، أو خدوش في الأشجار، أو فتات من الخبز، أو بقية من أي نوع من أنواع الطعام،
أو قطعة من المنسوج، أو نقطة من الدم ، أو قطرة من العرق.... الخ
ورب صياد ماهر يستدل على فريسة بشعرة منها، عندما تنعدم أثار أقدامها، وليس ذلك بغريب، فان
كثيرا ممن دربوا على ممارسة فن اقتفاء الأثر يأتون بكل طريف عجيب ، فيفسرون العلامات التي
يراها غيرهم سرا مغلقا، فإذا هي اظهر من وضح النهار، و آيين من الصبح لذي عينين
ولقد كان قصاص العرب يتبعون آثار الآبقين إلى مخابئهم ، والحيوانات الشاردة إلى مأواها ، ويميزون
بين أثار قدم المرأة و قدم الرجل، و قدم الثيب و قدم البكر، ويفرقون بين قدم الشاب أو الشابة، و قدم
الشيخ أو الشيخة، ومنهم من إذا رأى اثر بعير عرفه اذا كانت به عاهة كان يكون اعور أو ابتر أو
شرودا

ومثل هذا النوع من الألعاب يحتاج إلى تدريب سابق في فن اقتفاء الأثر
وخير وسيلة لذلك تحديد قطعة من الأرض الرملية أو إحضار قليل من الرمل وبسطها على قطعة من
الأرض المستوية ، ويسير التدريب على الوجه التالي:

يسير الكشاف على الأرض المحددة سيرا عاديا بجذائه ، ويلاحظ أثار أقدامه
يسير مرة أخرى يخطى سريعة، ويلاحظ الفرق بين أثار أقدامه في الحالتين
يقطع الأرض وهو يجري بسرعة ، ويلاحظ الفرق بين أثار أقدامه في الحالات الثلاثة
يكرر هذه العملية بعدان يخلع حذاءه ، ويدقق الملاحظة في أثار أقدامه في كل حالة

يحاول أن يفعل ذلك ماشيا إلى الخلف ، ويلاحظ الآثار في هذه الحالة

يقطع الأرض وهو ممسك بعضا

يقطعها وهو يحمل حملا ويسير به

يحاول بنفس الطريقة أن يدرس آثار أقدام بعض الحيوانات والطيور المختلفة

كما يحاول أن يدرس آثار بعض الأشياء المختلفة كالدراجة والعصا والدلو والخنجر والملعقة والسكين الخ..

ومن خير الوسائل لتدريب الكشافين على فن اقتفاء الأثر أن تمثل حادثة على قطعة ارض رملية محددة مثل: "أحد باعة اللبن يركب دراجة وأمامه أناء اللبن، فيهاجمه أحد اللصوص، فتدور بينهما معركة ، ويأتي أحد الكشافين للإغاثة ، فيجري اللص، وينصرف بائع اللبن لحال سبيله "

(فتمثل هذه الحادثة على قطعة الأرض الرملية) ، ويراعى أن تكون الآثار واضحة، ثم تعطى مدة محددة للكشافين لرؤية هذه الآثار، ومحاولة تفسير الحادث الذي تم

ومن الملاحظات التي يجب توجيه نظر اللاعبين إليها في مثل هذا النوع من الألعاب هو التستر والتخفي ، وليحذر اللاعب مباغته الهارب له، فقد يهاجمه إذا وافته الفرصة، مثله مثل الوحوش الضارية التي تتربص بالصيادين لافتراسهم

الألعاب الليلية

إن القيام بالألعاب الخلاء على اختلاف أنواعها بالليل ذو أهمية عظيمة للكشافين ، إذا أن فيه مرانة لحواس السمع والشم واللمس، وتدريب على الاهتداء بالنجوم

وعلى الرغم من أن الألعاب الليلية أيا كان نوعها تروق للكشافين لما فيها من جدة ومخاطرة محببة إلى نفوسهم ، فانه يصحبها بعض الأخطار أحيانا ، فينبغي للكشافين أن يحذروها ويعملوا على تجنبها

ولما كان الخوف من الظلام غريزة في الإنسان، فيمكن التغلب عليها في مثل هذه الألعاب بان يسير اللاعبون أزواجا أو جماعات ، فتطمئن قلوبهم ويشعرون بالأمن

وينبغي للقائد أن يعود كشافيه السير غير معتمدين على أبصارهم، كان يسيروا وعيونهم مغماة، لتقوى حاسة السمع وغيرها من الحواس عندهم

وليقص عليهم قصة الدليل العربي، الذي كان يقود القوافل في مسالك الصحراء حين كان مبصرا، ولما كف بصره ، لم ينقطع عن حرفته، فكان يقود المسافرين المبصرين، وهو مكفوف البصر، كان يسير أمامهم مستعينا في معرفة المسالك على حاسة شمه، فكان يطلب منهم أن يأتوه بقليل من الرمل

فيشمه، ومنه يعرف الاتجاه الذي يسير فيه، فلم يخطئ مرة، ولم تضل قافلة كان دليلها، على حين كان يضل الإدلاء المبصرون

ومن طريف ما يروى عنه أن بعض المسافرين أرادوا ان يجربوا كفايته في الإرشاد، فأخذوا قليلا من الرمل من محط، وبعد أن ساروا مسافة طويلة، وطلب منهم ان يأتوه بقليل من الرمال، قدموا إليه الرمل الذي أخذوه من المحط الأخير، فلما شمته ظهرت عليه الحيرة، واعتراه الارتباك، فعاود شم الرمل، وكرر ذلك مرارا ، ولما اقتنع بان نتيجة الشم واحدة، قال لهم والأسف باد في نبرات صوته، وعلى ملامحه " يؤسفني يا قوم أن أقول لكم: أنني قد أضللتكم فأرجعتكم إلى آخر محط تركناه هذا الصباح فصاحوا مهللين، واصدقوه الخبر" ، فسرى عنه ما كان يجده من الألم والألعاب الليلية تحتاج إلى تفكير عميق وخيال واسع، ويجب على القائد ان يكون حريصا ودقيقا عند اختيار لأية لعبة ليلية ، بحيث يمكن الكشافين من قضاء وقت ممتع ، دون أن يعرضوا أنفسهم لأي خطر من الأخطار

ومن الأمور التي يجب مراعاتها عند الألعاب الليلية ما يأتي :

دراسة حالة الجو، وضوء القمر، حتى يكون للعبة أثرها في إتمام التخفي وسرعة التحرك
دراسة طبيعة الأرض دراسة وافية، بحيث يمكن الابتعاد عن الأماكن الوعرة ، والاستفادة من بعض الدروب أو الكهوف أو الأشجار
إعطاء فكرة واضحة عن اللعبة بالتفصيل حتى لا تضل الجماعة في تنفيذ تعليماتها، مما ييسر إتمام اللعبة بنجاح

التأكد من صلاحية الأدوات المستعملة بالنسبة للعبة المقترحة، وان تتخذ الاحتياطات اللازمة لعدم تعرض المشتركين في اللعبة لأي أذى منها

عمل الاحتياطات اللازمة لإسعاف أو للطوارئ في حالة ما اذا كانت اللعبة تحتاج إلى هجوم أو دفاع أو اختراق لموقع أو تسلق شجرة..... الخ

تحديد مدة زمنية تنتهي فيها اللعبة ، ويجب ان تدرس هذه المدة بالنسبة لعدد المشتركين، ومساحة الأرض التي ستزاول عليها اللعبة

احظار البوليس المحلي أو الجهات المعنية، حتى لا تترجع هذه السلطات، وربما تحتاج إلى الاستعانة بخدماتها أثناء مزاوله هذه اللعبة

هذا ويمكن للقائد تدريب كشافيه على الألعاب الليلية نهارا ، فيقوم الكشافون بلبس أفتحة لا تسمح إلا ببصيص ضئيل من النور

الباب الثالث: تنظيم ألعاب الخلاء

أوضحنا في مقدمة هذا الكتاب أهداف الألعاب وأهميتها كوسيلة من أهم وسائل التدريب في التربية الكشفية، فالألعاب مجال حيوي لتكوين شخصية الناشئ، وتنمية قدراته، حيث تتهيأ له الفرصة، لينفس عن انفعالاته المكبوتة ويعبر عنها، وبهذا يتحقق للناشئ التوازن في نموه النفسي والاجتماعي وعلاوة على ما تحققه الألعاب من صحة نفسية، وصحة اجتماعية تتمثل في تهيئة الناشئ للتعامل الاجتماعي السليم، فإنها تحقق له صحة جسمية ومرونة عضلية، تهيئ له النشاط والصحة والنمو السليم

وألعاب الخلاء بصفة خاصة من أهم أنواع الألعاب، لأنها تبعد الفتیان عن المدينة، وما فيها من جلبة وضوضاء، وتنقلهم إلى حياة الخلاء، حيث الشمس والهواء الطلق، وحيث الطبيعة الرحبة، يعيشون بين أحضانها، ويتجولون في أرجائها، وينعمون بجمالها، وهذه الألعاب بما فيها من تغير وتلون تروح عن نفوسهم، وتبعث فيهم النشاط والحيوية . ولكي تتحقق هذه الألعاب أهدافها يجب أن نراعي ما يأتي:

1-التدريب على بعض المهارات اللازمة للقيام بهذه الألعاب:

من الضروري قبل قيامك بألعاب الخلاء تدريب كشافيك على بعض المهارات التي سيحتاجها إليها، في مثل هذه الألعاب، ومن هذه المهارات:

- اقتفاء الأثر
- قراءة ورسم الخرائط
- العلامات السرية
- التخفي
- التستر أثناء السير
- قوة الملاحظة
- التنبؤ بالجو
- الاهتداء بالنجوم أثناء الليل

- التنبؤ بالجو
- الاهتداء بالنجوم أثناء الليل

2- اختيار الألعاب:

- اختر الألعاب بحيث تناسب الجو والمكان
- نوع وجدد فيها بحيث تشمل جميع أنواع ألعاب الخلاء (العاب الغزو- اختراق الحواجز- البحث عن الكثر... الخ)
- ضع نصب عينيك عند ممارسة اللعبة- ضرورة تحقيق أهدافها،
- يجب أن يكون لديك دائما احتياطي من الألعاب الجديدة ، فذلك يحول بينك وبين الارتجال

3- الإعداد:

- ألعاب الخلاء أشبه بالحروب، تحتاج ألي إعداد سابق، وتنظيم ووضع خطط يقوم اللاعبون بدراستها، ولذلك يجب أن تراعى:
- إشراك عرفاء الطلائع معك في إعداد اللعبة وتنظيمها
 - إعداد جميع الأدوات المطلوبة قبل بدء اللعبة، مع تجهيز المكان وتخطيطه

4- النظام:

- تذكر أن من أهم أهداف الألعاب بث الروح الرياضية السليمة وتعويد النظام، ولذلك ينبغي:
- مراعاة النظام عند أداء اللعبة
 - إتباع قواعد اللعبة في روحها

5- اللاعبون:

- عند تقسيم اللاعبين إلى فريقين، اخذ بعين الاعتبار تكافؤ الفريقين في القوة الجسمية ، وسلامة التفكير ، والمهارة في النواحي الكشفية
- وإذا سمحت للفتيان بتقسيم أنفسهم إلى فريقين ، فداع قائدي الفريقين يختارون واحد بعد الآخر أعضاء الفريقين ، وعين بالقرعة القائد الذي يحق له البدء بالاختيار
 - إذا كان اللاعبون كثيرون العدد، فقسّمهم إلى عدة فرق، ويمكن اللاعبين من أن يشغل كل منهم بدوره مختلف ادوار اللعبة.
 - احرص على ان يزاول جميع الفتیان ما تختاره من العاب، ولا تقصر اللعبة عل مجموعة دون أخرى

6- تقديم اللعبة:

- تأكد من إلمامك بقانون اللعبة، وشرحها شرحا بسيطا ، ولا تبدأ في مباشرة اللعبة الا حينما تثق بان الفتیان قد فهموها تماما
- وتذكر أن نسيان أي من التفاصيل الدقيقة يكفي للتقليل من احتمال نجاح اللعبة:
- أعط الفتیان فرصة لسؤالك عن طريق العرفاء عما غمض عليهم منها، واجب عن هذه الأسئلة بوضوح، حتى لا يكون هناك عدم فهم لقواعد اللعبة
 - اترك فترة من الوقت كي ينظم كل فريق نفسه، قبل إعطاء إشارة البدء

7- متابعة اللعبة:

- كن يقظا أثناء اللعب، وعادلا في حكمك ، واحرص على تسجيل كل هفوة فورا
- حاول أن تشجع الفتية خلال اللعبة وتكسبهم الثقة بأنفسهم
- لاحظ سلوك الفتية وتصرفاتهم أثناء اللعب:
- من الناحية الجسمية : من حيث التعب ، الشحوب
- من الناحية التربوية: من حيث روح التعاون ، رباطة الجأش ، التردد ، الخوف، البشاشة عند الهزيمة.... الخ

واعمل على علاج المساوىء أولاً بأول

8- روم القائد:

و أخيراً تذكر أن نجاح اللعبة، يتوقف إلى حد كبير على مرح القائد وحيويته، فعش مع الفتيان في جو اللعبة حتى تضيفي عليها

الباب الرابع: الرسائل السرية

يحتاج القائد في معظم ألعاب الخلاء إلى تزيد اللاعبين بخطابات توجههم إلى خط السير ، ومن المستحسن أن تكتب هذه التوجيهات بصيغة تقتضي تفكير الكشافين ، واستخدام ملاحظتهم وقدرتهم على ترجمة المعلومات ، ومعرفة مضمونها، وهذا يقتضي استخدام الشفرة في تسطير هذه الرسائل

والشفرة طريقة سرية للكتابة ، لا يعرف مفتاحها إلا المتفوقون عليها ، وتلجا إليها الدول في تبليغ تعليماتها السرية إلى سفرائها في الدول الأخرى.

ومثل هذه الرسائل تكتب بالشفرة ، وتستخدم فيها الرموز والإشارات والتورية في التعبير ، وهي ضرورية للألعاب الخلاء ، خصوصا ألعاب اقتفاء الأثر، والبحث عن الكثر، لأنها تزيد من شوق الكشافين، وإقبالهم على هذه الألعاب، فضلا عن أنها تنمي فيهم قوة الملاحظة وتحدي ذكاءهم ومهارتهم

وهناك طرق عدة للكتابة بالشفرة ، تجدها موضحة بالتفصيل في كتب الإشارة، وسنقتبس منها بعض هذه الطرق فيما يلي:

أولا- لعبة التغيير في الحروف

هذه الطريقة صالحة جدا للاستعمال ، لان مفتاح الشفرة فيها يمكن تغييره بسهولة حتى لا ينكشف أمر الرسائل إذا عرف المفتاح ، وأسهل طريقة لها ، أن تكتب الحروف المهجائية بالترتيب في سطر أفقي من اليمين إلى اليسار، ثم نعيد كتابة الحروف في الاتجاه المضاد من اليسار إلى اليمين بحيث يقع كل حرف تحت حرف آخر مقابل له مع إضافة المهمزة في نهاية الحروف هكذا

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض
ء ي و ه ن م ل ك ق ف غ ع ظ ط ض
ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي ء
ص ش س ز ر ذ د خ ح ج ث ت ب ا

وعندما نريد كتابة جملة مثل عزيزي الكشاف نكتب الحروف المقابلة لحروفها من الصنف الأسفل ، فنكتب بدل العين الحرف الذي أسفلها وهو السين ونكتب بدل الزاي الحرف الذي أسفلها وهو(الغين) ونكتب بدل(الياء) الحرف الذي أسفلها وهو(الباء) وهكذا وعلى ذلك تصبح جملة "عزيزي الكشاف" كما يأتي:

س غ ب غ ب ء خ د ظ ء ر

فإذا ما وصلت الرسالة إلى صاحبها، استبدل الحروف بما يقابلها من الصف الأول فيمكنه قراءة الكلمة الحقيقية ، ويسمى مفتاح هذه الشفرة في هذه الحالة "العكس"

ثانيا - لعبة شفرة الأعمدة

يكتفي في هذه الطريقة بان يتفق أفراد الفرقة الكشفية على عدد الأعمدة التي ترتب بها الحروف التي تتكون منها كلمات الرسالة الشفوية ، ثم تكتب حروف الرسالة موزعة على هذه الأعمدة بالترتيب و وكلما انتهى صف أفقي يبدأ الكشاف الكتابة من أول الصف الأفقي الذي يليه، وهكذا إلى أن تنتهي الرسالة ، ثم يقرأ الرسالة من الأعمدة الراسية فيجدها واضحة ، وما عليه إلا أن يقسمها إلى كلمات ، وهذا لا يصعب على فطنة الكشاف

واليك مثالا لتوضيح طريقة إعداد الرسالة ثم قراءتها بهذه الشفرة :

الرسالة الأصلية

"اخرج من المخيم واتجه إلى اليمين نحو المسجد"

واليك طريقة إعدادها لكتابتها بهذه الشفرة

(١) - عدد حروف كل كلمة من كلمات الرسالة كآلاتي:

اخرج	عدد حروفها	4
من	عدد حروفها	2
المخيم	عدد حروفها	6
واتجه	عدد حروفها	5
إلى	عدد حروفها	3
اليمين	عدد حروفها	6
نحو	عدد حروفها	3
المسجد	عدد حروفها	6

(ب)- ولما كانت $7*5=35$

فيمكن أن نكتب حروف الرسالة في سبعة أعمدة راسية بحيث يحتوي كل عمود على خمس حروف (أو العكس) ... هكذا:

ا ن ي ج ا ن ل
خ ا م ه ل ن م
ر ل و ا ي ح س
ج م ا ل م و ج
م خ ت ي ي ا د

(ج)- تكون كلمات من حروف كل سطر أفقي بالترتيب هكذا

(انيجانل - خامهلمم - رلوايخس - جمالموج مختبيات)

فتكون هذه الرسالة السرية

(د)- عندما تصل هذه الرسالة الى القارئ يجد أنها خمس كلمات بكل كلمة سبعة حروف.. فيعمل

على ان يرتب حروفها في سبعة أعمدة ، فتتكون الصفوف الخمسة

ويقرأ الرسالة من الأعمدة الراسية بالترتيب، وهي طريقة لطيفة ومسلية للغاية

ثالثا: لعبة شفرة الأرقام:

تقسم في هذه الطريقة حروف الهجاء إلى ست مجموعات ، كل مجموعة منها خمسة حروف، تميز كل مجموعة برسم خاص كما هو موضح بالشكل الآتي:

ز س ش ص ض 5 4 3 2 1	Δ	ح خ د ذ ر 5 4 3 2 1	♂	ا ب ت ث ج 5 4 3 2 1	8
ه و ء ي . 5 4 3 2 1	Δ	ق ك ل م ن 5 4 3 2 1	♂	ط ظ ع غ ف 5 4 3 2 1	8

والمثال الآتي يوضح طريقة الكتابة بهذه الشفرة:

الرسالة : " عد إلى المخيم "

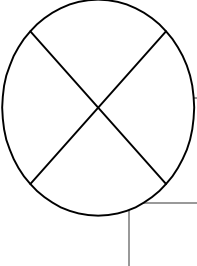
- 1) أول حرف في الرسالة هو حرف العين، وهذا يوجد في المجموعة الرابعة التي يميزها هذا الرسم 8 ونظرا لان ترتيب هذا الحرف في هذه المجموعة هو الثالث فيكون رمز العين هو 3 8
- 2) والحرف الثاني من كلمة "عد" هو الدال ، وهذا يوجد في المجموعة الثانية التي يميزها هذا الرسم ونظرا لان ترتيب هذا الحرف في هذه المجموعة هو الثالث فيكون رمز حرف الدال هو 3
- 3) وبنفس الطريقة يكون رمز حرف الألف هو

- ورمز حرف اللام هو
- ورمز حرف الياء هو
- ورمز حرف الالف هو
- ورمز حرف اللام هو
- ورمز حرف الميم هو
- ورمز حرف الخاء هو
- ورمز حرف اللام هو
- ورمز حرف الياء هو
- ورمز حرف الميم هو

وتكون الرسالة كآلاتي :

رابعا: لعبة شفرة المربعات:

هذه الطريقة من اسهل الطرق وامتعتها ، ولذلك تجدها كثيرة الانتشار وهي تقتصر على رسم مربعات ومثلثات ناقصة أو كاملة والشفرة المستخدمة في هذه الطريقة هي :

	خ د ذ	ث ج ح	ا ب ت
	ط ظ ع	ش ص ض	ر ز س
	ن ه و	ك ل م	غ ف ق

فإذا أريد التعبير عن الحرف أ مثلاً يرسم جزء المربع الموجود داخله الحرف المذكور وداخله نقطة هكذا... والنقطة تدل على ان هذا الحرف هو أول حرف في هذا الجزء من المربع الناقص ، وعلى هذا يكون رمز الحرف ب هو يرسم نفس الجزء وضع نقطتين اي انه الحرف الثاني في هذا الجزء من المربع

- ويكون رمز الحرف ت هو
- ويكون رمز الحرف ث هو
- ويكون رمز الحرف ج هو
- ويكون رمز الحرف ح هو
- ويكون رمز الحرف خ هو
- ويكون رمز الحرف د هو
- ويكون رمز الحرف ذ هو
- ويكون رمز الحرف ر هو
- ويكون رمز الحرف ز هو
- ويكون رمز الحرف ض هو
- ويكون رمز الحرف ظ هو
- ويكون رمز الحرف غ هو
- ويكون رمز الحرف ل هو
- ويكون رمز الحرف و هو
- ويكون رمز الحرف ى هو

ويكون رمز الحرف 2 هو

ويكون رمز الحرف 9 هو

وهكذا ...

والمثال آلاقي يوضح طريقة كتابة مثل هذه الرسائل

الرسالة الأصلية : " عاش الوطن العربي "

تكتب هكذا:

خامسا : لعبة شفرة الأحداثيين :

تعتبر هذه الطريقة أسهل الطرق إذ لا تحتاج إلى مهارة في التفكير وتستخدم كثيرا مع الكشافين المتدئين

وتتلخص هذه الطريقة في توزيع كلمات الرسالة على مستطيل يقسم طوليا وعرضيا طبقا لعدد كلمات الرسالة، ويرمز للأقسام الطولية ببعض الحروف الهجائية ، وكذلك للأقسام العرضية والمثال التالي يوضح ذلك:

نفرض أن الرسالة المراد كتابتها هي :

"عزيزي عريف الطليعة

اخرج من المخيم للغرب، حيث ينتظرك صديق، ستجد فيه نعم الدليل ، أرجو لك التوفيق مع أطيب تمنياتي"

1. 1. عد كلمات هذه الرسالة تجدها 20 كلمة

2. 2. ارسم مستطيلا طوله 5 وحدات وعرضه 4(او العكس) بحيث يشتمل على 20

مستطيلا صغيرا

3. 3. وزع كلمات الرسالة كيفما اتفق على هذه المستطيلات العشرين

4. 4. ارمز لوحداث الطول بالحرف الهجائية أ ب ح د هـ

5. 5. ووحدات العرض بالحروف : و، ز، ح، ط كآلاقي:

ا	ب	ح	د	هـ
أرجو	ينتظرك	فيه	للغرب	مع
من	التوفيق	عزيزي	الدليل	ستجد
حيث	تمنياتي	المخيم	نعم	الطليعة
لك	اخرج	أطيب	عريف	صديق

5. 5. عندما تكتب الرسالة ، ارمز لكل كلمة بإحداثيينها ،

فمثلا كلمة (عزيزي) سيكون رمزها ح ز

وكلمة عريف سيكون رمزها د ط

وكلمة الطليعة سيكون رمزها هـ ح

وكلمة اخرج سيكون رمزها ب ط

وكلمة من سيكون رمزها ا ز

وعلى هذا المنوال ستكون الرسالة السرية كآلاتي:

ح ز - د ط - ه ح - ب ط - ا ز - ح ح - د و - ا ح - ب و -
ه ط - ه ز - ح و - د ز - ا و - ا ط - ب ز - ه و -
ح ط - ب ح

سادسا: لعبة الكتابة بإشارات المورس والسيمافور:

لا تعتبر هذه الطريقة من وسائل الشفرة بالنسبة للكشافين ، ولكنها "شفرة" بالنسبة لغيرهم فالكشافون يعرفون إشارات المورس والسيمافور ولذلك يعتمد القائد في كثير من الأحيان إلى كتابة بعض الرسائل مستخدما إشارات السيمافور والمورس كوسيلة لتدريب الكشافين على هذه الإشارات وهي فكرة سليمة ، فضلا عما فيها من تشويق وتسلية للكشافين وفيما يلي طريقة الكتابة بإشارات المورس والسيمافور

1- إشارة المورس:

تمثل " النقطة" بهذا الرمز

تمثل "الشرطة" بهذا الرمز

ويفصل بين الحرف والذي يليه شرطة أفقية ، ويترك بين الكلمة والكلمة مسافة بيضاء قصيرة ، كما ترسم شرطة أفقية قصيرة عند بدء ونهاية كل كلمة: مثال ذلك: تكتب جملة " الكشاف صادق" هكذا:

2- إشارات السيمافور:

أما السيمافور فتكتب الحروف منفصلة طبقا لإشارات كل حرف كآلاتي:

أما السيمافور فتكتب الحروف منفصلة لإشارات كل حرف

كآلاتي :

عند كتابة جملة " الكشاف مقتصد" تكتب كآلاتي:

الباب الخامس: ألعاب الغزو

1- لعبة المهندسون

هذه اللعبة خاصة بالجوالة..... وقد أعدناها لتكون نموذجا للألعاب الخلوية الخاصة بالجولة
أولا: المجموعات التي ستشارك في اللعبة :

1. عشيرة جواله (تقوم في اللعبة بدور جوالين)
2. عشيرة ثانية (تقوم بدور فريق المهندسين) ويزودون بمناديل حمراء
3. عشيرة ثالثة (تقوم بدور رجال الشرطة)
4. رسول
5. جملة اللاعبين في حدود 120

والجميع بملبسهم الكشفي العادي خريطة
ثانيا: نظام اللعبة: (يرجع للخريطة رقم 1)

الرسالة الأولى

وتسلم لقائد عشيرة الجواله لفتحها عند تمام الساعة التاسعة والنصف صباحا
آخي الجوال

يعتزم المجلس الإقليمي تنظيم مخيم جواله بالقرب من خط أنابيب المياه عند النقطة 1 الموضحة بالخريطة
المرفقة

اتبع الطريق الموضح على الخريطة بالرمز

مطلوب منك أن تقدم تقريرا عن الرحلة التي ستقوم بها موضحا أهم ما سيقا بك في الطريق من
معالم مثل المساجد والكنائس، الأماكن الأثرية، المصانع، الحاصلات الزراعية، أهم الأشجار
والنباتات... الخ مع عمل رسم كروكي لأهم هذه المعالم ما أمكن

وعليك أيضا أن تدرس طبيعة الأرض التي ستسير فيها ، علك تجد مكانا يصلح لمخيم كشافة، أو
أرضا تصلح لتنظيم لعبة خلوية، يجب أن تصل إلى النقطة 1 في تمام الساعة العاشرة والرابعة

القائد

أرجو لك التوفيق مع أطيب التمنيات

الرسالة الثانية

تسلم لقائد فرقة المهندسين

لفتحها عند تمام الساعة التاسعة والدقيقة 35 تماما

عزيزي رئيس فريق المهندسين

عليكم أن تتقدموا إلى النقطة (ب) متبعين الطريق الذي يرمز إليه في الخريطة المرفقة بهذا الرمز (-) - .

ومن هذه النقطة عليكم أن تقيموا جسرا يمكن أن يمد عليه خط آخر من أنابيب المياه ، وعلى

هذا فعليكم أن تقوموا بقياس عرض النهر في هذه النقطة، ومقدار عمق الشاطئ

كلف بعض أفراد فرقتك بدراسة طبيعة الأرض في هذه المنطقة ، في حين يقوم بعض أفراد آخرين

بدراسة الطرق المحيطة، التي يمكن استخدامها في نقل المواد الأولية اللازمة لهذا الجسر

ويقوم أفراد آخرون برسم خريطة كاملة للمنطقة ، لا تعد قبل أن تتلقى تعليمات أخرى

القائد

مع أطيب تمنياتي لك بالتوفيق

الرسالة الثالثة

وتسلم لقائد فريق الشرطة

لفتحها عند تمام الساعة التاسعة والدقيقة 35 صباحا

عزيزي الضابط

تقدم عند النقطة الموضحة بالخريطة المرفقة بالرمز(ف) متبعا الطريق المشار اليه بهذا الرمز:

عند هذه النقطة قم بإقامة برج مراقبة، واعمل على إيفاد مجموعات من فريقك لمسح المنطقة في حدود

200 متر من كل جهة

كن على حذر حيث يخشى أن يأتي جماعة من الأعداء ، يحاولون تخريب المنطقة

انتظر رسالة أخرى تنبئك بالخطر ، وتتصرف في ضوء ما فيها ، وتأكد من أن يكون عليها توقيع

القائد

أرجو لك التوفيق مع أطيب تمنياتي

الرسالة الرابعة والخامسة

ويقوم بمما "الرسول" لتسليم الرسالة الرابعة لقائد عشيرة الجواله عند وصوله للنقطة "س" وتسلم
الرسالة الخامسة بعد ذلك مباشرة لرئيس فريق المهندسين عند وصوله للنقطة "ب"

الرسالة الرابعة

آخي الجوال

نمى إلى علمنا أن مجموعة من الأشقياء (متخفية في زي كشافين) تستعد لنسف خط أنابيب المياه عند
النقطة "أ"

ستجد قريبا منك عند النقطة "ف" مركز للشرطة

اتصل برئيس الشرطة فورا، وتعاون معهم على القبض على هؤلاء الأشقياء ، ومنعهم من القيام بهذا
العمل التخريبي

أعطت هذه الرسالة لرئيس الشرطة، ورافقهم حتى النقطة "ا" وكونوا جميعا على حذر شديد

ستميز الأشقياء (منديل) حمراء فوق رؤوسهم

عندما تقبضون على الأسرى اذهبوا بهم إلى مركز القيادة العامة عند النقطة "ع" حيث يجب أن

تتجمعوا هناك في الساعة الحادية عشرة والنصف

مع أطيب تمنياتي لكم بالتوفيق القائد

الرسالة الخامسة

عزيزي رئيس فريق المهندسين

نمى إلى علمنا أن مجموعة من الأشقياء (متخفية في زي الكشافين) في طريقها إلى النقطة "ف"

...أنهم يعتزمون القيام بأعمال تخريبية

ابدل جهدك لإيقافهم ، واعمل على اسر اكبر عدد منهم ، ضع خططك للقبض عليهم فرادى ، وكل

من تقبض عليه أرسله محروسا إلى القيادة العامة عند النقطة "ع" حيث يلزم أن تتجمعوا هناك عند

الساعة الحادية عشرة والنصف تماما.

اربطوا رؤوسكم بالمناديل الحمراء حتى يستطيع رجال الشرطة أن يعرفوكم عندما يلتقون بكم

أطيب تمنياتي لكم بالتوفيق القائد

ملاحظة

ستجد من الخطابين الأخيرين أن عشيرة الجواله ، وفريق رجال الشرطة سيعملون متعاونين ضد فريق المهندسين ، وان كلا الجانبين سينظر للأخر على انه فريق الأشقياء هذا الشعور النفسي لكل فريق بأنه هو الذي على الجانب الصواب ، وان الفريق الآخر يضم الأشقياء المذنبين ، سيضفي على المعركة جوا من القوة والمهم أن يتكلم كل فريق ما وصله من تعليمات حتى لا تنكشف الحيلة وعندما تتجمع هذه الفرق كلها عند الساعة الحادية عشرة والنصف في القيادة العامة، يقوم كل فريق بإعطاء تقرير كامل عن خط سيره، والدراسات التي قام بها ، ودور فريقه في اللعبة ، والخطة التي وضعها للقبض على الخصوم

2- لعبة الدفاع عن العلم

أدوات اللعبة : - علم - دبابيس - شرائط بيضاء وأخرى زرقاء طول كل شريط حوالي 10 سم
نظام اللعبة :

تعتبر هذه اللعبة نموذجاً يوضح بالتفصيل كيف يمكن أن تسير عليه الألعاب المماثلة ، الألعاب الغزو وتسير كآلاتي :

1- الخطة: ينصب علم داخل الدائرة الصغرى " م " وتكون خطة الدفاع هي منع الغزاة من الاستيلاء على هذا العلم

2- الدفاع: يضع المدافعون خطة لمنع وصول المهاجمين إلى العلم ، وهم لذلك ينتشرون حول محيط الدائرة الكبرى " ا " التي تبعد حوالي كيلومترين عن مركز الدائرة التي يقع فيها العلم وإذا وجد المدافعون أن مراكز دفاعهم أصبحت في خطر، فلهم أن يتفقهروا ليأخذوا أماكن قريبة (على بعد لا يقل عن نصف كيلومتر من مركز العلم) ويعملوا على تحصين أنفسهم في هذه المراكز القريبة

3- المدة : إذا بدأت عمليات الهجوم حوالي الساعة الثانية والنصف بعد الظهر ، فلا بد أن يبذل الدفاع جهده لصد المهاجمين حتى الساعة الخامسة بعد الظهر، أي خلال ساعتين ونصف من بدء العمليات ، ومنعهم من الاستيلاء على العلم

4- الغزو: خلال هذه الفترة يعمل الغزاة على وضع خطة الهجوم للوصول إلى العلم والاستيلاء عليه

5- الشرائط المميزة: يضع الغزاة شرائط بيضاء طولها حوالي 10 سم وتثبت على أذرعهم اليميني

أما المدافعون فيضعون شرائط زرقاء

6- الأسرى: يتم اسر الشخص إذا تمكن خصمه من نزع الشريط من على كتفه وفي هذه الحالة

يعطي شريط الخصم، وينضم لقوة الخصم

بمعنى انه إذا تمكن ثلاثة من الغزاة من اسر اثنين من المدافعين يؤخذ من المدافعين الشريطان الأزرقان، ويضعان بدلا منهما شريطين أبيضين وينضمان لقوة الهجوم

(وهنا لا بد للقائد قبل بدء اللعبة من إيضاح هذه النقطة للكشافين مبينا أن روح الكشافة يجب أن تسود اللعبة ، وفي ضوء ذلك يجب على اللاعبين الذين يتم أسرهم أن ينضموا للفريق الآخر ، ويلعبوا معه بنفس القوة التي كانوا يلعبون بها قبل أسرهم، وان هذا الإجراء اتخذ لضمان مشاركة جميع الكشافين في اللعبة طول الوقت، فقد يحدث أن يؤسر كشاف في أول لحظة من بدء اللعبة ، فليس من المستحسن ، والحالة هذه أن يبقى بعيدا عن اللعبة طوال مدة سيرها الذي يستغرق أكثر من ساعتين ونصف

7- ملاحظات عامة :

- تغلق جميع المداخل أن وجدت
- ينبغي المحافظة التامة على الأسرار
- ينبغي المحافظة التامة على المزروعات والمحاصيل

لعبة قطاع الطرق

عدد اللاعبين : 3 طلائع

أدوات اللعبة: شرائط ورق ملون تلف على الذراع اليمنى

- الطليعة أ يضع كل فرد شريطا احمر
- الطليعة ب يضع كل فرد شريطا اصفر
- الطليعة ج يضع كل فرد شريطا ارزق زمن اللعبة: ساعتان

نظام اللعبة : يرجع للخريطة رقم 2

1. الطليعة(أ) وخط سيرها موضح بالخريطة بهذا الرمز(.....).

مطلوب منها أن تصل إلى النقطة م ، وعليها في أثناء سيرها أن تعمل على اسر كل شخص تقابله
يلبس ملابس الكشافة

2. الطليعة (ب) وخط سيرها موضح بالخريطة بهذا الرمز(000000) مطلوب منها أن تصل إلى النقطة س لإقامة مخيم بالقرب من هذه النقطة ، ولكنها عندما تصل إلى النقطة ع ستجد رسولا في انتظارها (يكون قد سبقها إلى هذه النقطة) ومع هذا الرسول رسالة تخبرهم بان يتقدموا نحو النقطة ص ويتعاونوا مع الطليعة (ج) في القبض على بعض قطاع الطرق
3. الطليعة (ح) وخط سيرها موضح بالخريطة بهذا الرمز(.-.-.) مطلوب منها أن تصل إلى النقطة ص لتقيم مخيما عند هذه النقطة ، وعندما تصل إليها الطليعة (ب) فعلى الطليعتين أن يتعاونوا معا للقبض على قطاع الطرق
4. طليعة قطاع الطرق (ا) ستأخذ الكشافين الذين ستمكن من أسرهم إلى السجن الخاص بهم عند النقطة (د) ، أما الطليعتان الأخريان، فيأخذون من سيقبضون عليهم من قطاع الطرق إلى السجن الخاص بهما عند النقطة (هـ)
- ملاحظات:

1. يكون الأسر عن طريق نزع الشريط الموجود حول الذراع
 2. تنتهي اللعبة عند انتهاء الوقت المحدد، ويفوز الطليعتان ب وح إذا تمكنتا من اسر أفراد الطليعة (أ)
- وتفوز الطليعة (ا) إذا تمكنت من اسر من نصف عدد الطليعتين ب و ح

4- لعبة الطيار

- عدد اللاعبين : طليعتان
- (قد شرحت هذه اللعبة على أساس أن عدد أفراد كل طليعة ثمانية)
- ساحة اللعبة: في حدود 500 متر تقريبا
- أدوات اللعبة:
- عصي كشافا بعدد كشاف (عدد 4 عصي لكل كشاف)
 - بطاقة لكل لاعب يكتب عليها رقمه
- الزمن : ساعة ونصف
- نظام اللعبة:

1. يرقم اللاعبون من رقم 1 الى رقم 7 ويعطى كل لاعب بطاقة عليها رقمه ، فاللاعب الأول يأخذ البطاقة التي عليها رقم 1 ، واللاعب الثاني يأخذ البطاقة التي عليها رقم 2 وهكذا حتى اللاعب السابع أما اللاعب الثامن، فيمثل " الطيارة "
- يضع اللاعبون بطاقاتهم في جيوبهم، ولا يحملونها في أيديهم حتى لا يراها خصومهم
2. تحدد قاعدتان لكل طليعة، بين كل قاعدة وأخرى حوالي 500 متر
3. يحمل كل لاعب عصا معه، وهذه العصا تمثل " حياته " واللاعب الأكبر رقما يستطيع سلب حياة اللاعب الأصغر منه رقما، فإذا قابل اللاعب الأكبر خصما له رقمه اصغر، لمسه، وصاح فيه، " سلم نفسك" فما يكون من اللاعب الأصغر رقما إلا أن يسلم عصاه، ويرفع يديه إلى أعلى مستسلما (ويتم ذلك بالطبع بعد أن يتأكد كل منهما من رقم الآخر)
- وفي هذه الحالة يعود اللاعب المنتصر إلى قاعدته، ومعها عصاه والعصا، التي استولى عليها ، حيث يترك العصا التي استولى عليها في قاعدة الطليعة، ويعود ليوصل اللعب
- أما اللاعب الأخر الذي فقد حياته(عصاه) فيستطيع أن يعود إلى قاعدته ليحصل على حياة أخرى (عصا أخرى) ويعود ليوصل اللعب
4. قاعدة الطليعة لا يمكن مهاجمتها، وعلى ذلك فهي في مأمن من العدوان، وممنوع على أي لاعب أن يقترب من قاعدة الخصم إلا في حدود 25 مترا منها
5. كل لاعب له عدد 3 عصى في القاعدة، زيادة على العصا التي معه، فإذا فقد العصى الأربع ، فقد حياته ، وخرج من اللعبة، . اللاعب الأكبر رقما يأسر الأصغر منه ، أي أن رقم 7 يأسر الأرقام 2 3 4 5 6 فيما عدى رقم (1) ، ورقم 6 يأسر 1 2 3 4 5 وهكذا
- ولكن رقم 1 يستطيع أن يأسر رقم 7 ولذلك فرقم (1) يعتبر قويا ، بالرغم من انه في حاجة إلى حماية ، لأنه يستطيع أن يأسر أكبر قوة في الطليعة وهو رقم 7 ، وفي نفس الوقت يمكن أسره بمن هو أكبر منه رقما فيما عدا رقم 7
7. ومن هنا يتبين أن اللاعبين ذوى الأرقام الصغيرة عليهم أن يكونوا في منتهى الحذر ، حتى يكونوا في مأمن من الأسر
8. عند ما تبدأ اللعبة، سيحاول لاعبو كل طليعة في أول الأمر التعرف على أرقام خصومهم بلمسهم، وإيقافهم، وهذه المحاولة كي يأخذ أفراد كل طليعة حذرهم بعد ذلك ، عندما يرى لاعب رقمه صغير لاعبا أكبر منه رقما، فيحاول أن يتعد عنه مسرعا ، ويختفي من طريقه
- وهذا بالطبع سيؤدي إلى التضحية ببعض اللاعبين في أول الأمر ، ولكن الطليعة التي ستمكن من اكتشاف أرقام خصومها أولا، ستكون فرصتها أكبر في الفوز
9. إذا أوقف لاعب أحد خصومه، وتبين أنهما متساويان في الرقم ، فلا يفقد أحد منهما حياته

10. لا يسمح بأسر اكبر من " عصا " واحدة في كل مرة
وإذا استطاع لاعب أن يأسر أي " عصا " ويعود بها مع عصاه إلى قاعدة الطليعة، فيمكن لأحد
الخصوم ممن يحمل رقما اكبر من رقمه أن يوقفه ، ويستعيد منه " العصا " التي كانت قد أسرها
11. لا يسمح مطلقا بتغيير أرقام اللاعبين في أثناء سير اللعبة ، كما أن اللاعبين الذين فقدوا حياتهم
لا يستطيعون إعطاء عصيهم لغيرهم .
12. اللاعب الذي يمثل " الطيارة " لا يأسر ولا يؤسر، ولكنه يقوم بدور هام في اللعبة، فيجب ان
يكون على جانب كبير من النشاط والمهارة، فيحاول ان يتعرف على ارقام الخصوم بأسرع وقت
ممكن
وعليه أن يكون على اتصال دائم بأفراد طليعته، ليحذر أي فرد منهم إذا أحس انه مقبل على خطر،
كما انه يستطيع أن يسارع لإخطار لاعب زملائه. يمكن أحد الخصوم يكون رقمه اصغر من رقم
زميله هذا
13. يكون لهذه اللعبة 3 حكام، يقف أحدهم في وسط الساحة ليشراف على سير اللعبة، ويقف
الثاني عند إحدى القاعدتين، ويقف الثالث عند القاعدة الثانية
ملاحظة:
ربما يجد اللاعبون بعض الصعوبة عند بدء اللعبة، ولكنهم بعد ان يندمجوا فيها، سيجدون انها شيقة
ومسلية للغاية، ولذلك يحسن بالقائد أن يكررها على فترات

5- لعبة تدمير مواصلات العدو

أدوات اللعبة: - حبال (لعمل عقد) بقدر نصف عدد اللاعبين

- شرائط من ورق ابيض واصفر ودبابيس

نظام اللعبة:

يعتبر تدمير مواصلات العدو من أهم الأعمال التي يقوم بها الجيش المنتصر ، وفي هذه اللعبة يُختار
طريق يمتد عليه بعض أعمدة التلغراف أو التليفون، ويقسم اللاعبون الى فريقين
فريق المهاجمين:

ومهمته تدمير مواصلات العدو، ويكون ذلك بربط كل عمود من أعمدة التلغراف أو التليفون في
المكان المحدد للعبة (بربطة الوتد) وذلك بالحبال التي تكون معدة معهم لهذا الغرض، ويتميز أفراد هذا
الفريق بان يضع كل فرد من أفراد شريطا من الورق الأبيض مثبتا به دبوس حول ذراعه الأيمن

فريق المدافعين:

ويتميز هذا الفريق بان يضع كل فرد من أفرادهِ شريطاً من الورق الأسود مثبتاً بدبوس على ذراعه الأيمن

ومهمة هذا الفريق الدفاع عن أعمدة التلغراف ، ومحاولة منع المهاجمين من الاستيلاء على هذه الأعمدة بربط حبالهم حولها

ويختار قائد لكل فريق من الفريقين لوضع خطة الهجوم والدفاع وتدور المعركة بين الفريقين ، فيحاول فريق المهاجمين ربط كل عمود بالربطة الودية قبل أن يتمكن المدافعون من قتلهم (وذلك بترع الشرائط البيضاء من على أذرعهم) ، ويلاحظ أن كل من يترع الشريط من ذراعه يخرج من اللعبة، كما أن كل ربطة توضع حول عمود لا يجوز فكها وفي نهاية الوقت المحدد للعبة، تحسب النقاط للفريقين على الوجه التالي:

تحسب نقطتان للفريق عن كل فرد أسره من الفريق الأخر(أي تعد الشرائط التي استطاع كل فريق انتزاعها)

تحسب نقطتان عن كل عمود تم الاستيلاء عليه، والفريق الفائز هو الذي يحصل على أكثر النقاط

لعبة الاستيلاء على الذخيرة

أدوات اللعبة:- شرائط من الصوف الأحمر والأصفر بقدر عدد اللاعبين

- مجموعة من الأوتاد (في حدود عشرة لكل فريق)

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون الى فريقين:

الفريق الأحمر : ويلف كل فرد من هذا الفريق شريطين أحمرين ، أحدهما حول ذراعه اليميني،والآخر حول ذراعه اليسرى

الفريق الأصفر: ويلف كل فرد من هذا الفريق شريطين أصفرين أحدهما حول ذراعه اليميني،والآخر حول ذراعه اليسرى

وتحدد ساحة اللعب بأرض فسيحة، أو غابة واسعة مليئة بالأشجار الكثيفة، ويقوم على جانبيها مخابئ طبيعية يختبئ فيها أفراد كل فريق ويشرف على سير اللعبة حكمان

وعند بدء اللعبة يكون لاعبو كل فريق في مخابئهم ، وعند انطلاق صفارة الحكم، يخرج اللاعبون من مخابئهم ومعهم الأوتاد التي ستمثل الذخيرة التي يحاولون إخفاءها عن أعين خصومهم ويلاحظ أن يميز كل فريق ذخيرته بربط كل وتد بشريط من لونه ، فالفريق الأحمر يربط أوتاده بشرائط حمراء ، والفريق الأصفر يربط أوتاده بشرائط صفراء ثم يحاول كل فريق أن يغرس الأوتاد العشرة في أماكن متفرقة بعيدة عن أعين خصومه ، ولكن داخل الأرض المحددة للعبة

ثم تطلق صفارة ثانية بعد ربع ساعة تقريبا من الصفارة الأولى ، إيذانا بانتهاء إخفاء الذخائر، وبدء المعركة الفعلية، التي يحاول فيها كل فريق الاستيلاء على ذخائر خصمه وفي أثناء المعركة يعمل كل فريق على قتل أكبر عدد من خصومه بالطريقة الآتية:

إذا نزع أحد الشريطين فمعنى هذا أن الجندي (اللاعب) قد أصيب بجراح، ولا يستطيع متابعة المعركة إلا إذا وضع يده اليمنى في جيبه حتى نهاية المعركة

إذا تم نزع الشريطين من أحد الجنود (أحد اللاعبين) فمعنى هذا انه قتل ، فيخرج من اللعبة وتوقف اللعبة بعد مدة محددة ، أو بعد خروج لاعبي أحد الفريقين من اللعبة ، وتحسب الدرجات لكل فريق على الأساس التالي:

كل ذخيرة تكتشف يحسب لها 5 درجات، وكل شريط ينتزع يحسب له درجتان، والفريق الفائز هو الذي يحصل على درجات أكثر

7- لعبة الحارس البيظ

أدوات اللعبة: عدد 20 منديلا احمر من مناديل الكشافة - عدد 20 منديلا اصفر من مناديل الكشافة

نظام اللعبة:

تختار ارض كثيرة المرتفعات والمنخفضات، وبها أشجار كثيرة ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق الحمر وفريق الصفر ، وتنتشر المناديل الحمر والصفر داخل حدود مساحة اللعبة بدون نظام، وبحيث يمكن أن يراها الحارسان المكلفان بحراستها، حارس الفريق الأحمر، الذي عليه أن يجرس المناديل الحمراء ، وحارس الفريق الأصفر، الذي عليه ان يجرس المناديل الصفراء

عند بدء اللعبة يقف الحارسان وسط الملعب في مكان يمكنهما من رؤية جميع المناديل، وعند إشارة البدء يتقدم لاعبو الفريقين، ويحاول أفراد الفريق الأحمر أن يستولوا على المناديل الصفراء التي للفريق الأصفر، كما يحاول الفريق الأصفر أن يستولي على المناديل الحمراء التي للفريق الأحمر فإذا رأى حارس الفريق الأحمر أحد أفراد الفريق الأصفر وهو يحاول اخذ المناديل الحمراء ناداه باسمه، وعلى اللاعب المسمى أن ينسحب في الحال، أما إذا استطاع اللاعب أن يضع يده على المنديل قبل أن يراه الحارس ، فمن حقه اخذ المنديل والعودة به ولا يسمح لأي لاعب بأخذ أكثر من منديل واحد

والفريق الذي يستولي على اكبر عدد من المناديل ، يكون هو الفائز

8- لعبة سفينة العدو

أدوات اللعبة : علمان : لكل فريق من اللاعبين علم بلون خاص - قصاصات من الورق ، ودبابيس من لونين مختلفين
نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، يمثل كل منهما بجارة إحدى السفن ، وتحدد على الأرض اللعبة دائرتان ، تبعد كل منهما عن الأخرى مسافة كبيرة ، وتمثل كل دائرة من هاتين الدائرتين سفينة كل فريق من الفريقين

ويغرس في وسط كل دائرة على الفريق ، ثم يضع كل فرد من أفراد الفريقين الذين يمثلون البحارة قصاصة من الورق ، ويثبتها بدبوس على ذراعه اليسرى ، ويميز كل فريق بلون خاص من القصاصات تهدف اللعبة إلى محاولة كل فريق الاستيلاء على سفينة خصمه وذلك بالحصول على علم السفينة (وهو العلم المغروس في الدائرة

وتدور المعركة بين الفريقين، فيحاول كل فرد من فريق الوصول إلى دائرة الفريق الآخر ، دون أن يفقد حياته) وتفقد الحياة بترع قصاصة الورق المثبتة على الذراع)

وكل من يفقد حياته يخرج من اللعبة

والفريق الفائز هو الذي يستولي على علم خصمه قبل الآخر

9- لعبة طاردو اللص

نظام اللعبة:

في خلال المخيم ، و أثناء قيام الكشافين بنشاطهم ، وانشغال كل فرد بما كلف به من عمل، يمر القائد عليهم واحد واحدا، ويسر في أذنه قائلاً:
" هناك لص في المخيم ، فأحذروه"

وخلال ذلك يكون قد اتفق مع أحد الكشافين ليقوم بدور اللص ، فيغير ملبسه، ويغافل زملاءه ، ويستولى على أي شيء من أدوات المخيم، ويفر به هاربا إلى مكان يكون قد اتفق مع القائد عليه إذا أحس أحد الكشافين بما حدث ، فعليه أن ينذر زملاءه ليهربوا إلى مطاردة اللص ، وإعادة الشيء المسروق

وينظم رئيس فريق الكشافين خطة المطاردة، بحيث تشمل جميع المناطق المحيطة بالمخيم وقد يعثر الكشافون في أثناء بحثهم على الكشاف الذي قام بدور اللص ، ولكن العبرة هي في العثور على الشيء المسروق وإعادته

10- لعبة القنابل اليدوية

أدوات اللعبة: - كور بيضاء ، و كور حمراء ، بقدر عدد اللاعبين (ويلاحظ أن تكون الكور خفيفة)
نظام اللعبة:

ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد:

الفريق الأبيض: ويكون مع كل فرد من أفراد هذا الفريق كرة بيضاء

الفريق الأحمر: ويكون مع كل فرد من أفراد هذا الفريق كرة حمراء

يقوم أحد الفريقين بحماية قلعة أو أي أنواع الاستحكامات وسلاحهم قنابل يدوية (كور البيضاء)

ويقوم أفراد الفريق الآخر بالهجوم مزودين بقنابل يدوية من نوع قنابل المدافع (الكور الحمراء)

يترامى الفريقان بالقنابل، وكل من يصاب بقنبلة من الفريقين يخر على الأرض متماوتا

تستمر اللعبة فترة محددة ، بحسب بعدها عدد القتلى من الفريقين والفريق الفائز هو الذي يكون قد قتل عددا أكبر من أفراد خصمه

وتعاد اللعبة ليكون الفريق المدافع هو المهاجم وبالعكس

لعبة أبو الحصين

أدوات اللعبة: كور خفيفة من جلد أو كور تصنع من الورق - شرائط صفراء

نظام اللعبة:

1. يختار القائد عددا من الكشافين ليمثل كل منهم دور "أبو الحصين" (الثعلب) ، ويميزهم بشرائط صفراء
2. يخرج هؤلاء ليقوموا بدور الثعالب المطاردة
3. بعد ربع ساعة من خروج الثعالب ، يخرج باقي اللاعبين، ليقوموا بدور الصيادين، مزودين بقذائف ككرات خفيفة من جلد أو كرات من الورق ، أو أي شيء يصيب ولا يؤذي ، ويبحثون عن الثعالب ، وكل من يعثر من الصيادين على " ابي الحصين" ..يرميه بقذيفة فإذا أصابه خرج الثعلب من اللعبة
4. تستمر اللعبة حتى تصاب جميع الثعالب

12- لعبة صيد الأسود

أدوات اللعبة: كورتنس - ورق ودبابيس

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين:

فريق الأسود، وفريق الصيادين، وتسير اللعبة على الوجه التالي:

1. عند إعطاء إشارة البدء ، يسرع الأسود في الغابة (أي الأرض الفسيحة التي ستقام عليها اللعبة)
2. بعد ربع ساعة يخرج الصيادون في أثرهم ، ومع كل واحد من هؤلاء الصيادين كرتان من كرات التنس، وعلى ظهره ورقة كبيرة مثبتة بدبوس مكتوب عليها اسمه
3. عندما يرى صياد أسدا يرميه بكرة، فإذا أصابه خرج الأسد من اللعبة، وان لم يصبه ، يرميه بالكرة الأخرى، فإذا أصابه يخرج من اللعبة (أي الأسود) أما إذا تمكن الأسد من قراءة اسم الصياد ، ناداه به وعندئذ يعد أن الأسد قد افترس الصياد ، ويخرج الصياد من اللعبة
4. تستمر اللعبة مدة يحددها القائد ، وبعد انقضائها يصفر صفرة واحدة فتتوقف ، ويقوم القائد بإحصاء الصيادين والأسود الباقين على قيد الحياة

وفوز الفريق الذي يبقى عدد من أفراده على قيد الحياة أكثر من الفريق الآخر

13- لعبة صيد الأرناب

أدوات اللعبة: - عدد 20 شريطا ابيض - عدد 20 شريطا اسود

نظام اللعبة:

تحدد ساحة اللعبة في ارض مستطيلة الشكل ، لا يقل طولها عن 100 متر ، وعرضها عن 40 مترا ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين:

فريق "البيض" وفريق "الاسود" ويضع فريق "البيض" سلة بها الشرائط البيض داخل دائرة في إحدى طرفي الأرض، ويضع فريق "الاسود" سلة بها الشرائط السود داخل دائرة في الطرف الآخر من الأرض ، ويقف خمسة من الحرس من كل فريق على محيط الدائرة لحراسة السلة، وممنوع على هؤلاء الحراس أن يتركوا أماكنهم على محيط الدائرة ، بمعنى انه إذا غافلهم أحد الأعداء ودخل الدائرة فلا يستطيع أن يمسه بسوء ، ولكن إذا تمكنوا من لمسه - وهم وقوف على محيط الدائرة - سواء عند دخوله أو خروجه فلهم الحق عندئذ في أخذه أسيرا

وعلى اللاعبين من الفريقين غير الحراس أن ينطلقوا نحو دائرة الخصوم محاولين الوصول إلى السلة لاقتناص الأرناب التي تمثلها الشرائط ، فإذا افلح أحدهم في اقتناص شريط (ولا يسمح لأي لاعب باقتناص أكثر من شريط واحد) عاد به نحو دائرة فريقه وربطه حول عصا يغرسها بجوار السلة وكل لاعب يمكن أسره كما قلنا إذا لمسه أحد الخصوم

توقف اللعبة عندما يتم اقتناص أرناب أحد الفريقين ، أو بعد انتهاء الوقت المحدد، حيث تعد الشرائط المقتنصة من كل فريق، والفريق الفائز هو الذي يكون قد اقتنص عدد أكبر

14- لعبة قتال الديوك

أدوات اللعبة : شرائط من الصوف الأحمر والأسود، طول كل منهما 20 سم تقريبا لكل لاعب
نظام اللعبة:

ينقسم اللاعبون الى فريقين متساويين في العدد:

الفريق الأحمر: ويربط كل فرد من أفراد هذا الفريق شريطا من الصوف الأحمر حول ذراعه اليمنى
والفريق الأسود: ويربط كل فرد من أفراد هذا الفريق - شريطا من الصوف الأسود حول ذراعه
اليمنى

وعند بدء اللعبة ينتشر اللاعبون من الفريقين في المنطقة المحددة للعبة ، ويحاول كل فرد من فريق أن
يقتل أحد أفراد الفريق الآخر، وذلك بانتزاع الشريط الموجود حول ذراعه
ويحظر على فردين من فريق واحد الانقضاض على فرد واحد من الفريق الثاني
بعد مضي الوقت المحدد، يحسب عدد القتلى من كل فريق ، والفريق الفائز هو الذي يكون قد قتل
عددا أكبر من خصمه

15- لعبة القروود

أدوات اللعبة: كورتنس خفيفة بقدر عدد نصف اللاعبين
نظام اللعبة:

يختار لهذه اللعبة ارض فسيحة مليئة بالأشجار المرتفعة الكثيفة ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق
الصيادين ، وفريق القروود
يكون مع كل صياد بندقيته التي سيحاول ان يصطاد بها القروود ، وهذه البندقية تتمثل في كرة تنس
خفيفة

عند بدء اللعبة، ينتشر فريق القروود خارج المخيم، ويعمل كل قرد على اختيار إحدى الأشجار
ويتسلقها، ويحاول ان يتخذ لنفسه مخبأ بين أغصانها

بعد خروج فريق القروود بحوالي عشرين دقيقة ، يتبعهم فريق الصيادين، ويحاول كل صياد أن يصطاد
أحد القروود ، وذلك بإصابته بالكرة ، وكل صياد له ثلاث محاولات، فان فشل في إصابة القرد بالكرة
في هذه المرات الثلاث، فانه يعود إلى المخيم، وكذلك إذا قذف الكرة واستطاع القرد أن يلتقطها
بإحدى يديه، فيعتبر الصياد هو الذي اسر ويعود إلى المخيم، وعلى ذلك فلكي يعتبر الصياد فائزا

ويصطاد القرد ، فلا بد أن يتمكن من إصابته بالكرة، في أي جزء من جسمه ، دون أن يتمكن من التقاطها بيديه
بعد مدة معينة، يحصى عدد من تم اصطيادهم من القروء، وتعاد اللعبة بان يأخذ فريق القروء دون الصيادين وبالعكس
ويحصى عدد من تم اصطيادهم في هذه الحالة، والفريق الفائز هو من تمكن من اصطياد عدد أكبر

16- لعبة ملك النمر

أدوات اللعبة: شرائط ملونة للفها حول اذرع اللاعبين

نظام اللعبة:

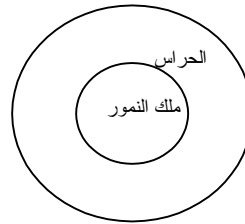
يختار أحد الكشافين ليقوم بدور "ملك النمر" ويرمز الى الخطوط التي تملأ جسمه بعد شرائط ملونة تلف على ذراعيه

ويختار بعض الكشافين ليمثلوا "النمر" التي ستتولى حراسة ملكهم ويلف كل كشاف ذراعه اليمنى بشريط احمر

تبدأ اللعبة بان يقف " ملك النمر" في وسط دائرة ، ويقف على محيطها " النمر" التي ستتولى حراسته بطريقة لا تمكن أعداء " ملك النمر" من الوصول إليه

وتميز أعداء ملك النمر (وهم باقي الكشافين بعدان تم اختيار واحد منهم ليكون ملكا واختيار اقل من النصف ليكونوا نمورا يتلون الحراسة...) بان تلف حول أذرعهم أشرطة التي حول أذرعهم ، علما بأنه لا يسمح للنمر " الحراس" بان تتعدى محيط الدائرة الثانية التي تبعد عن الدائرة الأولى بحوالي

25 مترا



وعند بدء اللعبة يحاول أعداء ملك النمر أن يغافلوا الحراس ويقتحموا الدائرتين حتى يصلوا إلى الملك ويصيبوه بجراهم (أي ينتزعوا شريطا من الشرائط الملفوفة حول ذراعيه)
وكل لاعب يتزع الشريط الذي حول ذراعه سواء أكان من الحراس أم من الأعداء ملك النمر، يخرج من اللعبة

وتستمر اللعبة ، حتى يستطيع الأعداء الفتك بملك النمر ، أي نزع جميع الشرائط من حول ذراعيه
أو هلاك جميع الأعداء (أي بخروجهم من اللعبة بعد نزع الأشرطة من حول أذرعهم)

الباب السادس: ألعاب اختراق الحواجز

17- لعبة معركة على الكنز

نظام اللعبة:

جماعة من اللصوص استولوا على بعض المسروقات، وفيما هم يخترقون إحدى المزارع أحسوا بخطر مفاجئ، فلم يروا بدا من أن يخفوا هذه المسروقات في منطقة آمنة، هي الموضحة في الرسم بالرمز (ك)...

وتفرقوا طمعا في الحصول على صيد آخر، وتواعدوا على اللقاء بعد ساعات في المنطقة الموضحة في الرسم بالرمز(ز)

وعاد اللصوص في الموعد المحدد، وإذا بهم يجدون أن المنطقة محاصرة بالشرطة، فقد تصادف مرور أحد رجال الشرطة بالقرب من اللصوص، وهم مجتمعون، فعرف حقيقة أمرهم، كما عرف شيئا عن المسروقات، والمنطقة التي هي فيها، وان كان لم يعرف بالضبط موقع المخبأ(ك) ولكنه عرف من ضمن ما عرف أن اللصوص يعتزمون نقل المسروقات من المخبأ الأول إلى قرب شجرة البلوط في المنطقة الموضحة بالرسم (ح)

اللاعبون:

يمثل(اللصوص) فرقة مكونة من ثلاث طلائع، يضعون على رؤوسهم مناديل حمراء

و يمثل "الشرطة" فرقة أخرى مكونة من ثلاث أو أربع طلائع

حدود اللعبة:

الممران الضيقان ا ب ، ب ح شمالا، ا ه شرقا، والطريق ح د غربا والممر ه د من الجنوب بالنسبة للشرطة فقط، فهم يعلمون أن اللصوص وضعوا لهم " كميناً" في المنطقة الموجودة جنوبي (هـ د) وهي منطقة خطيرة محرمة عليهم أن يقربوها

الأسرى:

يستطيع رجال الشرطة فقط أن يأسروا اللصوص، ويتم الأسر بمجرد ألمس، فما إن يقابل أحد

رجال الشرطة واحدا من اللصوص ويلمسه، حتى يقع " اللص" أسيرا في أيدي رجال الشرطة

ويسير معه إلى حيث يضعه في السجن الخاص بالشرطة

بدء المعركة:

يبدأ رجال الشرطة تحركهم من "ا" عند الساعة الثانية بعد الظهر ويبدأ اللصوص تحركهم عند الساعة الثانية وخمس دقائق من (ز)

الخطة:

1. تهدف خطة الشرطة إلى منع اللصوص من اختراق الممر هـ د والوصول إلى المخبأ "ك"
2. كما تهدف الخطة فيما إذا نجح اللصوص من الوصول إلى المخبأ "ك" ان يمنعهم من نقل المسروقات إلى حيث توجد شجرة البلوط في "ح"

ملاحظات:

1. غير مصرح للشرطة بالاقتراب من شجرة البلوط إلا في حدود 200 متر منها
2. تحتوي المسروقات على 12 كيسا صغيرا، ويستطيع اللص أن يحمل كيسا واحدا فقط
3. تنتهي المعركة الساعة السادسة والنصف، أي بعد أربع ساعات ونصف من بدايتها ، حيث يكون معلوما لجميع المشتركين في اللعبة أن يتجمعوا في هذه الساعة عند شجرة البلوط

تسجيل النتيجة:

1. يفوز الشرطة إذا استطاعوا منع اللصوص من نقل مسروقاتهم الى شجرة البلوط
2. يفوز اللصوص إذا استطاعوا نقل 6 أكياس من بين 12 كيسا قبل الساعة السادسة والنصف

عدد اللاعبين: أربع طلائع أو أكثر، يقسم فيها اللاعبون إلى فريقين متساويين
ساحة اللعبة: ساحة اللعبة كما هي موضحة بالخريطة (رقم 4) تشمل على :

1. مبنى الجمارك، ويقع عند النقطة الموضحة بالخريطة بالرمز(ا)
2. انزل المهربون بضائعهم عند النقطة الموضحة بالخريطة بالرمز(ب)
3. ويعتزم هؤلاء المهربون إخفاء بضائعهم عند النقطة الموضحة بالخريطة بالرمز(جـ)

أدوات اللعبة:

- شرائط صفراء وحمراء بقدر عدد اللاعبين
- أكياس صغيرة حمراء (تمثل البضاعة المهربة من السفينة)
- أكياس صغيرة صفراء (تمثل البضاعة الموجودة بمخازن الجمارك)

المدة اللازمة للعبة: من ساعتين إلى ثلاث ساعات

مجرى الحوادث:

نمى إلى علم رجال حرس الجمارك أن عصابة من المهربين استطاعت أن تقترب بسفنها , من الشاطئ ، وتفرغ ما كانت تحمله هذه السفينة من البضائع المهربة

كما نمى إلى علمهم أن هذه العصابة تعتزم نقل هذه البضائع من المكان الذي افرغوا فيه البضائع عند (ب) إلى مخبئهم الأمين عند (جـ) حيث يطمئنون إلى وجود حراسة مشددة على هذه البضائع

ولكن قائد حرس الجمارك لا يعرف بالضبط أين انزلوا البضاعة، ولا أين يوجد هذا المخبأ ، ولذلك أرسل بعض رجاله للاختفاء في بعض المناطق التي يظن أن أفراد العصابة سيمرون منها

فأرسل مجموعة يكون مهمتها الترصّد للعصابة في المنطقة (س) ومجموعة أخرى للترصد للعصابة في المنطقة (ص) ومجموعة ثالثة للاستكشاف

أما زعيم العصابة، فقد عهد إلى بعض أفراد العصابة بحراسة البضاعة، وباقي الأفراد كلفهم باكتشاف الطريق لتحذير العصابة من رجال الحراس

وفي نفس الوقت الذي وضع فيه زعيم العصابة خطته لنقل البضاعة المهربة من النقطة (ب) إلى النقطة(جـ) رسم خطته أيضا على أن يرسل جزءا من أفراد العصابة للسطو على " مخازن الجمارك"

والاستيلاء على بعض ما فيها

وهذه المخازن تقع بالقرب من مبنى الجمارك عند النقطة (ا) وبالطبع لم يترك قائد حرس الجمارك هذه المخازن بدون حراسة ، فقد وضع عليها بعض رجاله

نظام اللعبة:

1. يضع كل فرد من أفراد العصابة شريطا احمر على ذراعه اليمنى عند الكتف ،ويضع كل رجل من رجال الحرس شريطا اصفر
2. يقتل أي فرد من الفريقين إذا نزع الخصم الشريط من على ذراعه ، ويمكن أن يعود القتل إلى الحياة إذا ذهب عند المنطقة (هـ) حيث يجد أيحد الكشافين الذين لديه مجموعة من الشرائط من اللونين، يعطي منها لكل من نزع شريطه بعد تسجيل اسمه،فيضع الشريط على ذراعه ويواصل اللعب
3. إذا قتل أحد أفراد العصابة، وكان معه أحد أكياس البضائع المهربة، استولى رجال الحرس على الكيس ونقلوه إلى مخازن الجمرك عند (ا)
ويستطيع أفراد العصابة استرداده إذا تمكنوا من حصار " مخازن الجمرك" وقتلوا الحراس المكلفين بحراستها ،
أو إذا تسللوا إلى الداخل دون أن يتمكن أحد من قتلهم
وفي هذه الحالة يواصلون خططهم لنقل ما يستولون عليه إلى مخبئهم عند (حـ)
4. إذا تمكن رجال الحرس من اكتشاف مخبأ أفراد العصابة عند (حـ) مع اتخاذ الحيطة التامة عند سيرهم حتى لا يقابلهم الأعداء في الطريق
5. أي فرد من الفريقين يقتل لا يسمح له بحمل " كيس " من البضاعة كما لا يسمح له بطبيعة الحال بقتل أي خصم له
و أول ما يفعله أن يسرع إلى النقطة (هـ) لاستعادة حياته
6. مخازن الجمرك تقع في مركز دائرة يبلغ نصف قطرها 25 مترا ، ورجال الحرس المكلفون بالحراسة يقفون على محيط هذه الدائرة ، وإذا استطاع أحد أفراد العصابة التسلل داخل محيط هذه الدائرة دون أن يقتل ، فان يصبح في مأمن من القتل
ولكن يستطيع رجال الحرس انتظار خروجه وهو محمل بالبضائع ليقتلوه (بعد أن يجتاز حدود هذه الدائرة)
ويعيدوا البضائع إلى المخزن
7. تجرى المعركة داخل الحدود الموضحة بالخريطة، ويجدها شرقا طريق الكورنيش ،وغربا طريق الحرية
8. يفوز رجال العصابة إذا كانوا عند نهاية المدة المقررة قد تمكنوا من نقل ستة أكياس إلى مخبئهم (حـ) ويفوز رجال الحرس ، اذا كانوا لم يتمكنوا أفراد العصابة من نقل هذه الأكياس الستة

9. في حالة تعادل الكفتين، يحسب عدد من تم قتلهم من كل فريق والفريق الذي يكون عدد قتلاه اقل يكون هو الفائز

19- لعبة احتلال الموقع

عدد اللاعبين: فريقان يمثل أحدهما قبيلة " الجبواز " والأخر قبيلة " التوسكا " ساحة اللعبة: ارض مغطاة بالأشجار الكثيفة، ولها حدود طبيعية واضحة المعالم الخريطة: انظر الخريطة رقم (4) أدوات اللعبة:

- هيكات (خيام) صغيرة بمعداتها
- عصي كشافة
- أوتاد
- سارية علم صغير يمكن حملها بسهولة
- علم لكل فريق
- شرائط من الورق الملون، نصفها من لون ابيض
- لقبيلة "الجبواز"

المدة المقررة للعبة: ساعتان

مجرى الحوادث:

اعتادت قبائل (البدو) الرحل أن ترتحل من مكن إلى آخر، حيث تجد المرعى الخصيب، والموارد الطبيعية، التي تيسر لها سبل العيش، ومن هذه القبائل قبيلة "الجبواز" التي اهدت بعد طول البحث إلى المنطقة الخصبة الموضحة بالخريطة رقم (1) بالرمز(س) ، ولم يكد يستقر بها المقام في هذه المنطقة حتى علمت أن غريماتها قبيلة " التوسكا " التي بينهما خصومة قديمة، تعترم الاستيلاء على هذه المنطقة والإقامة فيها

ولذلك فسيكون شغل رجال قبيلة " الجبواز " الشاغل أن يمنعوا قبيلة " التوسكا " من وضع علمهم في المنطقة(س) وتثبت أقدامهم بها

إن أفراد قبيلة " الجبواز " سيضعون شريطا من الورق الأبيض على كتفهم الأيمن، وأفراد قبيلة " التوسكا " سيضعون شريطا من الورق الأزرق على كتفهم الأيمن

إذا استطاع أحد الخصوم أن يترع هذا الشريط من خصمه ، فيعتبر الذي نزع شريطه جريحا ، ولا يسمح له بمواصلة القتال ، إلا إذا ذهب إلى مركز الإسعاف عند النقطة (هـ) حيث يجد أحد الكشافين ، الذي يستطيع أن يضمه جراحه ، ويعطيه شريطا آخر (من نفس اللون الخاص بقبيلة الجريح) ويعد وضع هذا الشريط يستطيع أن يعود بعد شفائه ليواصل القتال مع أفراد قبيلته سيبدأ الاستعداد للمعركة عندما يتحرك أفراد قبيلة " الجبواز" ومعهم معداتهم من خيام صغيرة (هيكات) وعلم الفرقة واعلام الطلائع.... الخ

ويترلون في المنطقة (س) ويبدءون في نصب خيامهم، وترتيب معداتهم، ولكن عليهم أن يسرعوا في ذلك لأنهم ما إن استقروا في المكان الذي اختاروه لاقامتهم ، حتى علموا بهذا الخبر الذي وقع عليهم كالصاعقة ، وهو إن خصومهم من أفراد قبيلة " التوسكا" سيحضرون في أعقابهم ليستولوا على هذه المنطقة

ليس أمامهم غير ربع ساعة فقط يقيمون فيها مخيمهم ويرتبون أدواتهم ويرفعون علمهم ويأخذون موقف الاستعداد للملاقاة خصومهم

أما قبيلة "التوسكا" فيبدأ تحركها بعد (ربع ساعة) بالضبط من تحرك قبيلة " الجبواز" إن قبيلة "التوسكا" تتقدم ومعها سارية العلم ، ومهمتها أن تتمكن من إقامة هذه السارية لترفع عليها علمها ، وذلك في أي جزء من المنطقة (س) مستخدمة الحبال والأوتاد ، وتحيط هذه السارية ببعض عصي الكشافة

(يعمل الترتيب على أن تتم عملية إقامة السارية بمنتهى السرعة، حيث تغرس السارية في الأرض ، ويكون مربوط بها ثلاث حبال ، ويقوم ثلاثة أفراد بدق ثلاثة أوتاد في الحال، وتثبيت هذه الحبال فيها ، كما يكون هناك خمسة أفراد آخرون مع كل منهم ، عصا كشافة يثبتها في الأرض حول السارية ، ويرفع علم القبيلة)

إذا استطاعت قبيلة "التوسكا" أن تقيم السارية بهذه الطريقة ، فلا يستطيع الخصوم أن يمسا العلم أو أي شيء من المعدات الخاصة به مما تمتلكه قبيلة " التوسكا" لان تقاليد القبيلتين تمنع أي فرد من إحدى القبيلتين من السطو أو الاستيلاء على أي شيء يخص القبيلة الأخرى

وعلى ذلك فيمكن لأفراد قبيلة " الجبواز" أن يقتلوا أفراد قبيلة "التوسكا" في أثناء قيامهم بتثبيت العلم، فإذا تمكنوا من ذلك ،يذهب القتلى ومعهم معدات رفع العلم إلى منطقة الإسعاف في (هـ) حيث يستعيدون حياتهم، ويجاولون العودة لإقامة علمهم في أي مكان آخر

أما في حالة ما إذا تمكن أفراد قبيلة " التوسكا" من إقامة العلم، فتكون مهمتهم حراسة العلم، ومحاولة قتل جميع من يقترب منهم من أفراد قبيلة " الجبواز" وهكذا تسير المعركة، فان تمكن أفراد " الجبواز"

من قتل جميع حراس العلم من قبيلة "التوسكا" حمل هؤلاء معدات علمهم ليستعيدوا حياتهم ويعودوا لمواصلة المعركة

ملاحظات

مظهور على أي فرد من قبيلة "الجبواز" أن يتخطى حدود المنطقة (س) إلا إذا قتل، وذهب لاستعادة حياته من (هـ) وعلى ذلك فلا يسمح له بقتل أحد من خصومه إلا إذا دخل المنطقة (س) فقط نتيجة المعركة :

تفوز قبيلة "الجبواز" إذا استطاعت أن تمنع قبيلة "التوسكا" من إقامة علمها داخل المنطقة (س) خلال المدة المحددة وتفوز قبيلة "التوسكا" إذا استطاعت ذلك

20- لعبة السندباد البحري

(هذه اللعبة تجمع بين العاب الغزو، والعب اختراق الحواجز، والبحث عن الكتر)

عدد اللاعبين: أربع طلائع

ساحة اللعبة: انظر الخريطة رقم 4

أدوات اللعبة:

• كتر (ويمكن أن يمثل بصندوق صغير من الخشب عليه شارة الكشاف، وداخله علم الفرقة)

ويخفى القائد هذا الكتر في مكان محدد قبل بدء اللعبة

• مناديل كشاف (تستخدم مناديل الفرقة)

• ورق مقوى... يعمل منه سيوف

الزمن المحدد للعبة: من ساعتين إلى ساعتين ونصف

مجرى الحوادث:

روى "السندباد البحري" انه في إحدى رحلاته الشاقة، بينما كان يجوس مع بعض رجاله خلال

إحدى الجزر، وجد نفسه على حافة واد فسيح، به حدائق وبساتين، وفواكه وثمار، وينايع جارية،

ومياه متدفقة، وعلى بعد غير قليل من هذا الوادي غابات واسعة بها أشجار كثيفة

وتعرف السندباد إلى سكان هذه الجزيرة، ففرحوا به و أكرموه، ورغبوه في الإقامة بينهم، وطابت له

الحياة في تلك البلاد، وعاش فيها محبوبا مكرما

وسمع السندباد سكان الجزيرة يتحدثون عن الغابات الواسعة المحيطة بالجزيرة وما تناوله الأخبار عن "ارض الكنوز" الموجود في المنطقة الجنوبية الشرقية من هذه الغابات، والتي يؤكد الناس وجود كثر من الذهب فيها، ولكن أهل هذه الجزيرة يخشون هذه المنطقة لما يوجد بها من وحوش ضارية مفترسة ويقولون انه ما من شخص ذهب إليها وعاد منها وشاقت هذه الأخبار " السندباد" الذي يجب المغامرات، وصمم على الذهاب إلى "ارض الكنوز" للبحث عن الكثر ولم تمض أيام إلا وقد استعد السندباد للرحيل، واخذ رجاله الأشداء ومعه جميع المعدات التي قد يحتاج إليها في هذه الرحلة وكان بعض " الأشرار" في الجزيرة قد تسامعوا بما اقدم عليه "السندباد" فطمعوا في الحصول على هذا الكثر، وشدوا رحالهم ، فخرجوا وراءه متخفين ولكن " السندباد" كان حريصا وماكرا ، فأحس بما يدبره هؤلاء الأشرار، وحاول أن يضللهم حتى لا يقتفوا أثره وبعد رحلة شاقة استطاع "السندباد" أن يصل إلى ارض الكنوز فيقيم فيها خيامه، ويبدأ عمليات الحفر والتنقيب وفي هذه الأثناء كان " الأشرار" يحاولون اقتفاء اثر السندباد ورجاله عليهم يستطيعون أن يستولوا على الكثر واستمر رجال السندباد يعملون بجد ونشاط، وبينما كان أحد الرجال يهوى بفأسه في الأرض إذا بها ترتطم بشيء صلب، إنها كتلة كبيرة من المعدن الأصفر ما هذا؟ إنها من الذهب الخالص إنها الكثر المنشود لقد غمرت الفرحة رجال السندباد، فاختدوا يغنون ويرقصون ، وسمع الأشرار الغناء ، فأرسلوا من يستكشف الخبر، وعرف الأشرار ما كان من أمر عثور " السندباد" على الكثر كما عرف "السندباد" بوجود الأشرار غير بعيد عنه وبينما كان رجال السندباد في نشوة الفرحة، كان أحد الأشرار يتسقط أخبارهم، ويتسمع لحديثهم، فعرف انهم يعتزمون نقل هذا الكثر إلى المدينة خوفا من هجوم الأشرار عليهم، واغتصاب الكثر منهم وبعد ساعات قليلة ، كان الأشرار يبدعون في تنظيم عملية الهجوم على رجال السندباد فماذا كانت النتيجة؟

نظام اللعبة:

تمثل الجزيرة بالخريطة رقم 4

تقوم طليعتان بتمثيل " رجال السندباد" فيربطون رءوسهم بمناديل الكشافة

كما تقوم الطليعتان الأخريان بتمثيل "الأشرار" وهؤلاء يمسكون بأيديهم سيوفا (تصنع من الورق المقوى)

يبدأ " رجال السندباد" رحلتهم من الموقع (أ) حيث يكون الاشرار في المنطقة (س) يراقبون تحركات " السندباد"

ولكن " الأشرار" لا يبدؤون تحركهم من المنطقة " س" إلا بعد تحرك "السندباد ورجاله" بنصف ساعة

إن ارض الكنوز تمثلها المنطقة (ص) والكتز سيخبأ عند النقطة (د) ، (وهذا الكتز سيضعه قائد الفرقة ومساعدوه قبل اللعبة) وسيعطي القائد رسالة توجه الطليعتين اللتين تمثلان " رجال السندباد" الى موضع الكتز

أما الأشرار فلا يعرفون مكان الكتز، هم يعرفون فقط انه في ارض الكنوز، وهم لن يخرجوا وراء"رجال السندباد" مباشرة بحيث يستطيعون رؤيتهم، ولكنهم سيخرجون بعد تحرك رجال السندباد بحوالي نصف ساعة كما قلنا، ولذلك فليس أمامهم إلا أن يقتفوا آثارهم

عندما يعثر (رجال السندباد) على الكتز، سيقومون حفلة سمر ابتهاجا بعثورهم على الكتز فيرقصون ويغنون ، ويهللون فرحا وطربا، ويستمرون في لهوهم حوالي نصف ساعة لقد بدأ " السندباد" يحذر رجاله من أن الأشرار قد عرفوا مكانهم ، ويخشى أن يهاجموهم، وهو لذلك قد اجتمع بهم ليضع معهم خطة تضمن نقل الكتز إلى مقرهم الأمين في (ا)

انه يفكر في إحضار صندوقين آخرين يشبهان الصندوق الحقيقي الذي به الكتز ، ولكن ليس عليهما شارة الكشف، ولا بداخلهما العلم(يعد هذان الصندوقان من قبل ، ولا يعرف بما طليعتا الأشرار) ، ويفكر في أن يرسل كل صندوق منهما مع بعض رجاله في طريق ، لتضليل الأشرار حتى يصرفهم عن الكتز الحقيقي الذي يكون قد اعد لنقله عن طريق ثالث بعد إرسال الصندوقين الأولين

إن الأشرار سيبدلون كل جهودهم للاستيلاء على الكتز بأية وسيلة ، ولا يمكنون رجال السندباد من العودة بهذا الكتز إلى (ا)

يمكن قتل أي رجل من رجال السندباد بترع المنديل من على رأسه والاستيلاء عليه

كما يمكن قتل أي رجل من الأشرار بسحب السيف من يده وتخطيمه

وأي فرد يقتل من الفريقين يخرج من اللعبة

تذكر أن " رجال السندباد" كانوا رجالا شرفاء

وحتى" الأشرار" كان فيهم شهامة، لأنهم كانوا يهدفون أولا و أخيرا إلى الحصول على الكثر
ولم يكن هدفهم إيذاء أحد ولذلك كانت المعركة بينهم معركة شريفة

21- لعبة لقاء الأعداء

أدوات اللعبة: لوحات كبيرة تعلق على الصدر، ويكتب على كل لوحة عدد مكون من ثلاثة أرقام
نظام اللعبة:

يحسن أن تتم هذه اللعبة بين قريتين المسافة بينهما حوالي خمسة كيلومترات
ويقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويستعد كل لاعب من كل من فريق بلوحة ليعلقها على صدره يكتب
عليها ، عدد مكون من ثلاثة أرقام، ويميزه هذا العدد عن غيره من اللاعبين الآخرين
عند بدء اللعبة يوجه القائد كل فريق إلى إحدى القريتين ، ولا تكون اللوحات معلقة على صدورهم
في الذهاب

وعند وقت محدد يكون القائد مطمئنا إلى أن الفريقين قد وصلا إلى القريتين واسترحا فيها قليلا، يبدأ
كل فريق في الاتجاه من القرية الأولى إلى القرية الثانية في طريق واحد (باتجاهين متضادين بالطبع ،
بحيث يفترض أن يلتقيا في هذه الطريق ،ويحسن بهذه المناسبة ألا تكون الطريق مستوية ، بل يحسن أن
تكون طريقا كثيرة الالتواء ، كثيرة الأشجار والمخابئ الطبيعية)

وعند بدء السير يضع كل لاعب اللوحة التي عليها العدد الذي يرمز إليه على صدره ، وبعد أن يتقدم
بكل فريق السير ويشعرون بأنهم كادوا يلتقون بالفريق الثاني، يحاول كل لاعب أن يتفنى في التخفي
حتى لا يقع بصر الأعداء عليه، فله أن يتسلق شجرة، أو يجتبي وراء ساقية، أو يجتبي في حقل ذرة
وهكذا يحاول لاعبو كل فريق أن يختفوا عن أعين الفريق الآخر ، وفي نفس الوقت يعملون من
ناحياتهم على اكتشاف مواقع أعدائهم ورؤية أكبر عدد من " الأعداد" التي على صدورهم ، وكل من
يقع بصره على " عدد" من أعداد العدو يسجله في ورقة لديه

بعد انتهاء المدة التي يحددها القائد للعبة يعود الفريقان وبعد القائد الأعداد التي سجلت من كل فريق
والفريق الفائز هو الذي استطاع أن يسجل أعدادا أكثر من الفريق الآخر

لعبة جيش العود

أدوات اللعبة: أعلام سيمافور أو مورس - صفارات الكشافين

نظام اللعبة:

تخرج طليعة من المخيم، وتتجه إلى أي مكان تختاره ، محاولة ألا تترك وراءها أي اثر، وهي تجد في السير لان هناك عدوا سيلاحقها ، حتى تصل إلى مكان تختاره، وتقيم فيه بعيدا عن الأعين، بعد حوالي ربع ساعة من خروج الطليعة الأولى تخرج الطليعة الثانية، وهي طلائع جيش العدو وتحاول أن تكشف خط سير اللعبة الأولى ، فهي لذلك تقسم نفسها إلى أزواج، يأخذ كل زوج طريقه في اتجاه معين، ومع كل زوج من الكشافين أعلام سيمافور و أعلام مورس، و صفارات الكشافة

وبعد ربع ساعة أخرى ، من خروج الطليعة الثانية، تخرج الطليعة الثالثة وهي تمثل جيش العدو، الذي يريد أن يعرف مكان العدو (مكان الطليعة الأولى)

ويكون مع أفراد هذه الطليعة أيضا أعلام السيمافور والمورس و صفارات الكشافة

والمفروض أن أفراد الطليعة الثانية التي تمثل طلائع جيش العدو ، إذا اهتموا إلى خط سير الطليعة الأولى يحاولون الاتصال بالطليعة الثالثة، (جيش العدو) أو بإخوانهم من أفراد الطليعة الثانية، ويكون هذا الاتصال عن طريق أعلام السيمافور أو المورس ، أو إشارات المورس بالصافرة ، وبالطبع يكون قد تم قبل خروجهم من المخيم الاتفاق على طريقة هذا الاتصال ووسائله

قد يحدث أن الطليعة الأولى تكتشف أن الأعداء قد عرفوا مكانها ، ولذلك فلها أن تغير هذا المكان ، وفي نفس الوقت يراعى أفراد الطليعتين الآخرين أن ينظموا وسائل الاتصال بينهم بعيدا عن أفراد الطليعة الأولى

وإذا تمكن أفراد الطليعتين الثانية والثالثة بعد المدة المحددة من الوصول إلى مكان الطليعة الأولى آسروها، واعتبرت الطليعتان الثانية والثالثة فائزتين

وإذا لم يتمكن أفراد الطليعتين الثانية والثالثة من الوصول بعد المدة المحددة الى مكان الطليعة الأولى ، اعتبرت الطليعة الأولى هي الفائزة

ويمكن إعادة اللعبة بتغيير الأدوار

نظام اللعبة:

يخرج أفراد إحدى الطلائع من المخيم، وتعطى لهم تعليمات بأنهم سيذهبون في مهمة خطيرة ويعودون ، وعند عودتهم يجب أن يكونوا في منتهى الحذر، لان الأعداء سيحاصرون المعسكر ، ويجاولون منعهم من الوصول إليه

بعد خروج هذه الطليعة بحوالي ساعة تكون قد درست فيها جميع مسالك الطرق الموجودة حول المخيم والمؤدية إليه، تخرج الثلاثة طلائع الباقية ، كل طليعة يقودها عريفها ، وجميع الطلائع تحت إمرة العريف الأول

وتنظيم هذه الطلائع نفسها حتى تحيط بجميع جوانب المخيم كي لا تسمح لأي متسلل بالدخول إليه، ولكن يراعى أن يكون هذا السياج في محيط دائرة يبعد عن المخيم بما لا يقل عن 200 متر تقريبا (بفرض أن المخيم يقع في مركز هذه الدائرة)

فإذا حاول أي فرد من الطليعة الأولى التسلل، حاول الأعداء القبض عليه، وربط رجله بمندبل بالعقدة الأفقية، وإبقاءه أسيرا ، وإذا تمكن هذا الفرد من التسلل، فانه يذهب إلى المخيم في انتظار زملائه

تنتهي اللعبة بعد مضي الوقت المحدد ، فإذا نجحت الطلائع الثلاثة في القبض على أفراد الطليعة المتسللة، اعتبرت فائزة، وإذا نجح اكثر من نصف أفراد الطليعة الأولى في التسلل اعتبرت هي الفائزة ويمكن إعادة اللعبة بتغير الأدوار

24- لعبة فرقة الفدائيين

عدد اللاعبين : ثلاث فرق

زمن اللعب: ساعتان

أدوات اللعبة: شرائط حمراء تثبت على الذراع اليمنى لفرقة الفدائيين وشرائط صفراء تثبت على الذراع اليمنى لفرقة الأعداء (انظر الخريطة رقم 5)
نظام اللعبة:

● فرقة من الفدائيين موجودة عند النقطة (ا) تريد أن تتقدم بمعداتها حتى تصل إلى النقطة (ب) حتى تكون قريبة من مواقع العدو حيث تستطيع أن تدمر منشأته بسهولة ، ويتميز أفراد هذه الفرقة بما يضعونه من شرائط حمراء حول أذرعهم

الفرقتان الأخريان تمثلان جيش العدو، وقد وزع أفرادها على ثلاثة مواقع عند النقط، ه، و، ز، ويميز أفرادها بوضع أشرطة صفراء حول أذرعهم

القيادة العامة لجيش العدو موجودة عند النقطة (س) حيث يوجد قائد الجيش ومعه بعض المساعدين ، وطلبيعة من الاحتياطي وتكون هذه القيادة على اتصال دائم بمواقع الجيش في ه، و، ز، بمختلف وسائل الاتصال (السيمافور- المورس) ومن هذه الوسائل بعض أفراد المخابرات الذين يكونون على اتصال دائم بهذه المواقع ، لإرسال نجات من جنود الاحتياط للمواقع المحتملة

يوجد عند النقطة (ح) مركز الهلال الأحمر (به اثنان من الكشافين) فمن يؤسر من فرقة الفدائيين ، أو فرقة العدو، يؤتى به إلى هذا المركز حيث يتم تبادل الأسرى على أساس كل واحد فدائي بائنين من العدو

يوجد لدى الفدائيين عشرة أكياس صغيرة تمثل معداتهم، ومطلوب منهم نقلها من ا إلى ب ولا يسمح للفدائي الواحد بحمل اكثر من كيس واحد في كل مرة
نتيجة المعركة:

• يؤسر أي لاعب يتزع الشريط الملفوف حول ذراعه بعد أن يؤسر لاعب يساق مقبوضا عليه إلى النقطة (حـ)

عند النقطة (حـ) يتم تبادل الأسرى كما قلنا، فكلما تواجد فرد من الفدائيين، واثنان من الأعداء قام الكشافان المكلفان بالإشراف على الهلال الأحمر بإعطاء الأول شريطا احمر ، والاثنين الآخرين شريطين أصفرين، وسمح لهم بالعودة لمواصلة القتال

يفوز فريق الفدائيين إذا تمكن من نقل ستة أكياس من العشرة إلى النقطة (ب) قبل الوقت المحدد لانتهاء المعركة

25- لعبة حامل الرسالة

نظام اللعبة:

تخبأ رسالة في مكان يبعد عن المخيم بنحو كيلومترين ، وتعمل علامات من علامات الكشافة السرية
تهدى إلى مكانها

يخرج كشاف معروف بالقوة الجسمية والذكاء وسعة الحيلة ليأتي بالرسالة مهتديا بالعلامات السرية
التي تدل عليها، على أن يلبس منديلا، له علامة مميزة معروفة لباقي الكشافين ، ويطلق عليه "
الرسول" أو " حامل الرسالة"

يختار القائد عددا من الكشافين ، ويأمرهم بالخروج والانتشار حول المخيم مكونين دائرة نصف قطرها
حوالي 300 متر بعد خروج حامل الرسالة بنحو ربع ساعة

فإذا ما عثر الرسول على الرسالة المخبأة ، يعود بها ويحاول أن يدخل المخيم ليسلمها لقائده
، مستخدما شتى الوسائل والطرق

إذا استطاع أحد الكشافين ، اعتراض سبيل حامل الرسالة والقبض عليه ، يأخذ منه المنديل والرسالة،
ويعد حينئذ فائزا، وحامل الرسالة فاشلا

تعاد اللعبة باختيار رسول آخر

26- لعبة أذرع عدوك

أدوات اللعبة: لوحات صغيرة تعلق على الصدر، ويكتب على كل لوحة عدد من ثلاثة أرقام

- شرائط من لونين ودبابيس

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويضع لاعبو كل فريق شرائط من أي لون يختارونه يثبتونه بدبابيس حول
أذرعهم

كما يعلق كل لاعب لوحة صغيرة على صدره مكتوبا عليها عدد مكون من ثلاثة أرقام) مع ملاحظة
أن يختلف كل عدد عن الآخر)

يحسن أن تتم اللعبة في ارض مزرسة كثيرة الأشجار
ويتخذ الفريق الثاني مكانا له حصينا محددًا في هذه الأرض ، ويعتبر الفريق المدافع
أما الفريق الأول ، فينتشر لاعبه خارج هذا المكان ويعتبر الفريق المهاجم
عند بدء اللعبة، يتقدم اللاعبون نحو المكان الحصين.بمنتهى الحذر ، ويحاول كل فرد منهم إلا يقرأ أحد
"العدد" المكتوب على لوحته
وعلى المدافعين أن يراقبوا حركات العدو بانتباه محاولين قراءة الأعداد واسر أكبر عدد ممكن من
المهاجمين
فكل فرد من الفريقين يقرأ عدده أولا يتم أسره
وبعد انتهاء المدة المحددة يحصى عدد الأسرى من كل فريق ، والفريق الذي يؤسر من أفراده عدد اقل
يكون هو الفائز

27- لعبة الطريق المأمون

أدوات اللعبة:دراجات
نظام اللعبة:
يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويتخذ الفريق الأول مكانه داخل ارض محدودة ، ويخطر أفراد هذا الفريق
بان هناك بعض الأعداء سيحتاجون هذه العارض ، فعليهم أن يعملوا لهم كمينًا يوقعونهم فيه،
ويلاحظون عند عمل الكمين ، أن يحذروا أن يكتشف جواسيس العدو ما يفعلون
أما الفريق الثاني فيقسم نفسه إلى قسمين متساويين : قسم " الجواسيس " الذين ينطلقون متخفين إلى
مكان الفريق الأول، محاولين أن يستكشفوا مواقع عدائهم، ويرون أين سينصبون الكمين، وعلى
هؤلاء الجواسيس أن يحذروا من الوقوع في أيدي أعدائهم،لأنه إذا لمسهم أي فرد من الفريق الأول
وقعوا أسري
أما القسم الثاني من هذا الفريق، فيركبون الدراجات ويحاولون اختراق ارض العدو دون أن يقعوا في
الكمين ويأسرهم الأعداء ، ويكون دليلهم في ذلك قسم " الجواسيس " المفروض عليه إرشادهم إلى
الطريق المأمون
إذا استطاع الفريق الثاني أن يجتاز ارض الفريق الأول دون أن يقع في الكمين يعد فائزا وإلا يكون
الفريق الأول هو الفائز
وتعاد اللعبة بان يكون الفريق الأول هو الثاني والثاني هو الأول

28- لعبة الخائن

أدوات اللعبة: كور خفيفة

نظام اللعبة:

تختار لهذه اللعبة ارض وعرة المسالك كغابة أو ارض كثيرة الأشجار، ويقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق الأحمر، وفريق الصفر، ويأخذ كل منهم ناحية من الغابة ، يحددها كل منهما بوضع على خاص به في مكان خفي عن العين

ويتصافد أن يتخلف عن فريق الأحمر أحد جنوده الخائنين ليضع رسالة حربية بأعلى شجرة معينة ، ترشد فريق الصفر إلى مخبأ العلم الخاص بفريقه ، وينسحب إلى معسكره تاركاً بعض الآثار التي تدل على عمله كوقع أقدامه أو بعض أغصان مكسورة

تكتشف الخيانة ويحاكم الجندي الأحمر، ويقرر إعدامه رمياً بالرصاص ويصفر القائد ، فينطلق الفريقان المسلحان بالقنابل (الكور) للبحث عن الرسالة، وما ان يلتقيا حتى تدور المعركة بينهما بالكور وكل من تصيبه إحدى الكور يخرج من اللعبة ومن يجد الرسالة أو يكون عدد قتلاه اقل من الآخر يكون هو الفائز

29- لعبة الكمين

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ، ويختار طريق غير مطروق ، يرسل إليه أحد الفريقين حيث يكلف بإعداد كمين للفريق الثاني، وعلى الفريق الذي سيقوم بإعداد الكمين أن يفكر في كافة الوسائل التي يستطيع بها أن يوقع خصومه في الشرك (دون أن يصيب أحد بأي أذى)

فمثلاً، يختار الفريق الذي سيعد الكمين، مكاناً محصوراً، ويوزع أفراداً حول هذا المكان في مخابئ يصعب رؤيتهم فيها، إذا تقدم أفراد الفريق الآخر، انفضوا عليهم من كل جهة ، وحاصروهم

أو يمكن أن ينفقوا على أن يكون الكمين في حدود دائرة يحدد محيطها بزلط أو طوب أو ورق شجر بحيث تخفي رؤيته على العابر العادي ، فإذا دقق النظر إليه أمكن اكتشافه بسهولة

وعلى هذا تسير اللعبة بان يخرج الفريق الأول لوضع الكمين، وبعد نصف ساعة من خروجه ينطلق أفراد الفريق الثاني، محاذرين أن يقعوا في الشرك، فإذا وقعوا فيه فاز الفريق الأول، وان استطاعوا اكتشاف الكمين فازوا هم

وتعاد اللعبة بان يخرج الفريق الثاني لوضع الكمين

30- لعبة إيصال الرسالة

أدوات اللعبة: شريط احمر اللون طوله 25 سم تقريبا

نظام اللعبة:

يختار أحد الكشافين ليمثل دور " حامل الرسالة" الذي يكلف رسالة إلى مكان محاصر يبعد حوالي كيلومترين عن المخيم، ويمثل اللاعب بتعليق شرائط احمر اللون على كتفه طوله 20 سم تقريبا يحاول " حامل الرسالة" أن يتقدم، وهو متخف لإيصال الرسالة المكان المختار، حيث يسلمها لكشاف آخر، ولحامل الرسالة أن يعزيه ويتخذ كافة الوسائل التي تمكنه من التخفي حتى يوصل الرسالة

بعد أن يتقدم " حامل الرسالة " بحوالي خمس عشرة دقيقة يسمح للاعبين بمحاولة العثور عليه، واخذ الرسالة منه قبل إيصالها

واخذ الرسالة يكون بالاستيلاء على الشريط الملون الذي على

لعبة اللصوص

نظام اللعبة:

تمثل طليعة من الطلائع دور اللصوص، وتمثل ثلاث طلائع دور الشرطة ويختار اللصوص قائد لهم، كما يختار فريق الشرطة قائدا، ويتولى كل قائد إدارة المعركة وتنظيم العمل وإعطاء تعليمات لفريقه

ويختار الشرطة قطعة محددة من الأرض تمثل " سجننا" يقوم على حراسته بعض أفراد الشرطة عند إشارة البدء، ينتشر اللصوص في المساحة الفسيحة المخصصة للعبة، ويحاول كل لص أن يختفي في أي مكان كان يتسلق شجرة أو يقف وراء صخرة، أو يتزل في حفرة... وهكذا وبعد حوالي 20 دقيقة تعطى الأوامر للشرطة للبحث عن اللصوص والعودة بهم إلى السجن، مع مراعاة ما يأتي:

يقسم أفراد الشرطة أنفسهم مجموعات، كل مجموعة تتكون من ثلاثة أو أربعة حتى إذا قبضوا على لص أمكنهم أن يوثقوه بالحبال ويحملوه إلى السجن وللص أن يقاوم ويحاول الهرب

إذا احضر اللص إلى السجن فمن حقه أن يغافل الحراس ويهرب منهم

لأفراد الشرطة أن يستخدموا " صفاراتهم " لإعطاء إشارات لزملائهم عند طلب المساعدة في القبض على أحد اللصوص وتنتهي اللعبة بالقبض على جميع اللصوص وسجنهم

32- لعبة البضائع المهربة

أدوات اللعبة: علم طليعة معلق في عصا

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، فريق المهربين الذي يحاول تهريب بضائع من مكان إلى آخر وفريق الشرطة الذي يحاول أن يتبع المهربين ، والاستيلاء على البضائع المهربة تحدد قطعة من الأرض، ويفضل أن تكون متسعة وكثيرة التضاريس ، وبها أشجار ومزروعات تصلح مخابئ طبيعية ، ويسمح لحارس بحراسة هذه الأرض (ويختار من فريق الشرطة)

عند بدء اللعبة يختار الحارس موقعه في أي مكان من هذه الأرض ، يتم عمل المهربين على مرحلتين: المرحلة الأولى: تبدأ بنقل بضائع من أي جزء من هذه الأرض إلى أي جزء آخر، ويراعى بالطبع أن يتم ذلك في غفلة من الحارس ، وعلى هذا الفريق أن يعتمد إسقاط بعض حبات من الذرة أو الفول في طريقه كأثر من أثاره، وعليه عندما يصل إلى المكان الذي سيختاره لتهريب البضاعة إليه أن يغرس عصا العلم في الأرض رمزا لهذه البضاعة المهربة

هذه المرحلة تتم في نصف ساعة، ويحاول الحارس أن يكتشف آثار المهربين، فإذا وجدهم نادى على رفاقه ليحاولوا أن يستولوا على البضاعة أي العلم الذي معهم (يراعى أن يكون مرفوعا على العصا في أثناء سيرهم)

فان استطاع فريق الشرطة الحصول على العلم عدوا فائزين، وتبدأ المرحلة الثانية من اللعبة بعد نصف ساعة، فإذا لم يتمكن الحارس من رؤية المهربين كان على فريق الشرطة أن يهبوا لمطاردة المهربين، ومحاولة الاستيلاء على العلم الذي معهم ، قبل أن يتمكن هؤلاء من نقله من الجزء الآخر الذي أشرنا إليه، إلى جزء ثالث يختارونه من الأرض

ويفوز فريق الشرطة، إذا استولى على البضاعة

ويفوز المهربون، إذا تمكنوا من تهريب البضاعة

وتعاد اللعبة بان يكون الشرطة هم المهربين، وبالعكس

33- لعبة قلعتي

أدوات اللعبة: أعلام

نظام اللعبة:

يختار لهذه اللعبة مكان محدد كثير الأشجار، ويطلق عليه "منطقة الحصار" ويحيط بهذا المكان ارض فسيحة، ويقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين: فريق المدافعين وفريق المهاجمين، ويحمل بعض أفراد كل فريق أعلاما تخالف ألوانها أعلام الفريق الآخر عند إشارة البدء، يبتعد فريق المهاجمين إلى مكان معين، ويغادر فريق المدافعين "منطقة الحصار" للاستطلاع ومحاولة استكشاف حركات العدو ثم يضع فريق المهاجمين خطة للتسلل إلى "منطقة الحصار" ويتربص بهم فهم المدافعين، فمن وصل سالما من المهاجمين كسبت فرقة المهاجمين نقطة عن كل فرد يصل وهنا يحاول حملة الأعلام أن يصلوا إلى "منطقة الحصار" لإنقاذ رفاقهم، فكل فرد يتمكن منهم من الدخول إليها يعلن انه أنقذ أسيرا ويحق لفريق المهاجمين أن يحتموا بالأشجار، فمن لم تسعده الظروف بالوصول إلى المنطقة، وتمكن من الإمساك بشجرة قبل أن يمسه عدو، صاح: هذه قلعتي فيحلوا عنها المدافعون، ويتربصون مغادرته لها

34- لعبة الرسالة الشفوية

أدوات اللعبة: عدد 2 ورقة بيضاء - عدد 2 قلم رصاص

نظام اللعبة:

يختار لهذه اللعبة طريق يبلغ طوله حوالي كيلومترين، ويقسم اللاعبون إلى فريقين، وينتشر أفراد كل فريق من أول الطريق إلى آخره بحيث يكون بين كل فرد والآخر مسافة لا تقل عن 50 مترا تبدأ اللعبة بان ينادي القائد على رئيسي الفريقين، ويتلو عليهما رسالة شفوية مرتين مثل: "تصادم أمس في الهند قطاران يسيران بالكهرباء، وقد أدى الحادث إلى مصرع 100 شخص، و إصابة 500 آخرين من بينهم 120 شخصا أصابتهم خطيرة، وقد كان كل قطار يقل حوالي 1500 راكب، وكان أحد القطارين متجها إلى بومباي وهذا رابع حادث للقطارات في الهند منذ أول شهر الماضي، فقد وقعت ثلاثة حوادث بلغ عدد ضحاياها 134 قتيلا و38 جريحا

بعد ان يتلو القائد الرسالة مرتين على رئيسي الفريقين ، يجري كل رئيس ليبلغها إلى أول فرد من فريقه، وهذا بدوره يبلغها للذي يليه مع ملاحظة ألا يسمعها أحد غيره ، ثم يجري هذا الأخير ليبلغها للذي يليه...

وهكذا ، حتى تصل الرسالة إلى آخر كشاف في الفريق الذي يطلب منه أن يكتب الرسالة ، ويجري ليسلمها للقائد

والفريق الفائز هو الذي يبلغ الرسالة أولا، وتكون صحيحة

35- لعبة الدقة في التبليغ

نظام اللعبة: تسير هذه اللعبة على نمط اللعبة السابقة، مع اختيار رسالة أخرى مثل:

" بلغ زميلك أن النار شبت في المنزل رق 71 المواجه لمحطة السكة الحديد، وقد أصيب 27 شخصا، منهم 14 شخصا حالتهم خطيرة تستدعي نقلهم إلى المستشفى في الحال ، واطلب منه أن يتصل بالمطافئ ويطلب الإسعاف"

وعندما يجري الكشاف من مكانه بعد أن استمع للرسالة ليبلغها إلى زميله، يلقاه في أثناء الطريق شخص (يكون القائد قد أرسله لهذا الغرض) ومهمة هذا الشخص أن يتحدث لهذا الكشاف قليلا ، محاولا تشتيت تفكيره عن الرسالة التي هو ذاهب لإبلاغها

وهنا تبرز موهبة الكشاف وكفايته في تركيز تفكيره ، لإبلاغ الرسالة صحيحة دون تحريف

36- لعبة سيد البط

أدوات اللعبة : عدد من المنديل البيضاء، و آخر مساو له من المناديل السوداء
نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويحدد لكل فريق منطقة ، ويضع الفريق الأبيض مناديله البيض داخل المنطقة الخاصة به لتمثل البط الأبيض ، كما يضع الفريق الأسود مناديله السود داخل المنطقة الخاصة به لتمثل البط الأسود

عند بدء اللعبة يسمح لأحد الفريقين بالتقدم نحو الآخر، ولنفرض أن الفريق " الأبيض" تقدم نحو " الأسود" وغرض الفريق الأبيض أن يصطاد أفراده ما يستطيعون من البط الأسود ، وكل فرد من البيض له أن يصطاد بطة ويعود بها نحو بيته، ولا يسمح لأحد من الفريق الأسود بمطاردته إلا بعد أن

يجتاز منطقة " السود" فإذا اجتاز أحد أفراد "البيض" منطقة " السود" ومعه البطة، ينطلق هاربا بأقصى سرعة ويلحقه أحد الفريق الأسود فإذا توصل هذا الأخير إلى لمس قبل أن يبلغ " الأبيض " بيته، فإن " الأبيض" يصبح أسيرا ، ويعود مع مطارده إلى بيت " السود" وإذا استطاع " الأبيض" أن يعود إلى بيته بالبطة قبل أن يلمسه " الأسود" يؤخذ " الأسود" أسيرا في بيت البيض وتتابع اللعبة حتى لا ينجو من الأسر سوى ثلاثة فقط وتعاد اللعبة بالسماح في كل مرة لأحد الفريقين بالتقدم نحو الآخرة ألعاب البحث عن الكتر

53- لعبة إعادة الغنائم

عدد اللاعبين: طليعتان

أدوات اللعبة: خطابات سرية بها التعليمات - بوصلات - مسروقات يمكن أن تمثل بما يأتي : عدد 2 علم طليعة ، عدد 2 وتد ، عدد 2 علم سيمافور
المدة المحددة: من ساعة إلى ساعتين
تعليمات عامة للطليعتين:

في الليلة الماضية سطا بعض اللصوص على مخازن المخيم، واستطاعوا أن يستولوا على بعض المسروقات الثمينة، لقد أحس بعض الحراس بهؤلاء اللصوص ، وهم الخطا بالمسروقات، وحاولوا اللحاق بهم فلم يفلحوا ولكنهم استطاعوا أن يلتقطوا رسالتين وقعتا من اللصوص ، وهم يجرون مسرعين ، وفي هاتين الرسالتين توجد تفاصيل وصف المنطقة التي سيخفون فيها مسروقاتهم ستجدون إحدى هاتين الرسالتين داخل المظروف الآخر، فحاولوا أن تفتدوا بما فيها حتى تصلوا إلى مكان المسروقات

أما الرسالة الأخرى فستعطي لمجموعة ثانية، ستخرج في نفس الوقت الذي ستخرجون فيه، وسيحاولون الوصول الى المسروقات والعودة بها سريعا

عليكم أن تقوموا بكتابة تقرير تسلمونه عند عودتكم ، مع رسم خريطة توضح خط سيركم

الرسالة الموجهة إلى الطليعة الأولى

" من الباب الرئيسي للمخيم اتجه جنوبا، وسر في الطريق الرئيسي نحو 50 مترا، ثم سر في اتجاه 240 حتى تصل للحدود الغربية لمزرعة الموالح، ومن هناك سر في اتجاه 210 لمسافة 30 مترا، ثم في اتجاه 245 حتى تصل أول الطريق الزراعي

ومن هناك اتجه جنوبا حتى تصل إلى حقل الفول ، ثم سر مع المصرف في اتجاه شمال شرقي حتى تصل
للجسر الصغير ، ومن هناك سر في اتجاه 105 حتى تصل إلى شاطئ النهر
اتجه شرقا حتى تصل إلى سهل فسيح يقع في نهايته " ساقية"
ومن هناك تجد بعض الآثار التي تقودك إلى مخبأ المسروقات
اترك جميع الآثار كما وجدتها
أتمنى لك التوفيق مع أطيب التمنيات " القائد

الرسالة الموجهة إلى الطليعة الثانية

" من باب المخيم الموجود في الشمال الشرقي للمخيم سر في اتجاه 50 حتى تصل إلى أول الطريق،
ومن هناك سر في اتجاه 30 لمسافة 100 متر ، خذ الممر الزراعي الذي يتجه نحو الشمال الشرقي ،
وواصل السير فيه حتى تصل إلى شجرة الكافور، اتجه شرقا مسافة 50 خطوة، ثم سر اتجاه 200
حتى تصل إلى طريق المصرف
سر غربا حتى يقابلك سهل فسيح يقع في نهايته ساقية، من هناك تجد بعض الآثار التي تقودك إلى مخبأ
المسروقات
اترك جميع الآثار كما وجدتها
أتمنى لك التوفيق مع أطيب التمنيات القائد
ملاحظات:

هذا النوع من ألعاب البحث عن الكثر هو الأكثر شيوعا، لأنه يتضمن تدريب الكشافين على الكثير
من الفنون والمهارات الكشفية مثل كتابة التقارير ، رسم الخرائط ، اتجاهات البوصلة ، اقتفاء الأثر ،
العلامات السرية الخ
الرسالتان الموضحتان تمثلان وصفا حقيقيا للعبة من ألعاب البحث عن الكثر ، تم تنفيذها في أحد
المخيمات

وعلى القادة أن ينسجوا على منوالها طبقا لطبيعة البيئة التي ينظمون فيها هذه اللعبة
يحسن في مثل هذه الألعاب أن يكون مع كل كشاف من الطليعة صورة من " الرسالة" ولا يكتفي
بإعطاء صورة واحدة لعريف الطليعة ، لان هذا ادعى لمشاركة الكشافين مشاركة فعلية في اللعبة

54- لعبة عصابة شيكاغو

عدد اللاعبين: أي عدد من الطلائع
على أن تكلف كل طليعة بالبحث عن لص واحد من أفراد العصابة
أدوات اللعبة :

الملابس التي سيتنكر بها أفراد العصابة
زمن اللعبة: ساعتان

مجرى الحوادث: (انظر الخريطة رقم 02)

في الساعة الرابعة من صباح اليوم، سطت إحدى العصابات على محل تاجر المجوهرات الموجود بشارع النصر، واستولت على بعض ما به من المجوهرات ، وقد قدرت المسروقات ببضعة آلاف من الجنيهات وقد أحس رجال الشرطة بالجريمة عقب وقوعها في الحال فسارعوا لتعقب المجرمين، وتمكن رجال الشرطة من ضبط السيارات التي استخدمها هؤلاء المجرمين الذين اضطروا لتركها عند النقطة (م) وسارعوا للاختفاء في هذه المنطقة التي عرفت بأنها احسن مأوى للمجرمين لما تمتاز به من مخابئ طبيعية يسهل عليهم الاختفاء فيها

إن رجال الشرطة في حاجة إلى مساعدتكم للقبض على المهربين فسارعوا لتقديم هذه المساعدة لقد حاصر رجال الشرطة المنطقة ، داخل كردون دائري نصف قطره حوالي 250 متر موضح بالخريطة رقم 6

التعليمات:

على طليعتك أن تبحث في المنطقة (س)

(ويحدد للطليعة الثانية المنطقة (ص) والثالثة المنطقة (ع) والرابعة المنطقة (ل)

الرجل الذي ستبحثون عنه يتميز بالصفات الآتية:

الطول : 150 سم

لون الشعر: اسمر

العيون : زرقاء

لون الوجه : اسمر

السن: في حدود العشرين

الملابس: جاكيت سبورتي تدلى منها منديل ابيض - البنطلون اسمر - الحذاء اسود - الجوارب رمادية -

القميص ابيض - الكرافت احمر وبه دبوس اصفر

(ويحدد لكل طليعة رجل بصفارة أخرى)

على الطليعة أن تقبض على هذا الرجل، وتحضره إلى المخيم .
أرجو أن اجتمع بكم عند الساعة
و أتمنى لكم التوفيق

القائد

ملاحظة:

يجسّن في مثل هذه الألعاب أن يتنكر اثنان آخران في نفس الملابس مع اختلاف يسير، كان يلبس أحدهما الجاكيّت بدون منديل، أو يكون الحذاء بني، ويلبس الآخر البنطلون رمادي ، والكرافت كحلي، وهكذا

55- لعبة ابحت عن العريف

عدد اللاعبين: أي عدد من الطلائع
ساحة اللعبة : أي ساحة مناسبة محيطية بأحد المخيمات
أدوات اللعبة:
خيوط من الصوف من ألوان بقدر عدد الطلائع
الزمن : ساعة ونصف
نظام اللعبة :
يتفق القائد مع عرفاء الطلائع على الاختفاء من المخيم عند الساعة معينة، بدون أن يلفتوا الأنظار إليهم
يكون مع كل عريف طليعة مجموعة من خيوط الصوف بلون معين، فعريف طليعة الأسود يكون معه خيوط حمراء ، وعريف طليعة الثعالب خيوط صفراء وهكذا
يعمل كل عريف طليعة على اتخاذ طريق معين، على أن يترك وراءه بين كل مسافة وأخرى بعض خيوط الصوف التي يمكن الاسترشاد بها ، وفي نهاية المطاف يتخذ له مكانا يختفي فيه
بعد حوالي ثلاثة أرباع الساعة من خروج العرفاء، يجمع القائد الفرقة ، ويلاحظ الجميع عدم وجود عرفاء الطلائع ، وهنا يكلف القائد كل مساعد عريف طليعة بالخروج مع طليعته للبحث عن عريفهم ، ويعطيه قطعة من خيط الصوف من لون خيوط الصوف التي مع العريف
فمثلا يعطى لمساعد عريف طليعة الأسود خيطا احمر، ومساعد عريف طليعة الثعالب خيطا اصفر... وهكذا

تخرج الطلائع من المخيم ، وكل طليعة تتبع اثر خيوط الصوف التي تركها عريفها وهدفها: " ابحث عن العريف"
ملاحظات:

هذا النوع من الألعاب يعتبر من أفيد الألعاب الخلوية، لان فيه تدريبا لمساعدتي عرفاء الطلائع على قيادة طلائعهم
كما يمكن أن يكون هذا النوع من الألعاب وسيلة لجمع الفرقة خارج المخيم عند نقطة معينة ، لتنظيم لعبة خلوية أخرى.

56- لعبة الطفل النائه

أدوات اللعبة: خرائط وبوصلة
نظام اللعبة:

يجمع القائد عرفاء الطلائع ويسلم كلا منهم رسالة يطلب إليهم أن يفضوها في الوقت محدد ، بعد أن يستعدوا للخروج مع طلائعهم من باب المخيم
عند الوقت المحدد يفض كل عريف طليعة رسالته ، وفي هذه الرسالة " خريطة" تحدد خط سير كل طليعة إلى مكان معين
ويلاحظ أن كل طليعة ستسير في اتجاه مخالف للطليعة الأخرى ، ولكن جميع الطلائع تصل في النهاية إلى هذا المكان
ويحسن اختيار المكان المنشود، بحيث تكثر فيه المخابئ الطبيعية ، والأشجار الكثيفة ، وحقول الذرة والقصب ، حيث يسهل الاختفاء
وفي هذا المكان يكون القائد قد طلب إلى أحد الكشافين أن يتخذ أي محباً يختفي فيه
وبعد وصول الطلائع إلى المكان المحدد، ينتشر أفراد كل طليعة في هذا المكان ، محاولين البحث عن الكشاف المختفي والطليعة التي تعثر عليه أولا تكون هي الفائزة

57- لعبة المحتال

أدوات اللعبة: علم من أعلام الطلائع

نظام اللعبة:

يفضل القيام بهذه اللعبة أثناء أحد المخيمات ، وتتم على الوجه التالي:

يضع القائد علما من أعلام الطلائع بجوار سارية العلم

يسر إلى أحد الكشافين بان يحتال على اخذ هذا العلم من غير أن يراه أحد من إخوانه الكشافين،

ويذهب به إلى مكان يعينه له ، ويبعد عن المخيم بنحو 500 متر

يدعو القائد الكشافين للاجتماع به، وعندما يستجيبون له ويلتفون حوله ، يقول لهم:

" لقد نمتي إلى علمي أن أحد اللصوص يزعم سرقة المخيم فكونوا على حذر ويقظين، حتى تحولوا بينه وبين ما يريد"

ثم يأمرهم بالانصراف ليقوم كل كشاف بما كلف به من عمل

يحاول الكشاف الذي كلف بان يقوم بدور اللص المزعوم اغتنام الفرصة لأخذ العلم والخروج به من

المخيم خلسة ، والذهاب إلى المكان المعين له

فإذا استطاع ذلك عد الكشاف فائزا أما إذا رآه أحد رفقاءه الكشافين واكتشف أمره، صاح منيها

رفقاءه فيسارعون إليه ، ويقبضون على اللص

وفي هذه الحالة يعد انه اخفق في مهمته ، ويعتبر الكشاف الذي اكتشف أمره هو الفائز

تكرر اللعبة عدة مرات ، بان يسير القائد إلى كشاف آخر ، للقيام بدور اللص ، وذلك بعد ان يعود

كل كشاف إلى عمله

58- لعبة الفرس الهارب

نظام اللعبة :

يحسن في هذه اللعبة اختيار حقل ذرة أو قصب بعد إذن صاحبه وتسير اللعبة كآلاتي :

يختار العريف الأول أو أحد عرفاء الطلائع ليمثل دور " فرس هارب" حيث يذهب إلى الحقل المختار

ويختفي فيه

بعد عشرة دقائق من اختفائه، يخرج الكشافون للبحث عنه لإمساكه والرجوع به ،فيدخلون الحقل ،

ويحاولون التقدم نحوه من غير أن يحدثوا صوتا ينم عنهم ، على حين يكون " الفرس الهارب" يقظا ،

وكله آذان صاغية وعيون متلפתة، فإذا ما رأى كشافاً من المختارين لإمساكه يقترب منه ناداه باسمه، فيخرج من اللعبة
تستمر اللعبة حتى يتمكن الكشافون من وضع خطة للانقضاض على "الفرس الهارب" و الإمساك به
قبل أن تعطى له الفرصة للمناداة باسم من سيقبض عليه
بعد نصف ساعة من دخول المطاردين الحقل يصفر القائد فيقر كل لاعب في مكانه
ويفوز "الفرس الهارب" إذا لم يكن أحد قد تمكن من الإمساك به
ويليه في الفوز الكشاف الذي يكون قد وصل إلى اقرب مكان من "الفرس الهارب" من غير أن
يكون قد رآه
تكرر اللعبة باختيار آخر ليقوم بدور الفرس الهارب وهكذا دواليك

59- لعبة هذا دليلك

أدوات اللعبة: مجموعة من أوراق النبات - كتر (ثمار فاكهة أو أي شئ مماثل)
نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويعد القائد بعض خطابات لتوجيه كل فريق، على أن يستخدم في ذلك
بعض الخطابات السرية مستخدماً التورية التي تحتاج إلى مهارة الكشاف، لمحاولة فهم محتوياتها
ويعمل الترتيب على أن هذه الخطابات توصل كل فريق إلى مكان يبدأ منه إشارات ترشد إلى مخبأ
الكتر، وهذه الإشارات عبارة عن مجموعة من أوراق الأشجار بها ورقة بعينها هي دليل الفريق إلى
الكتر، وهذه من الورقة يحسن أن يرمز إليها في الخطاب الأخير للقائد ، ولا يذكر اسمها صراحة
فإذا فرضنا أن القائد سيختار مجموعة أوراق الأشجار الآتية:

ورق عنب، ورق جمبر، ورق توت، ورق كافور، وانه اختار ورق "العنب" ليكون الدليل إلى الكتر،
فيمكن أن يشير إلى ذلك في الخطاب الأخير الذي سيوصل القائد إلى مجموعة أوراق الأشجار بالآتي:
"..... عندما تصل إلى هذه الشجرة الكبيرة التي تمتاز بأنها دائمة الخضرة ولها ساق وتدنية غليظة
ملساء مستقيمة، تدق كلما نمت وارتفعت والتي يعتبر خشبها من احسن أنواع الخشب متانة وصلابة
(يقصد بالطبع شجرة الكافور) .. بجوار هذه الشجرة ستجد مجموعة من الأوراق الخضراء ، ستجدها
منتشرة كلما جد بك السير، قد لا تكون جميع هذه الأوراق بذات قيمة لك ، بل ربما كان في
بعضها ضرر خطير فأحذرهما ، ولكن ورقة من الأوراق التي عرفها قدماء المصريين ، ووجدت بعض

المومياء المصرية القديمة ملفوفة بها ، هذه الورقة عض عليها بالأسنان ولا تستمع لمن يقول لك كف عنها"

والورقة المقصودة هنا... هي ورقة العنب كما يتبين من وصفها... وهي مسننة وتشبه الكف وهنا يكون القائد قد وضع هذه الإشارات من مجموعة الأوراق ، وبين كل إشارة وأخرى حوالي 20 مترا ، ثم يتعمد أن يضع بعض المجموعات ، وبها ورق ناقص، فمجموعة تنقصها ورقة توت، ومجموعة تنقصها ورقة كافور ، ومجموعة تنقصها ورقة عنب، والمفروض أن كل فرقة ستتبع مجموعة الورق حيث يكون بينها ورقة العنب لأنها هي "الدليل" كما يعمل على وضع هذه المجموعات في طرق مختلفة للتضليل ، أما الطريق الذي سيوصل إلى الكثر فيحرص على إن تمثل في هذه المجموعات ورقة العنب وفي آخر إشارة يصح أن يضع خطابا يدل على محبأ الكثر الذي يحسن أن يكون بهذه المناسبة بعض عناقيد من العنب، أو زجاجة شراب العنب والفريق الذي يصل إلى الكثر أولا يكون هو الفائز

60- لعبة اتبعني

أدوات اللعبة:أغطية زجاجات بيبسي كولا ، مصر كولا، ليمونتا ، ليمونجو.... الخ نظام اللعبة: تسير اللعبة بنفس النظام السابق، ولكن بدلا من استخدام مجموعات مختلفة من أوراق النبات، يمكن استخدام اغطية مختلفة من زجاجات البيبسي كولا، ومصر كولا،وليمونيتا، وليمونجو.... الخ على أن يختار من بين هذه الأغطية، غطاء واحد ، يكون هو دليل الفريق إلى الكثر، تماما كما هو موضح باللعبة السابقة

61- لعبة أيهما اصدق

أدوات اللعبة:خريطة ، بوصلة ، كثر نظام اللعبة : يعد القائد بعض الخطابات لتوجيه الفرقة للوصول إلى مكان معين وفقا لمخطط سابق ، على أن يستخدم في ذلك بعض الخطابات السرية، والاستعانة بخريطة وبوصلة في بعض أجزاء من الطريق

وعند وصول الفرقة إلى المكان المعين يكون في انتظارهما اثنان من الكشافين أحدهما صديق يريد أن يدلهم على المكان الذي يوجد به الكتر والآخر عدو يريد أن يضلّهم حتى لا يكتشفوا المكان الذي به الكتر وعند وصول الفرقة، يتصل رئيسها بهذين الكشافين ، ليستدل منهما على المكان الذي يستطيع أن يجد به الكتر، فيدله كل منهما على طريق (وبالطبع هو لا يعرف أيهما الصديق وأيهما العدو، والتعليمات التي سيكتبها القائد توضح أن الفرقة ستجد من يدلهم على الطريق ، دون ذكر لأي شيء لآخر" ومن الطبيعي أن يفكر رئيس الفرقة في تقسيمها إلى مجموعتين، مجموعة يوجهها إلى طريق، ومجموعة يوجهها إلى الطريق الثاني والمجموعة التي ستتجه إلى الطريق الذي به الكتر ستجد علامات سرية توصلها إلى مكانه، فتأخذه وتعود به إلى المخيم المجموعة التي ستتجه إلى الطريق الثاني ستجد بعض الأعداء يضلّونهم مرة أخرى ، ويوجهونهم إلى طريق طويل وعر، يصل بهم أخيرا إلى المخيم ،وقد يكتشف بعض أفراد هذه المجموعة الحيلة ، فينصحون زملاءهم بالعودة من حيث أتوا

62- لعبة الرسالة الممزقة

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين، وتكتب رسالة ترشد إلى المكان المخبأ به الكتر ، وتصف الطريق الذي يقطع ، والوسيلة التي تتبع للوصول إلى هذا الكتر ثم تمزق هذه الرسالة إلى أربعة أجزاء كما هو موضح بالرسم ، فيعطى أحد الفريقين جزأين من الرسالة مثل(1، 4) ويعطى الفريق الآخر الجزأين الباقين مثل(2، 3) يجلس كل فريق ويحاول أن يستنبط الجزء الباقي من الرسالة ،وعليه أن يكتشف بمهارته وذكائه ما يمكن أن تشير إليه ، حتى يهتدي إلى مكان الكتر والفريق الذي يصل إلى الكتر أولا يكون هو الفائز

63- لعبة إحصار الكنز

أدوات اللعبة: فروع أشجار، أحجار، زلط، وغير ذلك من خامات البيئة
نظام اللعبة:

يجمع القائد الطلائع، ويحدد لكل طليعة مكانا معيناً تبدأ منه، فتبدأ الطليعة الأولى مثلاً من خارج باب المخيم متجهة يمينا، وتبدأ الطليعة الثانية من خارج باب المخيم متجهة يسارا، وتبدأ الطليعة الثالثة من داخل باب المخيم متجهة يمينا، والطليعة الرابعة تبدأ من داخل باب المخيم متجهة يسارا ويحدد لكل طليعة زمنا قدره نصف ساعة، يقوم أفراد الطليعة خلالها بعمل "علامات سرية" متبعين في ذلك القواعد المرعية في عمل مثل هذه العلامات، م ضرورة استخدام خامات البيئة في عملها، وجعل المسافة بين كل علامة والثانية حوالي 10 أمتار، ومراعاة أن تكون على الجانب الأيمن من الطريق .. الخ

ونلاحظ الطليعة أن تتنوع هذه العلامات فلا تكون كلها اسهما بل تراعى أن تستخدم مختلف أنواع علامات تتبع الأثر التي درستها، وتشير آخر علامة إلى وجود كتز مخبأ على مسافة محدودة (ويكون الكتز عبارة عن ثمرة أو خطاب أو جزع شجرة أو أي شيء آخر تفكر فيه الطليعة) وتعود الطليعة مراعية الوقت المحدد لها

بعد أن تعود الطلائع، يطلب القائد من الطليعة الأولى أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الثانية، وتستحضر الكتز الذي وضعته، ويطلب م الطليعة الثانية أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الثالثة، وتستحضر الكتز الذي وضعته، ويطلب من الطليعة الثالثة، أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الرابعة، وتستحضر الكتز الذي وضعته، ويطلب من الطليعة الرابعة أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الأولى، وتستحضر الكتز الذي وضعته ويحدد لكل طليعة مدة أقصاها نصف ساعة لاستحضار الكتز والطليعة التي تحضر أولا ومعها الكتز، تكون هي الفائزة

64- لعبة صيد الفراش

أدوات اللعبة: شرائط قماش من لونين مختلفين

نظام اللعبة:

تختار قطعة ارض بما بعض الأشجار، ويقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويجدد لكل فريق مجموعة من الأشجار، كما يحدد له مجموعة من الشرائط ، ويطلب من كل فريق أن يعلق الشرائط الخاصة به، على فرع أغصان هذه المجموعة من الأشجار التي حددت له ، وذلك بطريقة لا تلفت نظر الفريق الآخر

وعند بدء اللعبة يطلب من كل فريق محاولة " صيد الفراش " وذلك بجمع شرائط الفريق الآخر والفريق الذي يعثر على شرائط الفريق الآخر بالكامل قبل سواه يكون هو الفائز

65- لعبة جمع الأعلام

أدوات اللعبة: 4 أعلام صغيرة من لون واحد لكل طليعة ، فإذا كان بالفرقة 4 طلائع ، تعد: 4

أعلام حمراء، 4

نظام اللعبة:

يكلف القائد ثلاثة كشافين بالخروج لعمل علامات سرية مختلفة على أربعة مراحل ، ويضعون في آخر كل مرحلة كترا، عبارة عن مجموعة أعلام مكونة من علم احمر وعلم اصفر وعلم ابيض وعلم ازرق (على أن يلاحظ عند إعداد العلامات السرية الخاصة بالمرحلة الأولى أن تكون في أربعة اتجاهات تؤدي كلها إلى مكان واحد به الأعلام الأربعة

وعند إشارة البدء ، تخرج الفرقة بطلائعها الأربعة، كل طليعة تحت إمرة عريفها ، وتتخذ كل طليعة اتجاهها

أول طليعة تصل إلى نهاية المرحلة الأولى تستولي على اكثر الأعلام قيمة

والمفروض أنهم يعرفون قيمة هذه الأعلام كآلاتي:

الأحمر يقدر بخمس نقط

والأصفر يقدر بأربعة نقط

والأبيض يقدر بثلاث نقط

والأزرق يقدر بنقطتين

وعلى ذلك فالطليعة التي تصل أولا تستولي على العلم الأحمر، والتي تليها تستولي على العلم الأصفر..... وهكذا...

ثم تتابع كل طليعة سيرها حتى تتم المراحل الأربع، وعند العودة تعد النقط التي حصلت عليها كل طليعة حسب لون العلم الذي استولت عليه في كل مرحلة ، والطليعة الفائزة هي التي تحصل على أكثر النقط

66- لعبة البحث عن الرسائل

أدوات اللعبة:-أوتاد - خريطة يعدها القائد للطريق - بوصلات - رسائل
نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويعين لكل فريق عريف أول يتولى قيادة الفريق يعد القائد خريطة للفريق الأول يسير بمقتضاها ، ويكون معهم بوصلات توجههم للسير في الاتجاه الصحيح

ومع الخريطة رسالة أو أكثر بها التعليمات المطلوبة اتباعها، ويكون ابرز ما في هذه التعليمات أن يسير هذا الفريق طبقا لما هو موضح بالخريطة ، على أن يقف الفريق في محطات موضحة أيضا بهذه الخريطة، عند أول محطة يوضع " وتد" يشير إلى انه توجد في هذا المكان " أول رسالة" للفريق الثاني الذي سيقتفي اثر الفريق الأول ، وهكذا يفعل الفريق الأول في المحطتين الثانية والثالثة يخرج الفريق الثاني بعد خروج الفريق الأول بجوالي نصف ساعة ، ومعه خريطة تحدد له خط سيره حتى " المحطة الأولى "

وعند ما يصل إلى المحطة الأول يبحث عن الرسالة التي وضعها له الفريق الأول، وفي هذه الرسالة توضيح لخط سيره حتى يصل إلى المحطة الثانية، وفي المحطة الثانية رسالة أخرى بها التعليمات التي يتبعها حتى يصل إلى المحطة الثالثة

وفي المحطة الثالثة يجد الرسالة الأخيرة التي توصله إلى الكتر

يحدد لكل فريق المدة التي يقضيها حتى يعود إلى المخيم وتعاد اللعبة بان يصبح الفريق الثاني هو الأول وبالعكس

67- لعبة من يحضر الكنز

نظام اللعبة :

تعتمد هذه اللعبة على العلامات السرية ، والرسائل التي يضعها القائد بين كل مكان و آخر أثناء الطريق

ويستحسن أن يعمد القائد إلى استخدام الرموز ، والإشارات المبهمة وكتابة الرسائل بالشفرات، حتى يتدرب الكشافون على أعمال ذكائهم ومهاراتهم في محاربة قراءة ما ترمز إليه هذه الإشارات ، وحل الشفرات التي تحتوي عليها هذه الرسائل

وفي هذه اللعبة يبدأ القائد بإعطاء رسالة لكل طليعة توصلها إلى مكان معين ، وعند هذا المكان ،ولنفرض انه ساقية مهجورة ، يبدأ بعدها بعمل بعض العلامات السرية، لتوصل إلى مكان آخر ينتهي بسارية من سارات البرق، يجد بعدها رسالة أخرى يصف فيها طريقا يصل بهم إلى شجرة توت ، حيث يجدون بالقرب منها الكتر المنشود والطلايعه التي تصل أولا إلى الكتر تكون هي الفائزة

68- لعبة تسلق الأشجار

أدوات اللعبة:

- مناديل من مناديل الكشافة بقدر نصف عدد اللاعبين
- أغصان رفيعة

نظام اللعبة:

يختار لهذه اللعبة قطعة ارض فسيحة مليئة بالأشجار الكثيفة ، ويختار القائد طليعة من الكشافين المعروفين بالمهارة وخفة الحركة ، ويزودهم ببعض مناديل كشافة،وبعض أغصان رفيعة تكلف هذه الطليعة بالخروج من المخيم ، وتحاول أن تعمل بعض علامات سرية مستعينة بهذه الأغصان الرفيعة، على أن ترشد هذه العلامات إلى مجموعة من الأشجار الكثيفة ، ويقوم أفراد هذه الطليعة بربط منديل من مناديل الكشافة على أحد أغصان كل شجرة من الأشجار التي سيختارونها بعدان تنتهي الطليعة من ربط هذه المناديل في الأشجار ، يخرج باقي أفراد الفريق، ويعملون على أن يتتبعوا اثر أفراد الطليعة، ويحاولوا الوصول إلى الأشجار المربوط بها المناديل ، واكتشاف هذه المناديل والعودة بها

تعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى لإخفاء المناديل

69- لعبة الكنز الثمين

أدوات اللعبة:

- حبوب من الفول والذرة
- خامات البيئة
- جذوع أشجار- حصا- زلط- الخ

نظام اللعبة:

يخرج أفراد إحدى الطلائع، ويقسمون أنفسهم أزواجا ، فإذا كان عدد أفراد الطليعة ثمانية، يقسمون أنفسهم أربعة أزواج، ويتجه كل زوج إلى ناحية، ويتفقون على أن يقوم الزوج الأول بعمل علامات سرية من خامات البيئة ، والزوج الثاني يقوم بعمل علامات سرية مستخدما الحصا والزلط وجذوع الأشجار، والزوج الثالث ينثر وراءه بعض حبوب الفول، والزوج الرابع ينثر وراءه بعض حبوب الذرة ، مع وضع علامات سرية بين كل حين و آخر، وفي نهاية المطاف لكل زوج ، يضعان رسالة تحدد المكان الذي يوجد فيه الكثر، ويلاحظ انه كثر واحد ، والرسائل كلها تشير إلى هذا الكثر تخرج الطلائع ، وتقتفي كل طليعة اثر زوج من الأزواج والطليعة التي تستحضر الكثر أولا، تكون هي الفائزة

70- لعبة من يفوز؟

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين، وتكون لكل فريق جاسوسان لهما لدى الفريق الآخر، ويعرف هذان الجاسوسان المنطقة التي بها الكثر، ولكن لا يعرفان المكان بالضبط ، وبالطبع لا يعرف الفريق الأول الجاسوسين اللذين بين أفرادهم، وكذلك الفريق الثاني لا يعرف من هما الجاسوسان اللذان بين أفرادهم

قبل بدء اللعبة يكلف القائد أحد الكشافين بإخفاء كثر في مكان يبعد عن المخيم حوالي كيلومترين ، وعمل علامات سرية تهدى إلى اقرب مكان للكثر، بحيث يكون بين آخر علامة والكثر حوالي 50 مترا تقريبا

عند إشارة البدء يسير كل فريق في اتجاه العلامات السرية محاولا اقتفاء أثر هذه العلامات ، حتى يصل إلى آخر علامة سرية، وهناك يحاول الجاسوسان الموجودان في كل فريق أن يضللا هذا الفريق ، حتى لا يصل إلى مكان الكتر، ولا بد أن يكونا حذرين حتى لا يكتشف أمرهما أحد وإذا سنحت لهما فرصة للاتصال بالفريق الثاني يحاولان توجيهه للمنطقة الصحيحة وهكذا يعمل هؤلاء الجواسيس عملهم، ولهذا يشترط أن يكونوا على جانب كبير من الذكاء والمهارة والدهاء وسعة الحيلة والفريق الفائز هو الذي يستطيع أن يحصل على الكتر

71- لعبة أوراق النباتات

أدوات اللعبة: مجموعة مختلفة من أوراق الأشجار والنباتات
نظام اللعبة:

يأتي القائد بمجموعة مختلفة من أوراق الأشجار والنباتات الموجودة في أماكن متنوعة بالمناطق المحيطة بالمخيم
ثم يدعو الكشافين، ويعرض هذه الأوراق عليهم لمدة ثلاث دقائق ويعطي إشارة البدء ، فينطلق أفراد الطلائع نحو الأشجار المختلفة لجمع الأوراق المطلوبة ، (أي التي عرضت أمامهم وتبينوا أشكالها وأنواعها) على أن يعودوا بها أو ببعضها بعد مدة يعينها لهم القائد
وعندما يعود أفراد الطلائع المشتركة، تعد الأوراق التي يتقدم بها أفراد كل طليعة والمطابقة للتي عرضت أمامهم
وتفوز الطليعة التي تقدم عددا من الأوراق المطابقة أكثر من غيرها
ملاحظة :

يمكن إعادة اللعبة السابقة بعرض مجموعة من الأصداف أو القواقع وهذه اللعبة من الألعاب المستحبة على شواطئ البحار

72- لعبة الخطابات المقلدة

نظام اللعبة:

يكتب القائد لكل طليعة رسائل عدة تحمل أرقاماً مسلسلة ويضعها في ظروف ثم يقفلها وفي الرسالة يبين القائد طريق السير، وما يجب على أفراد الطليعة ملاحظته أو القيام به ، كان يطلب منهم عمل رسم لمكان معين في الطريق المعين ، أو إيجاد ارتفاع مئذنة ، مسجد سيمرون عليه في الطريق ، أو إيجاد عرض نهر ، أو وصف محتويات مزرعة سيمرون بها... الخ وعند إعطاء إشارة البدء ، تفتح الطلائع الخطاب رقم: 1 ويطلعون على الرسالة الأولى التي تهديهم إلى الطريق ، وتخبرهم بالمكان الذي تفتح فيه الرسالة رقم 2 في نهاية المرحلة يوضع كتر، تستحضره كل طليعة عند عودتها تفوز الطليعة التي تعود بالكتر أولاً، ويكون التقرير الذي كتبوه ، والرسومات التي رسموها، والملاحظات التي طلب منهم تسجيلها أدق و أوفى ويحدد القائد درجات للوصول أولاً، ودرجات للتقارير، ودرجات للرسومات، ودرجات للملاحظات

73- لعبة الرحلة الخلوية

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، كل فريق تحت قيادة عريف مسئول وتحدد مسافة الرحلة بحوالي ثلاثة كيلومترات ، وتعد خطابات الرحلة وما بها من توجيهات بصيغة تقتضي تفكير الكشافين ، واستخدام قوة ملاحظاتهم وقدرتهم على ترجمة المعلومات، ومعرفة مضمونها، معتمدين على ذكائهم وتجاربهم ومهاراتهم، وتستخدم الرموز والإشارات والتورية في كتابة هذه الرسائل وتنظم الرحلة على أساس أن يسير كل فريق في طريق دائري : أحدهما في اتجاه عقرب الساعة، والآخر في الاتجاه المضاد ويستعمل القائد أن يضع في الطريق بعض أعلام وأوتار ومناديل مربوطة على بعض الأشجار، وحبال مربوطة في سارية البرق أو التليفون... وهكذا.. ويشير القائد لهذه الأشياء في خطابه، ويطلب من كل فريق أن يحضرها معه الفريق الذي يعود ومعه عدد أكبر من هذه الأشياء يكون هو الفائز

الباب السابع: ألعاب اقتفاء الأثر

37- لعبة أبن الطريق؟

أدوات اللعبة: مئات من القطع الصغيرة من الورق الملون من أربعة ألوان
نظام اللعبة:

تخرج طليعة من المخيم ومعها مئات من القطع الصغيرة من الورق من أربعة ألوان
وتعمل الطليعة على أن تترك وراءها آثار سيرها بمجموعات من الورق الملون ، كل مجموعة تشمل
أربعة ألوان (اصفر واحمر وازرق و اخضر مثلا) وبين كل مجموعة والتي تليها حوالي 25 مترا،
وتستمر الطليعة في وضع هذه الآثار، حتى تصل إلى مفترق طرق، فتنقسم الطليعة إلى ثلاث أقسام:
قسم يتجه إلى أحد الطرق ويواصل سيره مستمرا في وضع مجموعة الألوان ،حريصا على أن يكون
بكل مجموعة الألوان الأربعة، حتى يصل إلى مكان معين يضع فيه رسالة ترشد إلى مكان الكثر
وقسم يتخذ طريقا آخر، ويعمل على أن يضع المجموعات، ويكون لكل مجموعة أربع أوراق، ولكن
يتعمد إنقاصها لونا(اللون الأحمر مثلا) فيضع ورقة من اللون الأصفر وأخرى من اللون الأزرق ، و
وقتئ من اللون الأخضر.. ويستمر في سيره ليضع مجموعة أخرى (ويتعمد دائما إلا يكون فيها اللون
الأحمر) فيضع ورقتين

أدوات اللعبة:

معدات رسم الخرائط

بوصلة

كتر

خامات البيئة لعمل علامات سرية

نظام اللعبة:

تكلف إحدى الطلائع بالخروج من المخيم، وإخفاء كتر على بعد حوالي ثلاث كيلومترات منه ويلاحظ ألا تترك أي أثر يدل على خط سيرها في أثناء ذهابها لإخفاء الكتر، وبعد إخفاء الكتر في المكان الذي تختاره، تقفل راجعة، وفي أثناء عودتها، تقوم برسم خريطة لخط سيرها مستخدمة البوصلة، ومعتمدة على الأساس الفنية التي درستها في رسم الخرائط، وتقدر المسافة التي تكون مجالا لرسمها بحوالي كيلومترين، وفي نهاية هذين الكيلومترين تختار مخبأ آخر تضع فيه الخريطة التي تدل على مكان الكتر، ومع الخريطة خطاب أو أكثر من الخطابات السرية به التنظيمات اللازم اتباعها.

ثم تبدأ الطليعة في العودة إلى المخيم، وفي أثناء عودتها، ومن المنطقة التي اخفت فيها الخريطة والخطابات السرية، تبدأ عمل علامات سرية مستخدمة في ذلك خامات البيئة والوسائل المختلفة في عمل هذه العلامات حتى تصل إلى المخيم

وهنا يكلف القائد باقي الطلائع بالخروج للبحث عن الكتر، وبطبيعة الحال سيكون اتجاهها للبحث عكس العلامات السرية الموضوعية، وكذلك بالنسبة للخريطة المرسومة

إذا نجحت الطلائع في العثور على الكتر تكون هي الفائزة، وإذا فشلت في العثور عليه وإحضاره تعتبر الطليعة الأولى هي الفائزة، ويمكن أن تعاد اللعبة بتغير الأدوار

39- لعبة ابحاثوا عن آثارهم

أدوات اللعبة:

مجموعة من حبات الفول

مجموعة من حبات الذرة

مجموعة من أغصان الشجر الرفيعة

نظام اللعبة:

تخرج طليعة وينتشر أفرادها في ارض فسيحة تاركين، وراءهم مجموعة من حبات الفول والذرة و أغصان الشجر

وبعد حوالي نصف ساعة، يخرج أفراد الطليعة الثانية، محاولين أن يقتفوا اثر أفراد الطليعة الأولى، ويعملون على أن يجمعوا ما تركه أفراد الطليعة الأولى من الفول والذرة و أغصان الشجر وتفوز الطليعة الثانية إذا استطاعت أن تجمع ما تركته الطليعة الأولى من آثار، وإلا اعتبرت الطليعة الأولى هي الفائزة

وتعاد اللعبة بان يسمح في هذه المرة لأفراد الطليعة الثانية بترك بعض حبات الفول والذرة و أغصان الشجر ، ليتبعها أفراد الطليعة الأولى

40- لعبة آثار الرمال

أدوات اللعبة: عدد 2 كيس من الرمال

نظام اللعبة:

تخرج الطليعة من المخيم ومعها كيسان من الرمل ، ويكون عريف هذه الطليعة لابسا حذاء مميزا ، بمعنى أن يكون نعله من (الكوتش) الذي يترك أثرا بارزا

وتبدأ الطليعة سيرها من مكان محدد، ويسبقها أحد أفرادها الكشافين، ويحمل معه كيسا من الرمل، وكلما سار حوالي 20 أو 25 مترا ، فرش جانبا من الأرض على يمين الطريق ببعض الرمل، ليسير عليه عريف الطليعة بجذائه المميز، ليرك أثره سيره على هذا الجزء من الرمل، ويعمل الترتيب على أن يكرر ذلك خمس مرات... (أي تكون آثار حذاء العريف هي الواضحة فقط على الرمل) وبعد هذه المرات الخمس، يسير على الرمل الذي يتم فرشه على الأرض اثنان : العريف ذو الحذاء المميز، و آخر حذاءه عادي بحيث يظهر على الرمل آثاران ، أحدهما اثر حذاء العريف ، والآخر اثر الحذاء العادي

ويكرر ذلك حوالي سبع مرات أخرى

وعند مفترق إحدى الطرق يكون هناك اثنان من الكشافين، يحمل كل منهما كيسا من الرمال (بدل واحد فقط) ويتجه أحدهما في طريق ويتبعه عريف الطليعة بحذائه المميز، ويتجه الثاني في طريق آخر، ويتبعه الشخص الآخر ذو الحذاء العادي، الذي سبق وترك اثر حذائه مع العريف على بعض أجزاء وتنتهي آثار حذاء العريف برسالة ترشد إلى مكان الكتر، أما آثار الحذاء العادي ، فهي آثار مضللة تصل إلى طريق وعر، لا يؤدي إلى شيء ، بعد خروج هذه الطليعة بحوالي نصف ساعة، يخرج باقي اللاعبين ومعهم خطاب من القائد موضح به التعليمات اللازم اتباعها، والتي تتلخص في أن هناك بعض المسروقات سرقتها جماعة من اللصوص خرجوا من المخيم، والمطلوب تتبعهم والعودة بهذه المسروقات

والمفروض طبعاً في هذه الحالة أن يتبع اللاعبون اثر الحذاء البارز لأنه بدأ بعد المخيم مباشرة ، ولا يلقوا بالا لاثر الحذاء العادي يفوز اللاعبون إذا عادوا بالكتر بعد الموعد الذي يحدده لهم القائد

41- لعبة المطاردة

أدوات اللعبة: كور متعددة مصنوعة من الورق
نظام اللعبة:

يعين القائد كشافا يقوم بدور الهارب من العدالة يخرج الهارب من المعسكر إلى أية منطقة مجاورة يختارها، ويلقي على جانبي الطريق في أثناء سيره ببعض أشياء تدل عليه ، حتى يجد محبباً صالحاً يؤويه بعد مضي نصف ساعة من خروج الهارب ، يخرج وراءه الكشافون الباقون – وهم رجال المباحث أو الشرطة- متتبعين ما يترك من آثار.

فإذا وفق الكشافون الذين يقومون بدور رجال المباحث في الاهتداء إلى محبته ، ودنوا منه، يقذفهم بكرات من الورق يكون قد جهزها من قبل خروجه، وكل من تصيبه قذيفة يخر صريعا، أي يسقط على الأرض بلا حراك

يقوم المطاردون- رجال المباحث- بدورهم بقذفه أيضا بقذائف من الورق ، ولا يخر الهارب صريعا إلا بعد أصابته بست قذائف .

يفوز الهارب إذا أصاب المطاردين جميعا، ويفوز المطاردون إذا أصابوه بست قذائف قبل أن يصابوا جميعا

42- لعبة اجتياز الحدود

نظام اللعبة:

يمثل الحدود طريق خلوي طوله نحو نصف كيلومتر تقريبا ويحسن أن يكون رمليا أو متريا ليسهل فيه ترك أثار الأحذية

وإذا اختار اللاعبون مكانا صحراويا فيبين خط الحدود بالحجارة يوزع الكشافون الذين يمثلون حراس الحدود على طول الطريق ويقف بعض الكشافين كحراس احتياطيين في منتصف المسافة بين خط الحدود، ومكان يحدد بشجرة ، أو أعلام كشفية يمثل اقرب مدينة إلى الحدود

وعلى مسافة مناسبة ، ولتكن 500 متر امثلا من الحدود في الجانب الأخر يجتمع الكشافون الذين يقومون بدور عصابة المهريين

يجتاز أفراد العصابة خط الحدود فرادى أو مجتمعين أو منتشرين على طول الخط ، قاصدين المدينة ما شين أو مهرولين

والمفروض أن الذي يخفى في طيات ثيابه الأشياء المهربة واحد منهم فقط ، ويكون لابسا حذاء في كعبه حديدة تشبه كعب الغزال أو حدوة الفرس، أو يكون نعل حذائه من الكوتش المخطط

وعند ما يعبر المهربون الحدود يبحث الحراس عن الأثر المعلوم، فإذا وجده أحدهم صاح بأعلى صوته ، منذرا الحراس الاحتياطيين بعبور المهرب الحدود ، وفي الوقت نفسه يتعقب أثاره بأسرع ما يستطيع ،

ويهرول إليه الاحتياطيون، ويتضافرون على القبض عليه قبل بلوغه المدينة

فإذا استطاع المهرب مجاوزة المدينة، أصبح في مأمن ، ويعد فائزا أما إذا قبض عليه قبل وصوله المدينة فيكون القابض عليه هو الفائز

43- لعبة القاتل

أدوات اللعبة: مجموعة من الحبوب كالذرة أو الفول

نظام اللعبة:

يمثل أحد الكشافين قاتلا أجهز على فريسته بسكين، ثم يفر بسكينه تقطر دما يخرج عدد من الكشافين بعد خمس دقائق من فراره مقتفين آثار نقط الدم، التي تتساقط من السكين، ويكون مع الكشاف الفار حبوب يسقط بعضها في أثناء فراره ممثلة نقط الدم فإذا وصل القاتل إلى المكان الذي عينه له القائد دون أن يلمسه أحد من مطارديه عد فائزا على شريطة أن يصل إلى المكان المعين قبل أول واصل إليه من مطارديه بعشرة دقائق على الأقل

44- لعبة اتبعني

أدوات اللعبة: حبوب من القمح والذرة والفول والأرز

نظام اللعبة:

يختار القائد كشافا، ويزوده بمقدار من حبوب القمح والذرة والفول والأرز ، ويطلب منه أن يخرج من المخيم ماشيا او راكبا دراجة ويعين له الطريق التي يسلكها يسير الكشاف في طريقه المرسومة، ويسقط مما معه من الحبوب مقدار في أماكن مختلفة منها ، وبخاصة في مفارق الطرق لتدل عليه يخرج باقي أفراد الفريق بعد حوالي نصف ساعة من خروجه مقتفين آثاره وقد يعمد الكشاف أحيانا للاستعانة بقطعة من الطباشير يرسم بها بعض العلامات السرية، على السبوابات أو جانبي الطرق أو أعمدة التلغراف، كما يعمد للاستعانة ببعض خامات البيئة لعمل مثل هذه العلامات ولكن الكشاف نظيف ، فينبغي والحالة هذه على الكشافين المقتفين لأثره أن يزيلوا هذه الآثار كلما مروا بها ويحسن أن يعمد الكشاف المقتفى أثره إلى تحبئة خطاب يدل عليه في آخر علامة من العلامات السرية التي سيضعها ... وفي هذا الخطاب يخبرهم بمكان وجوده

45- لعبة كلاب الصيد

أدوات اللعبة: حبوب من الأرز

نظام اللعبة:

يختار القائد عددا من الكشافين ليقوموا بدور الأرناب البرية، ويخلو بهم ، ويحدد لكل واحد منهم مكانا معلوما يذهب إليه، ويختفى فيه يقوم باقي أفراد الفرقة بدور كلاب الصيد عندما يعطي القائد إشارة البدء ، تخرج الأرناب من المخيم ، بينما تبقى " كلاب الصيد" في الخيام بحيث لا يرون الأرناب وهم خارجون تسير الأرناب كل إلى الجهة المعينة له، تاركين في أثناء سيرهم أثارا يمكن تتبعها كحبوب أو قطع صغيرة من الورق بعد عشرين دقيقة من خروج الأرناب، يخرج كلاب الصيد ويسرون خلفهم، مقتفين أثارهم التي يكونون قد تركوها يفوز كلاب الصيد إذا اهتمدوا إلى مخابئ الأرناب كلهم أو اغلبهم بعد مضي نصف ساعة من خروجهم فإذا لم يهتمدوا إليهم بعد الزمن المحدد، عادوا أدراجهم، وعند ذلك يفوز الأرناب

46- لعبة اكتشاف معالم الطريق

أدوات اللعبة: بطاقات بقدر عدد اللاعبين

نظام اللعبة:

يقوم الفريق برحلة خلوية، ومعهم القائد، وفي أثناء السير يعمل القائد على أن يسجل في كل بطاقة وصفا موجزا لبعض معالم الطريق، مثل مزلقان سكة حديد عليه شارة من شارات المرور، أو ساقية مهجورة بجوار شجرة جميز أو جرن من القمح وسط حقل في الجهة الغربية من الطريق... وهكذا وفي نهاية الرحلة، يوزع القائد البطاقات على أفراد الفرقة ، وفي أثناء العودة، يحاول كل كشاف أن يكتشف المنطقة التي وصفها في البطاقة التي حصل عليها ، ويكتب عنها تقريرا كاملا الكشاف الذي يكون تقريره أدق و أوفى يكون هو الفائز

47- لعبة الغزال الشارد

أدوات اللعبة: خيوط من الصوف الأحمر

نظام اللعبة:

هناك غزال شارد، ينتقل من مكان إلى آخر تاركاً، ورائه بعض الآثار يرمز إليها بمجموعة من خيوط الصوف الأحمر، تمتد على الطريق، أو تعلق على الأشجار، أو ساريات البرق، وتكون الخيوط بكمية كبيرة لا في مكان واحد، ولكن في أماكن متفرقة تخرج الطلائع لتتبع أثر الغزال الشارد، وعلى كل طليعة أن تجمع أكبر عدد ممكن من آثاره، وهي خيوط الصوف الأحمر

وبعد الوقت المحدد تعود الطلائع، والطليعة التي جمعت عدداً أكبر من الصوف تكون هي الفائزة

48- لعبة طليعة الدراجات

أدوات اللعبة: - دراجات لأفراد طليعة - جبات فول أو ذرة أو أرز

نظام اللعبة :

يخرج أفراد طليعة راكبين دراجاتهم، ويحاول كل فرد من الطليعة أن يوقع بعض حبات من الفول أو الذرة أو الأرز أثناء سيره، ولا مانع من أن يتخذ بعض أفراد الطليعة طرقاً مختلفة توصلهم إلى مكان يكون القائد قد حدده لهم من قبل، وعند وصولهم إلى هذا المكان يحاول كل منهم أن يتخذ له مخبأً وبعد خروجهم بجوالي خمس دقائق يتبعهم أفراد الطلائع الباقية، وتسير كل طليعة تحت إمرة عريفها، وتحاول كل طليعة أن تتبع أثر طليعة الدراجات، مستعينة بآثار هذه الدرجات من جهة، وجبات الفول أو الذرة التي ستركها أفراد طليعة راكبي الدراجات من جهة أخرى .

الطليعة التي تستطيع أن تصل إلى مخبأى راكبي الدراجات وتأسر أكبر عدد منهم تكون هي الفائزة) والأسر يكون بمجرد اللمس)

وإذا لم تستطع الطلائع أن تأسر أحد من طليعة الدراجات تكون هذه الطليعة الأخيرة هي الفائزة

وتعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى، لتكون هي طليعة الدراجات... وهكذا

49- لعبة تتبع الهارب

نظام اللعبة:

يختار أحد الكشافين المهرة ليمثل دور الهارب ، ويخرج من المخيم، ويختار اثنان آخرا يخرجان وراءه بعد دقيقتين فقط من خروجه ، بحيث يكون على مرأى النظر منهما ويحاول هذان الكشافان أن يتتبعوا اثر الكشاف الهارب، ويلاحظ أن الكشاف الهارب يجتهد في ألا يترك وراءه أي اثر، ولهذا يعتمد الكشافان اللذان يتبعانه إلى أن يقوموا بعمل بعض أثار في أثناء سيرهما أو جرحهما وراءه تحدد الطريق التي يسلكها في هربه بعد حوالي عشر دقائق يرجع كشاف من الاثنان اللذين يتبعان الهارب، ليرشد باقي الطليعة إلى طريق الهارب، أما الكشاف الثاني فيقوم بمتابعة عمله من حيث مطاردة الهارب، وترك أثار وراءه تدل على خط سيره ، وفي الوقت نفسه يحاول الهارب تضليل الذي يقتفي أثره يحدد للهارب مكان معين لا يتعداه ، وإذا استطاعت الطليعة أن تقبض عليه بعد وقت معين عدت فائزة ، والاعتبر الهارب هو الفائز وتعاد اللعبة باختيار " هارب " آخر

50- لعبة اكتشاف الجريمة

نظام اللعبة:

يقوم اثنان من الكشافين بتمثيل حادث على قطعة ارض رملية بعيدا عن الأعين ويكون ذلك بان يتشابك أحدهما، وهو يلبس كشافا مع آخر وهو يلبس الملابس البلدية، ويكون حافيا، ومعه جردل أو شيء آخر، ويجذب كل منهما الآخر، حتى يقع أحدهما على الأرض ، ويترك الثاني فوقه، ويحاول الذي وقع أن يقوم، وعندما يتمكن من ذلك يكون الآخر قد جرى ، فيحاول اللحاق به بعد أن يكونا قد خلفا وراءهما بعض النقود أو الأقلام أو ما شابه ذلك يتابع الاثنان الجري وراء بعضهما بعضا وقد يتشابكان مرة أخرى على قطعة ارض رملية أو متربة، ويخلفان بعض الآثار وهكذا تستمر المعركة بينهما حتى يتمكن أحدهما من التغلب على الآخر ، وتكميمه ، أو ربطه في مكان ما بقرب شجرة على باقي الطلائع أن تقتفي اثر هذين الكشافين حتى تهتدي إلى مكان الكشاف المربوط وتنقذه، ثم تتابع تقدمها حتى تصل لمكان الكشاف الآخر الذي فر

51- لعبة صيد الثعالب

أدوات اللعبة:

✚ مئآت من قصاصات الورق الملون الصغيرة

✚ شرائط من القماش الأصفر ودبابيس

نظام اللعبة:

تختار منطقة معينة في غابة فسيحة، وتحدد هذه المنطقة حيث يجتمع فيها اللاعبون يختار من بين هؤلاء اللاعبين إحدى الطلائع لتمثل دور "الثعالب" بينما باقي اللاعبين يمثلون دور "الكلاب"

يضع كل ثعلب على ذراعه اليسرى شريطا من القماش الأصفر ويثبتته بدبوس وتخرج الثعالب ومعها قصاصات الورق الملون، ويتخذ كل ثعلب منها اتجاهها معينة، وفي أثناء سيره ، يوقع بعض قصاصات الورق الملون ويكرر ذلك بين كل 20 أو 30 مترا تقريبا وبعد خروج الثعالب بحوالي ربع ساعة تخرج وراءها الكلاب ، محاولة اقتفاء أثرها، فإذا رأى أحد الكلاب ثعلبا اندفع نحوه وقتله ، وذلك بانتزاع شريط القماش من على ذراعه تفوز الكلاب إذا استطاعت الفتك بجميع الثعالب في خلال مدة معينة وتعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى لتمثل دور الثعالب ويلاحظ في كل مرة أن تكلف الكلاب التي تخرج أخيرا بجمع قصاصات الورق المشورة على الأرض

52- لعبة الكلب هول

أدوات اللعبة: - بصل - حبوب أرز

نظام اللعبة:

يخرج أفراد طليعة من المخيم، ومع كل فرد بصلة كبيرة ، يحك بها ما يصادفه في طريقه من أعمدة، وصخور ، وجذوع أشجار... الخ وبين كل مسافة وأخرى يتعمدون إسقاط قليل من حبوب الأرز ، ويستمر أفراد الطليعة في سيرهم، حتى يصلوا إلى مكان معين، ويجلسون متفرقين، ويخبئ واحد منهم فقط بقايا ما كان معهم من بصل في " حربنديته" بشرط أن يكون باقي أفراد الطليعة معهم " حربنديات" أو يخبئها في كيس أو أي شيء آخر يكون مع باقي أفراد الطليعة مثله

ويخرج أفراد الطليعة الثانية بعد خروج أفراد الطليعة الأولى بحوالي ربع ساعة، متتبعين أثر أفراد الطليعة الأولى ومستدلين على ذلك برائحة البصل ، حتى يصلوا إلى حيث يجلس أفراد الطليعة الأولى، ويعملوا على أن يحصلوا على الكتر منهم وهو كيس البصل الموجود مع أحد الطليعة الأولى كما بينا، ويكون ذلك "بشم" هؤلاء الأفراد واحد واحدا ،
وإذا نجحت الطليعة الثانية في الحصول على الكتر، عدت فائزة وتعاد اللعبة بتبادل الطليعتين

الباب الثامن: ألعاب البحث عن الكثر

53- لعبة إعادة الغنائم

عدد اللاعبين: طليعتان

أدوات اللعبة:

- خطابات سرية بها التعليمات
 - بوصلات
 - مسروقات يمكن أن تمثل بما يأتي: عدد 2 علم طليعة، عدد 2 وتد، عدد 2 علم سيمافور
- المدة المحددة: من ساعة إلى ساعتين
- تعليمات عامة للطليعتين:

في الليلة الماضية سطا بعض اللصوص على مخازن المخيم، واستطاعوا أن يستولوا على بعض المسروقات الثمينة، لقد أحس بعض الحراس بمؤلاء اللصوص، وهم يسرعون الخطأ بالمسروقات، وحاولوا اللحاق بهم فلم يفلحوا ولكنهم استطاعوا أن يلتقطوا رسالتين وقعتا من اللصوص، وهم يجرون مسرعين، وفي هاتين الرسالتين توجد تفاصيل وصف المنطقة التي سيخفون فيها مسروقاتهم ستجدون إحدى هاتين الرسالتين داخل المظروف الآخر، فحاولوا أن تهتدوا بما فيها حتى تصلوا إلى مكان المسروقات

أما الرسالة الأخرى فستعطى لمجموعة ثانية، ستخرج في نفس الوقت الذي ستخرجون فيه، وسيحاولون الوصول إلى المسروقات والعودة بها سريعا عليكم أن تقوموا بكتابة تقرير تسلمونه عند عودتكم، مع رسم خريطة توضح خط سيركم

الرسالة الموجهة إلى الطليعة الأولى

"من الباب الرئيسي للمخيم اتجه جنوبا، وسر في الطريق الرئيسي نحو 50 مترا، ثم سر في اتجاه 240° لمسافة 30 مترا، ثم في اتجاه 245° حتى تصل أول الطريق الزراعي

من هناك اتجه جنوبا حتى تصل إلى حقل الفول، ثم سر مع المصرف في اتجاه شمال شرقي حتى تصل للجسر الصغير، ومن هناك سر في اتجاه 105° حتى تصل إلى شاطئ النهر اتجه شرقا حتى تصل إلى سهل فسيح يقع في نهايته " ساقية" من هناك تجد بعض الآثار التي تقودك إلى محباً المسروقات
اترك جميع الآثار كما وجدتها
أتمنى لك التوفيق مع أطيب التمنيات
القائد

الرسالة الموجهة إلى الطليعة الثانية

" من باب المخيم الموجود في الشمال الشرقي للمخيم سر في اتجاه 50° حتى تصل إلى أول الطريق، ومن هناك سر في اتجاه 30° لمسافة 100 متر، خذ الممر الزراعي الذي يتجه نحو الشمال الشرقي، وواصل السير فيه حتى تصل إلى شجرة الكافور، اتجه شرقا مسافة 50 خطوة، ثم سر اتجاه 200° حتى تصل إلى طريق المصرف
سر غربا حتى يقابلك سهل فسيح يقع في نهايته ساقية، ومن هناك تجد بعض الآثار التي تقودك إلى محباً المسروقات ..
اترك جميع الآثار كما وجدتها .
أتمنى لك التوفيق مع أطيب التمنيات "

القائد

ملاحظات :

- هذا النوع من ألعاب البحث عن الكثر هو الأكثر شيوعا، لأنه يتضمن تدريب الكشافين على الكثير من الفنون والمهارات الكشفية مثل كتابة التقارير، ورسم الخرائط، اتجاهات البوصلة، اقتفاء الأثر، العلامات السرية .. الخ
- الرسالتان الموضحتان هنا تمثلان وصفا حقيقيا للعبة من ألعاب البحث عن الكثر، تم تنفيذها في أحد المخيمات
وعلى القادة أن ينسجوا على منوالها طبقا لطبيعة البيئة التي ينظمون فيها هذه اللعبة
- يحسن في مثل هذه الألعاب أن يكون مع كل كشاف من الطليعة صورة من " الرسالة " ولا يكفي بإعطاء صورة واحدة لعريف الطليعة، لان هذا ادعى لمشاركة الكشافين مشاركة فعلية في اللعبة

54- لعبة عصابات شيكاغو

(هذا نوع من أنواع ألعاب البحث عن الكثر يطلق عليه اسم البحث عن الرجل mam-hunt)

عدد اللاعبين: أي عدد من الطلاب

على أن تكلف كل طليعة بالبحث عن لص واحد من أفراد العصابة

أدوات اللعبة: الملابس التي سيتنكر بها أفراد العصابة

زمن اللعبة: ساعتان

مجرى الحوادث : (انظر الخريطة رقم 2)

- في الساعة الرابعة من صباح اليوم، سطت إحدى العصابات على محل تاجر الجواهرات الموجود بشوارع النصر، واستولت على بعض ما به من الجواهرات، وقدرت المسروقات ببضعة آلاف من الجنيهات
- وقد أحس رجال الشرطة بالجريمة عقب وقوعها في الحال فسارعوا لتعقب المجرمين، وتمكن رجال الشرطة من ضبط السيارات التي استخدمها هؤلاء المجرمين الذين اضطروا لتركها عند النقطة (م) ، وسارعوا للاختفاء في هذه المنطقة التي عرفت بأنها احسن مأوى للمجرمين لما تمتاز به من مخابئ طبيعية يسهل عليهم الاختفاء فيها
- إن رجال الشرطة في حاجة إلى مساعدتكم للقبض على الهاربين، فسارعوا لتقديم هذه المساعدة
- لقد حاصر رجال الشرطة المنطقة، داخل كردون دائري نصف قطره حوالي 250° متر كما هو موضح بالخريطة رقم 6

التعليمات:

- على طليعتك أن تبحث في المنطقة (س)
- (ويحدد للطليعة الثانية المنطقة (ص) والثالثة المنطقة (ع) والرابعة المنطقة (ل)
- الرجل الذي ستبحثون عنه يتميز بالصفات الآتية:

○ الطول : 150سم

○ لون الشعر : اسمر

○ العيون: زرقاء

○ لون الوجه: اسمر

○ السن: في حدود العشرين

○ الملابس: جاكيت سبور يتدلى منها منديل ابيض - البنطلون اسمر - الحذاء اسود -

الجوارب رمادية - القميص ابيض - الكرافت احمر وبه دبوس اصفر

(ويحدد لكل طليعة رجل بصفات أخرى)

● على الطليعة أن تقبض على هذا الرجل، وتحضره إلى المخيم

ارجوا أن اجتمع بكم عند الساعة

القائد

و أتمنى لكم التوفيق

ملاحظات:

يجسن في مثل هذه الألعاب أن يتنكر اثنان آخران في نفس الملابس مع اختلاف يسير، كأن يلبس أحدهما الجاكت بدون منديل، أو يكون الحذاء بني، ويلبس الآخر، البنطلون رمادي، والكرافت كحلي .. وهكذا ..

55- لعبة ابحث عن العريف

عدد اللاعبين: أي عدد من الطلائع

ساحة اللعبة : أي ساحة مناسبة محيطة بأحد المخيمات

أدوات اللعبة : خيوط من الصوف من ألوان بقدر عدد الطلائع

الزمن: ساعة ونصف

نظام اللعبة :

- يتفق القائد مع عرفاء الطلائع على الاختفاء من المخيم عند ساعة معينة، بدون أن يلفتوا الأنظار إليهم
- يكون مع كل عريف طليعة مجموعة من خيوط الصوف بلون معين، فعريف طليعة الأسود يكون معه خيوط حمراء، وعريف طليعة الثعالب خيوط صفراء ... وهكذا
- يعمل كل عريف طليعة على اتخاذ طريق معين، على أن يترك وراءه بين كل مسافة وأخرى بعض خيوط الصوف التي يمكن الاسترشاد بها ، وفي نهاية المطاف يتخذ له مكانا يختفي فيه .
- بعد حوالي ثلاثة أرباع الساعة من خروج العرفاء، يجمع القائد الفرقة، ويلاحظ الجميع عدم وجود عرفاء الطلائع، وهنا يكلف القائد كل مساعد عريف طليعة بالخروج مع طليعته

للبحث عن عريفهم، ويعطيه قطعة من خيط الصوف من لون خيوط الصوف التي مع العريف

فمثلا يعطى لمساعد عريف طليعة الأسود خيطا احمر، ومساعد عريف طليعة الثعالب خيطا اصفر .. وهكذا

• تخرج الطلائع من المخيم، وكل طليعة تتبع اثر خيوط الصوف التي تركها عريفها، وهدفها: " ابحث عن العريف "

ملاحظات:

هذا النوع من الألعاب يعتبر من أفيد الألعاب الخلوية، لان فيه تدريبا لمساعدى عرفاء الطلائع على قيادة طلائعهم كما يمكن أن يكون هذا النوع من الألعاب وسيلة لجمع الفرقة خارج المخيم عند نقطة معينة، لتنظيم لعبة خلوية أخرى

56- لعبة الطفل النائه

أدوات اللعبة: خرائط وبوصلات
نظام اللعبة :

يجمع القائد عرفاء الطلائع ويسلم كلا منهم رسالة يطلب إليهم أن يفضوها في وقت محدد، بعد أن يستعدوا للخروج مع طلائعهم من باب المخيم عند الوقت المحدد يفض كل عريف طليعة رسالته، وفي هذه الرسالة " خريطة" تحدد خط سير كل طليعة إلى مكان معين ويلاحظ أن كل طليعة ستسير في اتجاه مخالف للطليعة الأخرى ، ولكن جميع الطلائع تصل في النهاية إلى هذا المكان ويحسن اختيار المكان المنشود، بحيث تكثر فيه المخابئ الطبيعية، والأشجار الكثيفة، وحقول الذرة والقصب، حيث يسهل الاختفاء، وفي هذا المكان يكون القائد قد طلب إلى أحد الكشافين أن يتخذ أي محباً يختفي فيه وبعد وصول الطلائع إلى المكان المحدد، ينتشر أفراد كل طليعة في هذا المكان، محاولين البحث عن الكشاف المختفي والطليعة التي تعثر عليه أولا تكون هي الفائزة

57- لعبة المحتال

أدوات اللعبة : علم من أعلام الطلائع

نظام اللعبة :

يفضل القيام بهذه اللعبة أثناء أحد المخيمات، وتتم على الوجه التالي:

- يضع القائد علما من أعلام الطلائع بجوار سارية العلم
- يسر إلى أحد الكشافين بان يحتال على اخذ هذا العلم من غير أن يراه أحد من إخوانه الكشافين، ويذهب به إلى مكان يعينه له ، ويبعد عن المخيم بنحو 500 متر
- يدعو القائد الكشافين للاجتماع به ، وعندما يستجيبون له ويلتفون حوله، يقول لهم :
" لقد نمى إلى علمي أن أحد اللصوص يزعم سرقة المخيم فكونوا على حذر وبقظين، حتى تحولوا بينه وبين ما يريد"

ثم يأمرهم بالانصراف ليقوم كل كشاف بما كلف به من عمل

- يحاول الكشاف الذي كلف بان يقوم بدور اللص المزعوم اغتنام الفرصة لأخذ العلم والخروج به من المخيم خلسة، والذهاب إلى المكان المعين له
- فإذا استطاع ذلك عد هذا الكشاف فائزا، أما إذا رآه أحد رفقاءه الكشافين واكتشف أمره، صاح منبها رفقاءه فيسارعون إليه، ويقبضون على اللص
وفي هذه الحالة بعد انه اخفق في مهمته، ويعتبر الكشاف الذي اكتشف أمره هو الفائز
- تكرر اللعبة عدة مرات، بان يسير القائد إلى كشاف آخر للقيام بدور اللص، وذلك بعد أن يعود كل كشاف إلى عمله

58- لعبة الفرس الهارب

نظام اللعبة :

يحسن في هذه اللعبة اختبار حقل ذرة أو قصب بعد إذن صاحبه وتسير اللعبة كالأتي:

- يختار العريف الأول أو أحد عرفاء الطلائع ليمثل دور " فرس هارب" حيث يذهب إلى الحقل المختار ويختفي فيه
- بعد عشر دقائق من اختفائه، يخرج الكشافون للبحث عنه لإمساكه والرجوع به، فيدخلون الحقل، ويحاولون التقدم نحوه من غير أن يحدثوا صوتا ينم عنهم، على حين يكون " الفرس

الهارب" يقظا، وكله آذان صاغية وعيون متلفنة، فإذا ما رأى كشافا من المختارين لإمساكه يقترب منه ناداه باسمه ، فيخرج من اللعبة

- تستمر اللعبة حتى يتمكن الكشافون من وضع خطة للانقضاض على "الفرس الهارب" و الإمساك به قبل أن تعطى له الفرصة للمناداة باسم من سيقبض عليه
 - بعد نصف ساعة من دخول المطاردين الحقل يصفر القائد فيقر كل لاعب في مكانه ويفوز "الفرس الهارب" إذا لم يكن أحد قد تمكن من الإمساك به
- ويليه في الفوز الكشاف الذي يكون قد وصل إلى اقرب مكان من "الفرس الهارب" من غير ان يكون قد راه
- تكرر اللعبة باختيار آخر ليقوم بدور الفرس الهارب وهكذا دواليك

59- لعبة هذا دليلك

أدوات اللعبة :

مجموعة من أوراق النبات
كتر (ثمار فاكهة أو أي شيء مماثل)

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويعد القائد بعض خطابات لتوجيه كل فريق، على أن يستخدم في ذلك بعض الخطابات السرية مستخدما التورية التي تحتاج إلى مهارة الكشاف، لمحاولة فهم محتوياتها ويعمل الترتيب على أن هذه الخطابات توصل كل فريق إلى مكان يبدأ منه إشارات ترشد إلى مخبأ الكتر، وهذه الإشارات عبارة عن مجموعة من أوراق الأشجار بها ورقة بعينها هي دليل الفريق إلى الكتر، وهذه الورقة يحسن أن يرمز إليها في الخطاب الأخير للقائد، ولا يذكر اسمها صراحة فإذا فرضنا أن القائد سيختار مجموعة أوراق الأشجار الآتية :

ورق عنب، ورق جميز، ورق توت، ورق كافور،

وانه اختار ورق "العنب" ليكون الدليل إلى الكتر، فيمكن أن يشير إلى ذلك في الخطاب الأخير الذي سيوصل القائد إلى مجموعة أوراق الأشجار بالآتي:

" ... عندما تصل إلى هذه الشجرة الكبيرة التي تمتاز بأنها دائمة الخضرة ولها ساق وتدية غليظة ملساء مستقيمة ، تدق كلما نمت وارتفعت، والتي يعتبر خشبها من احسن أنواع الخشب متانة وصلابة (ويقصد بالطبع شجرة الكافور) ... بجوار هذه الشجرة ستجد مجموعة من الأوراق الخضراء،

ستجدها منتشرة كلما جد بك السير، قد لا تكون جميع هذه الأوراق بذات قيمة لك، بل ربما كان في بعضها ضرر خطير فأحذرهما، ولكن ورقة من الأوراق التي عرفها قدماء المصريين، ووجدت بعض المومياة المصرية القديمة ملفوفة بها ، هذه الورقة عض عليها بالأسنان ، ولا تستمع لمن يقول لك كف عنها "

والورقة المقصودة هنا هي ورقة العنب كما يتبين من وصفها...وهي مسننة وتشبه الكف وهنا يكون القائد قد وضع هذه الإشارات من مجموعة الأوراق، وبين كل إشارة وأخرى حوالي 20 مترا ، ثم يعتمد أن يضع بعض المجموعات، وبها ورق ناقص، فمجموعة تنقصها ورقة عنب، والمفروض أن كل فرقة ستتبع مجموعات الورق حيث يكون بينها ورقة العنب لأنها هي "الدليل" كما يعمل على وضع هذه المجموعات في طرق مختلفة للتضليل، أما الطريق الذي سيوصل إلى الكثر فيحرص على أن تمثل في هذه المجموعات ورقة العنب وفي آخر إشارة يصح أن يضع خطابا يدل على مخبأ الكثر الذي يحسن أن يكون بهذه المناسبة بعض عناقيد من العنب ، أو زجاجة شراب العنب والفريق الذي يصل إلى الكثر أولا يكون هو الفائز

60- لعبة اتبعني

أدوات اللعبة :

أغطية زجاجات بيبسي كولا، مصر كولا، ليمونيتا ، ليمونجو

نظام اللعبة :

تسير اللعبة بنفس النظام السابق، ولكن بدلا من استخدام مجموعات مختلفة من أوراق النبات، يمكن استخدام أغطية مختلفة من زجاجات البيبسي كولا، ومصر كولا، وليمونيتا ، وليمونجو الخ.....

على أن يختار من بين هذه الأغطية ، غطاء واحد، يكون هو دليل الفريق إلى الكثر، تماما كما هو موضح باللعبة السابقة

61- لعبة أيهما اصدق؟

أدوات اللعبة : خريطة ، بوصلة ، كتر

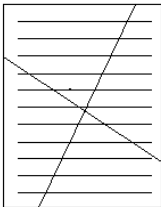
نظام اللعبة :

يعد القائد بعض الخطابات لتوجيه الفرقة للوصول إلى مكان معين وفقا لمخطط سابق، على أن يستخدم في ذلك بعض الخطابات السرية ، والاستعانة بخريطة وبوصلة في بعض أجزاء من الطريق وعند وصول الفرقة إلى المكان المعين يكون في انتظارهما اثنان من الكشافين أحدهما صديق يريد أن يدهم على المكان الذي يوجد به الكتر. والأخر عدو يريد أن يضللهم حتى لا يكتشفوا المكان الذي به الكتر وعند وصول الفرقة ، يتصل رئيسها بهذين الكشافين ، ليستدل منهما على المكان الذي يستطيع أن يجد به الكتر، فيدله كل منهما على طريق (وبالطبع هو لا يعرف أيهما الصديق وأيها العدو، والتعليمات التي سيكتبها القائد توضح أن الفرقة ستجد من يدهم على الطريق، دون ذكر لأي شيء آخر) ومن الطبيعي أن يفكر رئيس الفرقة في تقسيمها إلى مجموعتين ، مجموعة يوجهها إلى طريق، ومجموعة يوجهها إلى الطريق الثاني والمجموعة التي ستتجه إلى الطريق الذي به الكتر ستجد علامات سرية توصلها إلى مكانه ، فتأخذه وتعود به إلى المخيم والمجموعة التي ستتجه إلى الطريق الثاني ستجد بعض الأعداء يضللونهم مرة أخرى ، ويوجهونهم إلى طريق طويل وعر، يصل بهم أخيرا إلى المخيم، وقد يكتشف بعض أفراد هذه المجموعة الحيلة ، فينصحبون زملاءهم بالعودة من حيث أتوا .

62- لعبة الرسالة الممزقة

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين، وتكتب رسالة ترشد إلى المكان المخبأ به الكتر، وتصف الطريق الذي يقطع ، والوسيلة التي تتبع للوصول إلى هذا الكتر
ثم تمزق هذه الرسالة إلى أربع أجزاء كما هو موضح بالرسم ، فيعطى أحد الفريقين جزأين من الرسالة مثل (1) ،
(4) ويعطى الفريق الآخر الجزأين الباقيين مثل (2 ، 3)



يجلس كل فريق ويحاول أن يستتبط الجزء الباقي من الرسالة، وعليه أن يكتشف بمهارته وذكائه ما يمكن أن تشير إليه ، حتى يهتدي إلى مكان الكنز والفريق الذي يصل إلى الكنز أولاً يكون هو الفائز

63- لعبة إحصار الكنز

أدوات اللعبة : فروع أشجار، أحجار، زلط، وغير ذلك من خامات البيئة
نظام اللعبة :

يجمع القائد الطلائع، ويحدد لكل طليعة مكانا معيناً تبدأ منه، فتبدأ الطليعة الأولى مثلاً من خارج باب المخيم متجهة يمينا، وتبدأ الطليعة الثانية من خارج باب المخيم متجهة يسارا ، وتبدأ الطليعة الثالثة من داخل باب المخيم متجهة يسارا، وتبدأ الطليعة الثالثة من داخل باب المخيم متجهة يمينا، والطلائع الرابعة تبدأ من داخل باب المخيم متجهة يسارا
ويحدد لكل طليعة زمناً قدره نصف ساعة، يقوم أفراد الطليعة خلالها بعمل "علامات سرية" متبعين في ذلك القواعد المرعية في عمل مثل هذه العلامات ، من ضرورة استخدام خامات البيئة في عملها، وجعل المسافة بين كل علامة والثانية حوالي 10 أمتار ،ومراعاة أن تكون على الجانب الأيمن من الطريق ... الخ

وتلاحظ الطليعة أن تتنوع هذه العلامات فلا تكون كلها اسهما، بل تراعى أن تستخدم مختلف أنواع علامات تتبع الأثر التي درستها، وتشير أحر علامة إلى كثر مخبأ على مسافة محدودة (ويكون الكثر عبارة عن ثمرة أو خطاب أو جرع شجرة أو أي شيء آخر تفكر فيه الطليعة)
وتعود الطليعة مراعية الوقت المحدد لها

بعد أن تعود الطلائع، يطلب القائد من الطليعة الأولى أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الثانية، وتستحضر الكثر الذي وضعته، ويطلب من الطليعة الثانية أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الثالثة، وتستحضر الكثر الذي وضعته، ويطلب من الطليعة الثالثة أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الرابعة، وتستحضر الكثر الذي وضعته، ويطلب من الطليعة الرابعة أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الأولى، وتستحضر الكثر الذي وضعته
ويحدد لكل طليعة مدة أقصاها نصف ساعة لاستحضار الكثر
والطلائع التي تحضر أولاً ومعها الكثر، تكون هي الفائزة

64- لعبة صيد الفراش

أدوات اللعبة : شرائط قماش من لونين مختلفين

نظام اللعبة :

تختار قطعة ارض بما بعض الأشجار، ويقسم اللاعبون إلى فريقين، ويحدد لكل فريق مجموعة من الأشجار، كما يحدد له مجموعة من الشرائط ، ويطلب من كل فريق أن يعلق الشرائط الخاصة به، على فرع أغصان هذه المجموعة من الأشجار التي حددت له ، وذلك بطريقة لا تلفت نظر الفريق الآخر

وعند بدء اللعبة يطلب من كل فريق محاولة (صيد الفراش) وذلك بجمع شرائط الفريق الآخر والفريق الذي يعثر على شرائط الفريق الآخر بالكامل قبل سواه يكون هو الفائز

65- لعبة جمع الأعلام

أدوات اللعبة:

- 4 أعلام صغيرة من لون واحد لكل طليعة
- فإذا كان بالفرقة 4 طلائع ، تعد:
- 4 أعلام حمر ، 4 أعلام صفر، 4 أعلام بيض، 4 أعلام زرق

نظام اللعبة :

يكلف القائد ثلاثة كشافين بالخروج لعمل علامات سرية مختلفة على أربعة مراحل، ويضعون في أحر كل مرحلة كتزا، عبارة عن مجموعة أعلام مكونة من علم احمر وعلم اصفر وعلم ابيض وعلم ازرق (على أن يلاحظ عند أعداد العلامات السرية الخاصة بالمرحلة الأولى أن تكون في أربعة اتجاهات تؤدي كلها إلى مكان واحد به الأعلام الأربعة)

وعند إشارة البدء، تخرج الفرقة بطلائعها الأربعة، كل طليعة تحت إمرة عريفها، وتتخذ كل طليعة

اتجاها

أول طليعة تصل إلى نهاية المرحلة الأولى تستولي على اكثر الأعلام قيمة

والمفروض انهم يعرفون قيمة هذه الأعلام كالاتي:

● الأحمر يقدر بخمس نقط

● والأصفر يقدر بأربع نقط

• والأبيض يقدر بثلاث نقط

• والأزرق يقدر بنقطتين

وعلى ذلك فالطليلة التي تصل أولاً تستولي على العلم الأحمر، والتي تليها تستولي على العلم الأصفر ... وهكذا..

ثم تتابع كل طليعة سيرها حتى تتم المراحل الأربع، وعند العودة تعد النقط التي حصلت عليها كل طليعة حسب لون العلم الذي استولت عليه في كل مرحلة، والطليلة الفائزة هي التي تحصل على أكثر النقط

66- لعبة البحث عن الرسائل

أدوات اللعبة :

• أوتاد

• خريطة يعدها القائد للطريق

• بوصلات

• رسائل

نظام اللعبة :

• يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويعين لكل فريق عريف أول يتولى قيادة الفريق

يعد القائد خريطة للفريق الأول يسير بمقتضاها، ويكون معهم بوصلات توجههم للسير في الاتجاه الصحيح

ومع الخريطة رسالة أو أكثر بما التعليمات المطلوبة اتباعها، ويكون ابرز ما في هذه التعليمات أن يسير هذا الفريق طبقاً لما هو موضح بالخريطة، على أن يقف الفريق في محطات موضحة أيضاً بهذه الخريطة، عند أول محطة يوضع " وتد" يشير إلى انه توجد في هذا المكان " أول رسالة" للفريق الثاني الذي سيقتفي اثر الفريق الأول، وهكذا يفعل الفريق الأول في المخطتين الثانية والثالثة

يخرج الفريق الثاني بعد خروج الفريق الأول بحوالي نصف ساعة، ومعه خريطة تحدد له خط سيره حتى "المحطة الأولى"

وعندما يصل إلى المحطة الأولى يبحث عن الرسالة التي وضعها له الفريق الأول، وفي هذه الرسالة توضيح لخط سيره حتى يصل إلى المحطة الثانية، وفي المحطة الثانية رسالة أخرى بها التعليمات التي يتبعها حتى يصل إلى المحطة الثالثة
وفي المحطة الثالثة يجد الرسالة الأخيرة التي توصله إلى الكتر
يحدد لكل فريق المدة التي يقضيها حتى يعود إلى المخيم وتعاد اللعبة بان يصبح الفريق الثاني هو الأول وبالعكس

67- لعبة من يحضر الكنز؟

نظام اللعبة :

تعتمد هذه اللعبة على العلامات السرية ، والرسائل التي يضعها القائد بين كل مكان و آخر أثناء الطريق
ويستحسن أن يعتمد القائد إلى استخدام الرموز، والإشارات المبهمة وكتابة الرسائل بالشفرات، حتى يتدرب الكشافون على أعمال ذكائهم ومهارتهم في محاولة قراءة ما ترمز إليه هذه الإشارات، وحل الشفرات، التي تحتوي عليها هذه الرسائل
وفي هذه اللعبة يبدأ القائد بإعطاء رسالة لكل طليعة توصلها إلى مكان معين، وعند هذا المكان، ولنفرض انه ساقية مهجورة ، يبدأ بعدها بعمل بعض العلامات السرية ، لتوصل إلى مكان آخر ينتهي بسارية ، من ساريات البرق، يجد بعدها رسالة أخرى يصف فيها طريقا يصل بهم إلى شجرة توت، حيث يجدون بالقرب منها الكتر المنشود
والطليعة التي تصل أولا إلى الكتر تكون هي الفائزة

68- لعبة تسلق الأشجار

أدوات اللعبة :

- مناديل من مناديل الكشافة بقدر نصف عدد اللاعبين
- أغصان رفيعة

نظام اللعبة :

يختار لهذه اللعبة قطعة ارض فسيحة، مليئة بالأشجار الكثيفة، ويختار القائد طليعة من الكشافين المعروفين بالمهارة وخفة الحركة، ويزودهم ببعض مناديل كشافة، وبعض أغصان رفيعة تكلف هذه الطليعة بالخروج من المخيم، وتحاول أن تعمل بعض علامات سرية مستعينة بهذه الأغصان الرفيعة، على أن ترشد هذه العلامات إلى مجموعة من الأشجار الكثيفة، ويقوم أفراد هذه الطليعة بربط منديل من مناديل الكشافة على أحد أغصان كل شجرة من الأشجار التي سيختارونها بعد أن تنتهي الطليعة من ربط هذه المناديل في الأشجار، يخرج باقي أفراد الفريق، ويعملون على أن يتتبعوا اثر أفراد الطليعة، ويحاولوا الوصول إلى الأشجار المربوط بها المناديل، واكتشاف هذه المناديل والعودة بها

تعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى لإخفاء المناديل

69- لعبة الكنز الثمين

أدوات اللعبة :

- حبوب من الفول والذرة
- خامات البيئة
- جذوع أشجار- حصا- زلط- الخ

نظام اللعبة :

يخرج أفراد إحدى الطلائع، ويقسمون أنفسهم أزواجا، فإذا كان عدد أفراد الطليعة ثمانية، يقسمون أنفسهم أربعة أزواج، ويتجه كل زوج إلى ناحية، ويتفقون على أن يقوم الزوج الأول بعمل علامات سرية من خامات البيئة، والزوج الثاني يقوم بعمل علامات سرية مستخدما الحصى والزلط وجذوع الأشجار، والزوج الثالث ينثر وراءه بعض حبوب الفول، والزوج الرابع ينثر وراءه بعض حبوب

الذرة، مع وضع علامات سرية بين كل حين و آخر، وفي نهاية المطاف لكل زوج، يضعان رسالة تحدد المكان الذي يوجد فيه الكتر، ويلاحظ انه كتر واحد، والرسائل كلها تشير إلى هذا الكتر تخرج الطلائع، وتقتفي كل طليعة اثر زوج من الأزواج، والطلليعة التي تستحضر الكتر أولا، تكون هي الفائزة

70- لعبة من يفوز؟

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين، ويكون لكل فريق جاسوسان لهما لدى الفريق الآخر، ويعرف هذان الجاسوسان المنطقة التي بها الكتر، ولكن لا يعرفان المكان بالضبط، وبالطبع لا يعرف الفريق الأول الجاسوسين اللذين بين أفرادهم، وكذلك الفريق الثاني لا يعرف من هما الجاسوسان اللذان بين أفرادهم

قبل بدء اللعبة يكلف القائد أحد الكشافين بإخفاء كتر في مكان يبعد عن المخيم حوالي كيلومترين، وعمل علامات سرية تهمى إلى اقرب مكان للكتر، بحيث يكون بين آخر علامة والكتر حوالي 50 مترا تقريبا

عند إشارة البدء يسير كل فريق في اتجاه العلامات السرية محاولا اقتفاء اثر هذه العلامات، حتى يصل إلى آخر علامة سرية، وهناك يحاول الجاسوسان الموجودان في كل فريق أن يضللا هذا الفريق، حتى لا يصل إلى مكان الكتر، ولا بد أن يكونا حذرين حتى لا يكتشف أمرهما أحد وإذا سنحت لهما الفرصة للاتصال بالفريق الثاني يحاولان توجيهه للمنطقة الصحيحة وهكذا يعمل هؤلاء الجواسيس عملهم، ولهذا يشترط أن يكونوا على جانب كبير من الذكاء والمهارة والدهاء وسعة الخيلة

والفريق الفائز هو الذي يستطيع أن يحصل على الكتر

71- لعبة أوراق النباتات

أدوات اللعبة:

مجموعة مختلفة من أوراق الأشجار والنباتات

نظام اللعبة:

يأمر القائد بمجموعة مختلفة من أوراق الأشجار والنباتات الموجودة في أماكن متنوعة بالمناطق المحيطة بالمخيم ثم يدعو الكشافين، ويعرض هذه الأوراق عليهم لمدة ثلاث دقائق، ويعطي إشارة البدء، فينطلق أفراد الطلائع نحو الأشجار المختلفة لجمع الأوراق المطلوبة، (أي التي عرضت أمامهم وتبينوا أشكالها وأنواعها) ، على أن يعودوا بها أو ببعضها بعد مدة يعينها لهم القائد وعندما يعود أفراد الطلائع المشتركة، تعد الأوراق التي يتقدم بها أفراد كل طليعة والمطابقة للتي عرضت أمامهم

وتفوز الطليعة التي تقدم عددا من الأوراق المطابقة أكثر من غيرها

ملاحظة:

يمكن إعادة اللعبة السابقة بعض مجموعة من الأهداف أو القواقع، وهذه اللعبة من الألعاب المستحبة على شواطئ البحار

72- لعبة الخطابات المقفلة

نظام اللعبة :

- يكتب القائد لكل طليعة رسائل عدة تحمل أرقاما مسلسلة ، ويضعها في ظروف ثم يقفلها وفي الرسائل يبين القائد طريق السير وما يجب على أفراد الطليعة ملاحظته أو القيام به ، كأن يطلب منهم عمل رسم لمكان معين في الطريق المعين، أو إيجاد ارتفاع مئذنة مسجد سيمرون عليه في الطريق ، أو إيجاد عرض نهر، أو وصف محتويات مزرعة سيمرون بها.... الخ
- وعند إعطاء إشارة البدء، تفتح الطلائع الخطاب رقم 1 ويطلعون على الرسالة الأولى التي تهديهم إلى الطريق، وتخبرهم بالمكان الذي تفتح فيه الرسالة رقم 2
- في نهاية المرحلة يوضع كتر، تستحضره كل طليعة عند عودتها
- تفوز الطليعة التي تعود بالكتر أولا، ويكون التقرير الذي كتبه، والرسومات التي رسموها، والملاحظات التي طلب منهم تسجيلها أدق و أوفى

ويحدد القائد درجات للوصول أولاً، ودرجات للتقارير، ودرجات للرسومات، ودرجات للملاحظات

73- لعبة الرحلة الخلوية

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين، كل فريق تحت قيادة عريف مسئول وتحدد مسافة الرحلة بجوالي ثلاثة كيلومترات، وتعد خطابات الرحلة وما بها من توجيهات بصيغة تقتضى تفكير الكشافين واستخدام قوة ملاحظاتهم وقدرتهم على ترجمة المعلومات، ومعرفة مضمونها، معتمدين على ذكائهم وتجاربهم ومهاراتهم، وتستخدم الرموز والإشارات والتورية في كتابة هذه الرسائل وتنظم الرحلة على أساس أن يسير كل فريق في طريق دائري: أحدهما في اتجاه عقرب الساعة، والآخر في الاتجاه المضاد ويتعمد القائد أن يضع في الطريق بعض أعلام وأوتاد ومناديل مربوطة على بعض الأشجار، وحبال مربوطة في ساريات البرق أو التليفون وهكذا ... ويشير القائد لهذه الأشياء في خطابه، ويطلب من كل فريق أن يحضرها معه الفريق الذي يعود ومعه عدد أكبر من هذه الأشياء يكون هو الفائز

الباب التاسع: الألعاب الليلية

74- لعبة الحارس المزيف

نظام اللعبة :

نحن في أحد المخيمات...والساعة تقترب من التاسعة مساء ، وقد عادت الفرقة من رحلتها الخلوية، بعد أن عثرت على كتر ثمين وضعته في إحدى الخيام، وكلفت حارسا بحراسته الحارس يقوم بالحراسة ، وباقي أفراد الفرقة يؤدون أعمالهم المكلفين بها: فطليعة تهيئ الطعام، وأخرى تعد ساحة السمر، وثالثة تؤدي أعمال وقت الفراغ، وهكذا تجد كل فرد منهم كما في عمله بعيدا عن المخيم

يشعر الحارس بحركات غريبة قريبة من الخيمة التي بها الكتر، فيتقدم ليرى ما هنالك فيفاجأ (بكشاف) يرتدي ثياب اللصوص ويده خنجر مشهور يستعد الحارس للمقاومة، فيظهر من ورائه لصان آخران ، ويتكاتف الثلاثة في تكميم فمه، وتكبير يديه ورجليه ، ويطرعون ثيابه ، ليرتديها أحدهم، ليمثل دور الحارس ، ويذهب رفيقاه بعيدا بالحارس ليخفياه في مكان مجهول ، ويبقيا في حراسته

وهنا يسعى الحارس المزيف ، لسحب الصندوق الذي به الكتر وإخراجه ليحمله إلى صاحبيه ويتصافد مرور أحد الكشافين، فتأخذه الريبة من هذه الحركة ، ويتنبه إلى الحارس المزيف ، وتدور بينهما معركة

وينذر الكشاف رفاقه ليهبوا إلى نجدته، وإلقاء القبض على الحارس المزيف وهنا يبدؤون البحث عن الحارس المكتم ، وفي هذه الأثناء يراقب اللصان الهاربان اللذان يجلسان الحارس الحقيقي حركات أفراد الفرقة ، وينتظران فرصة لإنقاذ رفيقهما الذي يطلب ماء من حارس ، فيستعد هذا ليحضر الماء، فيتقدم اللصان من الأسير (الذي كان يمثل دور الحارس المزيف) ويفكان وثاقه ، ويجرون بصندوق الكتر ، منتهزين فرصة انشغال أفراد الفريق في البحث عن " جاسوس" الحقيقي المخبأ في مكان مجهولونه

ويتنبه بعض أفراد الفريق لما حدث، فيقتفون اثر الهارب ، حتى يتمكنوا من القبض عليهم، وإعادة صندوق الكتر

وباقى أفراد الفريق يحاولون الوصول إلى مخبأ "الحراس" حتى يفكوا وثاقه

75- لعبة الاستيلاء على الفوانيس

أدوات اللعبة:

عدد 5 فوانيس هواء

قصاصات ورق ودبابيس

نظام اللعبة:

ينقسم اللاعبون إلى فريقين ، يرأس كلا منهما عريف يشرف على سير اللعبة ويعتبر أحد الفريقين مهاجماً ، والآخر مدافعاً ويكون مع الفريق المدافع فوانيسه الخمسة، التي يحاول إخفاءها ووضعها في أماكن متفرقة من ساحة اللعب ، بحيث لا تقل المسافة بين كل فانوس و آخر عن 100 متر تقريبا ، ويلاحظ أن تطفأ جميع الأنوار مع الإبقاء على الفوانيس الخمسة مضاءة بعدان ينتهي الفريق المدافع من إخفاء فوانيسه ، تعطى إشارة للفريق المهاجم للتقدم، فيتقدم أفراد هذا الفريق، ويلاحظ أن يضع كل فرد قصاصة من الورق مثبتة على ذراعه اليمنى يحاول المهاجمون التسلل للاستيلاء على الفوانيس ، فإذا قابلهم "مدافع" واستطاع أن يترع قصاصة الورق من على ذراع أحدهم ، اعتبر هذا المهاجم قتيلاً فيخرج من اللعبة وإذا استطاع المهاجم أن يصل إلى مكان أحد الفوانيس ، وامسك بالفانوس قبل أن يقتله أحد المدافعين، أصبح هذا الفانوس من حقه ، ويعود به إلى مكان المهاجمين في المخيم وتستمر اللعبة حتى يستطيع المهاجمون أن يستولوا على الفوانيس الخمسة ، أو إذا استطاع المدافعون أن يقتلوا أكبر عدد من المهاجمين. وتعاد اللعبة بان يكون المدافعون مهاجمين وبالعكس

76- لعبة مخيم الخصوم

أدوات اللعبة :

أعلام صغيرة من لونين

عدد 2 حامل ثلاثي من العصي يعلق عليه فانوس هواء

مناديل كشفية بقدر عدد اللاعبين

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ، ويختار كل فريق منهما منطقة تحتوي على مخابئ طبيعية، ويضع داخل دائرة في وسطها الحامل المعلق عليه فانوس الهواء كما يعلق كل لاعب من الفريقين منديله في الطرف الخلفي من حزامه بطريقة يسهل بها سحبه عند إشارة البدء يأخذ كل لاعب علما بلون فريقه، ويتسلل إلى الدائرة الموجودة بمنطقة الخصم، حيث يحاول أن يغرس هذا العلم فيها قبل أن يؤسر ، ويؤسر اللاعب إذا سحب المنديل المعلق في حزامه من الخلف

بعد مدة معينة،توقف اللعبة، وتحسب النقاط على الأساس التالي:

تعطى ثلاث نقط عن كل علم تم غرسه في منطقة الخصم
تعطى نقطتان عن كل أسير تم أسره من الخصم
والفريق الفائز هو الذي يحصل على اكثر النقاط

77- لعبة المشاعل

أدوات اللعبة :بطاريات صغيرة

نظام اللعبة:

ينقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويكون مع كل فرد من أفراد الفريق الأول بطارية عند إشارة البدء ، وينتشر أفراد الفريق الأول في المنطقة الفسيحة المحيطة بالمخيم، ويحسن أن تكون كثيرة الأشجار ويحاول كل فرد أن يتخذ له مخبأ طبيعيا ، وبعد حوالي 20 دقيقة يبدأ أفراد الفريق الثاني في البحث عن أفراد الفريق الأول، ويلاحظ انه يتحتم على كل لاعب من الفريق الأول أن يشعل البطارية التي معه خمس مرات بين كل مرة والثانية ثلاث دقائق ويعمل لاعب الفريق الثاني على الوصول إلى لاعب الفريق الأول ولمسه ، فإذا تم له ذلك فان لاعب الفريق الأول يخرج من اللعبة ويلاحظ أن لاعب الفريق الأول له إذا أحس بان مخبأه قد اكتشف أن يغير هذا المخبأ بين الحين والآخر ، كما أن له أن يجري ويعود هاربا إلى مقره في المخيم قبل أن يلمسه أحد ، على انه لا يسمح له بذلك إلا بعد أن يكون قد أشعل بطاريته خمس مرات في المدة المقررة

تنتهي اللعبة اذا تم اسر حملة المشاعل ، أو في الوقت المحدد، حيث يقوم القائد بعد الأسرى ، ثم تعاد اللعبة بان يكون الفريق الثاني هو حملة المشاعل ، ويعد ذلك الأسرى منهم، والفريق الفائز هو الذي يكون عدد أسراه اقل من الآخر

78- لعبة الجاسوس

أدوات اللعبة :عدد5 بطاريات يد

نظام اللعبة:

يعين القائد اثنين من الكشافين، يطلب منهما أن يخرجوا من المخيم دون أن ينتبه إليهما أحد من رفاقهما، ويكون مع كل فرد من هذين الكشافين بطارية كما يعين القائد ثلاثة كشافين آخرين من باقي الأفراد، ويكون مع كل فرد منهم بطارية مخبأة ، ويكون هؤلاء بمثابة " جواسيس " على الفرقة ، ويكونون معروفين لهذين الكشافين اللذين خرجوا من المخيم ، ولا يكونون معروفين من باقي أفراد الفريق بعد ان يخرج الكشافان من المخيم يختاران مكانا يختبئان فيه ، يصعب على الغير الاهتداء إليه بسهولة وبعد خروجهما بحوالي ربع ساعة، يخرج باقي أفراد الفريق للبحث عنهما، والمفروض أن الكشافين المختبئين يشعلان البطارية مرة كل دقيقتين ومهمة الجواسيس الثلاثة محاولة تضليل أفراد الفرقة عند البحث عن الهاربين ، دون أن يكشفوا أمرهما فإذا استطاعت الفرقة أن تصل للكشافين الهاربين، وتمكنت من القبض على أحدهما، يحاول زميله الآخر أن يهرب إلى مكان آخر يختبئ فيه، ويبدأ بإشعال البطارية ، ويطارده أفراد الفريق، حتى إذا وصلوا إليه وتمكنوا من القبض عليه، تسلل أحد الجواسيس واختفى وفعل ما فعل زملاؤه السابقون وهكذا تستمر اللعبة حتى يتم اختفاء الجواسيس الثلاثة، وتمكن الفرقة من القبض على " الخمسة "

79- لعبة الصيادون

أدوات اللعبة: شرائط من القماش ودبابيش

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى ثلاث فئات:

أرانب، وكلاب الصيد، والصيادون... فإذا كان عدد اللاعبين 40 لاعبا:

يكون عدد الأرناب 12

ويكون عدد كلاب الصيد 10

ويكون عدد الصيادين 18

ويضع كل أرناب شريطاً من القماش يثبت به بدبوس حول ذراعه اليميني
تخرج الأرناب وتنتشر في المنطقة المحيطة بالمخيم:

وبعد خروجها بجوالي خمس دقائق تخرج كلاب الصيد لتتبع سير الأرناب، محاولة التعرف على طريقها
ثم يخرج الصيادون بعد خروج الأرناب بجوالي خمس دقائق متتبعين عواء الكلاب، فعلى كل "كلب"
أن يعوى، فيحلق به الصياد، وكلما قرب الكلب من مكان الأرناب زاد عواؤه لأنه لا يستطيع أن
يتكلم أو يشير بيديه، ولا يعرف إلا أن يعوى فقط، فإذا عثر الصياد على أرناب فإنه يبادر بقتله،
وذلك بتزع قطعة القماش من على ذراعه
وتستمر اللعبة حتى يتم صيد جميع الأرناب

80- لعبة الرسول

أدوات اللعبة: شرائط من لونين ودبابيس
نظام اللعبة:

ينقسم اللاعبون إلى فريقين: الفريق الأبيض، ويضع كل لاعب منه شريطاً أبيض يثبت به بدبوس على
ذراعه اليميني، والفريق الأحمر ويضع كل لاعب منه شريطاً أحمر يثبت به بدبوس على ذراعه اليميني
ويختار كل فريق من بين أفراد (رسول) يميز بلف ثلاثة شرائط من لون الفريق حول ذراعه اليميني،
وهذا الرسول هو الذي يكلف بتوصيل الرسائل إلى القائد
عندما تبدأ اللعبة يقف القائد أو من ينيبه في دائرة محددة في وسط الساحة المخصصة للعبة
وينتشر أفراد الفريقين في هذه الساحة، وعند إشارة البدء ينطلق كل رسول متجهاً نحو القائد،
ويسعى لإيصال الرسالة إليه
ويحاول أفراد كل فريق أن يمنعوا خصمهم من الوصول إلى القائد (قبل أن تمس قدمه الدائرة التي هو
فيها) وذلك بلمسه، فان لمسه أحد خصومه عاد من حيث أتى، ويكرر المحاولة مرة أخرى، وأفراد
كل فريق يحاولون أسر أكبر عدد ممكن من الفريق الآخر ليخلو الجو للرسول
وذلك بان ينتزعوا الشرائط الموجودة على الذراع، فكل من يتزع شريطه يخرج من اللعبة، ويستمر
العراك بين الفريقين، وهدف كل فريق معاونة "رسوله" حتى يسلم رسالته أولاً
والفريق الذي يتمكن من ذلك يعتبر هو الفائز

81- لعبة الفتك بالأعداد

أدوات اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين : فريق الدفاع وفريق الهجوم، ويعلق كل لاعب على صدره لوحة من الورق، عليها العدد الذي يميزه
يحدد لفريق الدفاع ساحة فسيحة يوضع في وسطها علم ، وعند الإشارة البدء يتقدم فريق الهجوم نحو الساحة، ويحاذر كل منهم أن يقرأ عدده
وعلى فريق الدفاع أن يراقب حركات العدو المهاجم بكل دقة محاولاً أن يأسر أكبر عدد ممكن من هؤلاء المهاجمين، وذلك بقراءة الأعداد التي على صدورهم
وكذلك يفعل الفريق المهاجم، فهو يستطيع أن يقتل كل مدافع يقرأ رقمه
يفوز الفريق المهاجم، إذا استطاع أن يستولي على العلم :
وتعاد اللعبة بان يكون الفريق المهاجم مدافعا وبالعكس

82- لعبة أين أنا ؟

أدوات اللعبة :صافرة بقدر عدد نصف اللاعبين

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ، ويكون مع كل فرد من أفراد الفريق الأول صافرة
عند بدء اللعبة، يسمح لأفراد الفريق الأول بالانتشار خارج المخيم ويحاول كل فرد منهم أن يتخذ له محباً يصعب اكتشافه
بعد حوالي 20 دقيقة... ينتشر أفراد الفريق الثاني للبحث عن أفراد الفريق الأول، والمفروض أن كل فرد من أفراد الفريق الأول عليه أن يصفر 3مرات بين كل مرة والأخرى خمس دقائق ، وتبدأ الصافرة الأولى(بعدان يتم اختفاؤه ، ويبدأ أفراد الفريق الثاني في الانتشار)
على كل فرد من أفراد الفريق الثاني أن ينصت للصافرة ، ليستدل منها على مكان المختفي، فإذا استدل منها على مكانه ، و إمكانه ، و أماكن الوصول إليه ولمسه، اسر لاعب الفريق الأول، وإذا تمكن لاعب الفريق الأول بعد ذلك من الجري، والعودة إلى مكانه في المخيم قبل أن يلمسه لاعب الفريق الثاني يبقى حيا

وبعد مضي حوالي نصف ساعة، يعطى القائد إشارة للتجمع، ويحصى عدد الباقين أحياء من أفراد الفريق الأول

ثم تعاد اللعبة بالسماح لأفراد الفريق الثاني بالاختفاء، وبعد انتهاء الوقت المحدد، يحصى عدد الباقين منهم أحياء، ويفوز الفريق الذي يكون عدد الأحياء منه أكثر

83- لعبة إيقاد النار

أدوات اللعبة:

- نار السمر، وبعض قطع من الخشب
- شرائط بيضاء ودبابيس

نظام اللعبة:

يشترك في هذه اللعبة ثلاث طلائع ضد طليعة واحدة، وهذه الطليعة الأخيرة تحرس نار السمر، ولا تسمح لأي فرد من أفراد الطلائع الأخرى بالاقتراب من هذه النار أما أفراد الطلائع الثلاث الأخرى، فيضع كل فرد من أفرادها شريطا ابيض يثبتته بدبوس حول ذراعه اليمنى، ويمسك معه قطعة من خشب الوقود يغذي نار السمر يقف أفراد الطليعة الحارس للنار حولها في دائرة نصف قطرها 25 مترا تقريبا وعندما تبدأ اللعبة يحاول أفراد الطلائع الثلاث التسلل لإلقاء ما معهم من قطع الخشب في النار قبل أن يتمكن الحراس من نزع الشرائط البيضاء من على أذرعهم، وكل من يترع شريطه يخرج من اللعبة وبعد انتهاء الوقت المحدد، تحصى قطع الخشب التي ألقيت وعدد الأفراد الذين انتزعت شرائطهم وتعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى للحراسة، وهكذا تحسب النقاط في كل مرة للطليعة الحارسة، والطليعة الفائزة هي التي تحصل على أكثر النقاط

84- لعبة صيحات الحيوانات

نظام اللعبة:

يختار أربعة كشافين ، ويكلف كل كشاف منهم بالتخصص في تقليد صوت من أصوات الحيوانات ، فيقلد أحد الكشافين صوت النمر مثلاً، ويقلد آخر صوت الذئب، والثالث صوت الأسد، والرابع صوت الثعلب

وتختار كل طليعة من الطلائع الأربع أحد أصوات هذه الحيوانات وعند بدء اللعبة ينتشر الكشافون الأربعة في أماكن متفرقة خارج المخيم ، ويتخذ كل واحد منهم مخبأً يختفي فيه وبعد خروجهم بجوالي ربع ساعة، يبدأ كل كشاف في تقليد صوت الحيوان المكلف به ، ويكرر ذلك من ثلاث مرات إلى خمس

وعلى كل طليعة أن تتبع بالحيوان الذي اختارته وتتجه نحوه وعندما يكتشف أفراد الطليعة مخبأً الحيوان الخاص بهم، ويتكامل عددهم عنده ، يرددون جميعاً صوت هذا الحيوان، ثم يبدأون في العودة إلى المخيم

الطليعة التي تعود أولاً، تكون هي الفائزة

85- لعبة شيخ المنسر

أدوات اللعبة: فانوس هواء

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق اللصوص ، ويتكون من أفراد طليعة واحدة ، وفريق الحراس، ويتكون من أفراد طليعتين

ويكون لفريق اللصوص شيخهم الذي يحتفظ بفانوس هواء مشتعل يطلب من "اللصوص" أن يخرجوا من المخيم ، ويتخذ كل واحد منهم مخبأً ، يكون معروفاً لشيخهم فقط ، وتكون المسافة كبيرة بين كل مخبأً والآخر

عند بدء اللعبة، مر " شيخ اللصوص" على أفراد فريقه، وعند وصوله إلى مخبأً كل فرد، يرفع فانوسه إلى أعلى ، وفي هذه اللحظة يكون أفراد الطليعتين الآخرين في مكان يسمح لهم برؤية الفانوس ، ولا يسمح لهم بالتقدم إلا بعد أن يمر شيخ اللصوص على لصوصه مرتين، وفي كل مرة يقف أمام مخبأً أحدهم يرفع الفانوس إلى أعلى إشارة إلى مكانه

وبعد أن ينتهي من المرور مرتين يطفئ فانوسه ، ويسمح لأفراد الطليعتين بالانطلاق بعد أن يكون كل فرد منهم قد حدد في رأسه مكان أحد هذه المخابئ وكل فرد يصل إلى مخبأ أي لص ويلمسه يعتبر اللص قد أسر ، وبعد الوقت المحدد، تعد كل طليعة من الطليعتين من أسرتهن ، والطليعة التي عدد أسراها أكثر تكون هي الفائزة

86- لعبة اتبعم

أدوات اللعبة :عدد 10 فوانيس هواء

نظام اللعبة:

يخرج عشرة كشافين، ومع كل كشاف فانوس هواء، وينتشرون في منطقة حالكة الظلام ، على أن تكون المسافة بين كل كشاف و آخر كبيرة (لا تقل عن 50 مترا) وبعد خروج الكشافين بحوالي عشرين دقيقة، يصفر القائد صفرة طويلة ، فعلى الكشافين العشرة أن يرفعوا فوانيسهم وهي مشتعلة إلى أعلى ، وفي هذا الوقت يبدأ باقي أفراد الفرقة في الانتشار اثنين اثنين، متجهين نحو هؤلاء الكشافين، ويحاول كل اثنين من باقي الفريق القبض على واحد من هؤلاء العشرة ،والاستيلاء على الفانوس الذي معه ويدير القائد اللعبة بتكرار الصفارة بين الحين والآخر وتنتهي اللعبة عندما يتم الاستيلاء على الفوانيس العشرة ، والعودة بها

87- لعبة جمع الكنز

أدوات اللعبة :حوالي 100 شريط من الشرائط المختلفة الألوان تلقى في جهات متفرقة من الأرض

نظام اللعبة :

تطفأ الأنوار وينتشر جميع الكشافين في الأرض ، ويحاول كل كشاف أن يلتقط أكبر عدد ممكن من الشرائط ،وعند نهاية الوقت المحدد،تقدم كل طليعة ما جمعت من الشرائط والطليعة الفائزة هي التي تكون جعت شرائط أكثر من غيرها وتكرر اللعبة عدة مرات

88- لعبة قف عندك

أدوات اللعبة :بطارية

نظام اللعبة:

يقف أحد الكشافين في وسط دائرة محددة ومعه بطارية ، ويطلب من أفراد إحدى الطلائع أن تتقدم نحوه محاذرة أن يرى أحدهم وهو يسير فعندما تبدأ اللعبة يتقدم أفراد الطليعة ببطء ،من مسافة بعيدة ويضئ الكشاف بطاريتته بين كل لحظة وأخرى ، فإذا رأى أحد اللاعبين متقدما نحوه قال له:قف عندك يا احمد وعلى احمد أن يخرج من اللعبة في الحال وهكذا تسير اللعبة ، ويحاول الأفراد الباقون أن يسيروا يحذر شديد حتى إذا رأوا بطارية الكشاف انبطحوا أرضا، وأي لاعب توجه نحوه البطارية وهو واقف يخرج فوراً وإذا تمكن أحد من الوصول للدائرة التي بها الكشاف يكون فائزا وإلا اعتبر الكشاف هو الفائز وتعاد اللعبة باختيار لاعب آخر ليقف في الدائرة ومعه البطارية

89- لعبة آثار الدخان

أدوات اللعبة :خشب وقود وكبريت

نظام اللعبة:

ينتشر أربعة من أفراد إحدى الطلائع بعيدا عن المخيم ، ويتخذ كل فرد منهم مكانا قريبا، ويكون مع كل فرد بعض قطع من خشب الوقود عندما يستقر بأفراد الطليعة المقام في الأماكن التي اختاروها مخبأ لهم يجمع كل منهم بعض الأغصان ويعمل على أن يشعل النار بما معه من خشب ووقود بالإضافة إلى الأغصان التي سيجمعها ، ويحاول أن يجعل النار تشتعل فيها بضع دقائق، ثم يطفئها ، عاملا على أن يتصاعد منها بعض الدخان الكثيف في هذه الأثناء تكون هناك أربع طلائع في المخيم واقفة في مكان ترى منه النيران المشتعلة والدخان المتصاعد وبعد انطفاء النار وخمود الدخان قليلا و يوجه القائد كل طليعة إلى ناحية من النواحي الأربع التي أوقدت فيها النار والطلليعة التي تصل إلى المكان تعمل على إزالة آثار النار، وتعود مع الكشاف الذي أشعلها إلى المخيم

أدوات اللعبة : عدد 3 صفارات، لكل صفارة صوت مميز

نظام اللعبة:

يتبارى في هذه اللعبة ثلاث طلائع، وعند بدء اللعبة يختار ثلاثة كشافين، ويكون مع كل كشاف منهم صفارة لها صوت مميز، وتختار كل طليعة من الطلائع الثلاث صوت صفارة، وتستمع له أربع مرات، ثم يطلب من الكشافين الثلاثة الخروج من المخيم ، والتفرق إلى أماكن بعيدة، ويختار كل كشاف منهم مكانا بعيدا عن الآخر

وبعد اختفاء الكشافين، وفي الوقت الذي يكون القائد قد حدده لهم من قبل ، يصفر كل كشاف بصفارته، ويحاول أفراد كل طليعة أن يتبعوا مصدر صوت الصفارة الخاص بهم ، ويسمح لكل

كشاف إطلاق صفارته خمس مرات فقط بين كل مرة وأخرى دقيقتان

كل طليعة تتجمع عند الكشاف المنوط بها، تعود مسرعة معه إلى القائد

والطليعة التي تعود أولا تعتبر هي الفائزة

الباب العاشر: ألعاب عامة

91- الحصول على العلم

أدوات اللعبة:

- عدد 2 علم احمر، عدد 2 علم ابيض
- شرائط حمراء وبيضاء بقدر عدد اللاعبين
- جير لتحديد ساحة الملعب

نظام اللعبة

يحدد مكان الملعب، بمستطيل لا يقل طوله عن 75 مترا ولا يقل عرضه عن 40 مترا ثم يقسم المستطيل إلى قسمين متساويين ، يخصص أحدهما لنصف اللاعبين الذين سيمثلون " فريق البيض" والقسم الآخر للنصف الثاني الذي سيمثل " فريق الحمر"

يضع أفراد " فريق البيض" أشرطة بيضاء على أذرعهم اليمنى، ويضع أفراد فريق الحمر " أشرطة حمراء على أذرعهم اليمنى

ثم يأخذ " فريق الحمر" علمين أبيضين ، ويثبتهما في القلعة الخاصة به ويأخذ " فريق الحمر" علمين أحمرين، ويثبتهما في القلعة الخاصة به

ويقف كل فريق على بعد 5 أمتار تقريبا من خط الوسط

ويحدد- خارج المستطيل من ناحية الضلعين الصغيرين- مربعان طول ضلع كل منهما متران تقريبا ، ومثل كل مربع منهما القلعة الخاصة بكل فريق

هدف اللعبة:

تهدف اللعبة إلى محاولة كل فريق غزو الفريق الآخر للحصول على علمه، ومن اجل ذلك يجب اما منع العدو من انتزاع العلم، و أما الاندفاع خلال صفوف الأعداء وانتزاع علمهم

سير اللعبة:

لنفرض إن لاعبا من " الأحمر " اقتحم صفوف الأعداء لانتزاع العلم، فما إن يره أحد فريق " البيض " حتى يطارده للقبض عليه ، فإذا نجح "البيض" في القبض عليه فان اللاعب " الأحمر " يصبح " أسيرا " ويمضى إلى قلعة " البيض " حيث يبقى بها

وإذا نجح اللاعب " الأحمر " في اقتحام قلعة "البيض" ودخولها بقدميه دون أن يلمسه أحد، فانه يستطيع اخذ علم، والعودة بحرية إلى القسم الخاص به، حيث يغرس علم العدو في القلعة الخاصة بفرقه ثم يشارك في اللعب من جديد

وعندما يؤسر أحد اللاعبين، عليه أن يظل في القلعة حبيسا ، حتى يتمكن أحد لاعبي فريقه من اتقاده، وذلك بان يلمس يده دون أن يمكن أحد من القبض عليه ، وفي هذه الحالة يعودان معا بحرية إلى معسكرهما وبأخذان فيه مكاتهما

ولا يمكن إخراج اكثر من سجين واحد في كل محاولة ، وكذلك لا يمكن انتزاع اكثر من علم واحد في كل محاولة

والذي يترع العلم لا يستطيع القبض على عدو قبل أن يغرس العلم في قلعته

ويستطيع اللاعبون أن ينتقلوا في معسكرهم كما يشاءون ، كما يستطيعون إثارة أعدائهم بان يضعوا قدما واحدة داخل معسكرهم، أو يتقدموا فيه خطوات، وثلاثة خطوات ثم يعودوا إلى معسكرهم

وعندما ينجح أحد الفريقين في انتزاع العلمين والقبض على أسيرين يعتبر هو الفائز

وعند استئناف اللعب يتبادل اللاعبون معسكريهما

92- المنطقة الحرام

أدوات اللعبة:

20 علما صغيرا ... عشرة منها بلون اصفر، وعشرة بلون احمر

شرائط حمراء وشرائط صفراء ودبابيس

نظام اللعبة:

يختار لهذه اللعبة ارض فسيحة على شكل مستطيل ابعاده 100*200 متر تقريبا

ويقسم المستطيل بالخطين أ ب ح د وتسمى هذه المنطقة بالمنطقة الحرام

كما يحدد المستطيلان الصغيران م، ن ليضع كل فريق منهما - أعلامه في المستطيل الخاص به ، ومن وراء هذيه المستطيلين تحدد الدائرتان (ه، و) تمثل كل دائرة السجن الخاص بكل فريق

يقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق الحمر، ويضع كل فرد من أفراده شريطا احمر يثبت بدبوس على ذراعه اليمنى، وفريق الصفر، ويضع كل فرد من أفراده شريطا اصفر يثبت بدبوس على ذراعه اليمنى ، عند إشارة البدء يحاول كل فرد من أفراد الفريقين أن يجتاز "المنطقة الحرام" دون أن يأسره أحد من الفريق الآخر

ولنفرض مثلا أن أحد أفراد الفريق "الحمر" حاول أن يجتاز "المنطقة الحرام" فتمكن أتحد أفراد الفريق "الصفر" من أسره وذلك بتزع الشريط الأحمر من على كتفه ، فهنا يؤخذ الأسير الأحمر إلى السجن (هـ) ويبقى فيه حتى يتمكن أحد رفاقه من التسلل والدخول إلى السجن ، فيستطيع أن يعود به إلى ارض الحمر ثانية، ويعطي له شريط آخر ويعاود اللعب أما إذا استطاع هذا اللاعب من الفريق الأحمر أن يصل إلى المستطيل (م) فله أن يأخذ علما اصفر ويعود للاحتفاظ به كغنيمة من أعدائه .

ويلاحظ انه بمجرد أن يضع اللاعب الأحمر قدمه داخل المستطيل (م) فلا يحق لآي لاعب من الصفر أن يأسره ، بل له أن يأخذ العلم ويعود به دون أن يلمسه أحد تنتهي اللعبة بفوز الفريق الذي يستولي على أعلام الفريق الآخر . وإذا لم يتمكن أحد الفريقين من ذلك، فتعطى نقطتان لكل علم مكتسب ، وثلاث نقط عن كل أسير

93- اللمس

أدوات اللعبة:

مناديل كشافة بقدر عدد اللاعبين ، نصفها من لون اصفر ، والنصف الآخر من لون ازرق ، ويزاد منديلان للقائد من هذين اللونين أيضا نظام اللعبة:

ينقسم اللاعبون إلى فريقين: الفريق الأصفر والفريق الأزرق، ويضع كل لاعب من الفريق الأصفر على رأسه مندिला اصفر ، ويضع كل لاعب من الفريق الأزرق مندिला ازرق على رأسه... (وتخطط الأرض على الأساس التالي):

يرسم في وسط الملعب الخطان أ ب ، ح د طول كل منهما حوالي 20 مترا، والمسافة بينهما حوالي مترين ، وعلى بعد 50 مترا تقريبا من كل خط تحدد دائرتان عند بدء اللعبة يصطف لاعبو الفريق الأصفر على الخط أب ولاعبو الفريق الأزرق على الخط ح د ، ويكون الفريقان متواجهين .

ويقف القائد في منتصف الخطين ، وعند بدء اللعبة يلقي في الهواء بأحد المنديلين (الأصفر أو الأزرق) فإذا فرض انه ألقى بالمنديل الأصفر، فعلى الفريق الأصفر أن يستدير ويجري بأقصى سرعة ممكنة حتى يصل إلى بيته(الدائرة الخاصة به) وفي نفس الوقت يجري أفراد الفريق الأزرق وراءهم، فاذا لمس أي فرد من الزرق فردا آخر من الصفر قبل أن يدخل الأصفر بيته، فان الأصفر يصبح أسيرا ، ويتجه إلى بيت الزرق، ولا يسمح له بمواصلة اللعب

أما إذا وصل أي فرد من الصفر بيته، فانه يصبح في مأمن، وإذا تجاوز أحد الزرق حدود بيت الصفر ،فانه يؤخذ أسيرا وقد يحاول فعلا بعض الصفر(وهم داخل الدائرة) أن يشدوا بعض الزرق ، ويدخلوهم أسري في بيتهم

يصفر القائد فيعود الفريقان إلى الخطين أب،حـ د(فيما عدا الأسرى الذين يبقون مأسورين) ويعاود القائد قذف أحد المنديلين إلى أعلى ويعمل القائد على استعمال الخداع، فلا يرمي المنديل الأصفر مرة والأزرق المرة التالية،بل يعمل على إبقاء الأصفر مرتين ،ويليه الأزرق مرة ثم الأصفر ثم الأزرق مرتين وهكذا ، على أن يغير دائما من أسلوبه حتى يكون أفراد الفريقين متيقظين دائما

بعد الوقت المحدد، يعد القائد من تم أسرهم من كل فريق والفريق الفائز هو الذي يكون قد اسر م افراده عدد اقل

أدوات اللعبة:

كرة 

نظام اللعبة:

تحدد ساحة اللعب بمستطيل ا ب ح د طوله حوالي 100 متر وعرضه حوالي 40 مترا

ويقسم المستطيل بالمستقيم هـ و إلى قسمين متساويين:

وترسم نصف دائرتين خلف كل من المستقيمين أب ، ح د وتعتبر كل منطقة محصورة بنصفي الدائرتين منطقة الهدف

يقسم اللاعبون إلى فريقين (الفريق س والفريق ص) ويختار كل فريق أحد قسيمي المستطيل ليكون معسكرا له

يختار كل فريق أربعة لاعبين من فريقه ، يكونون حراسا ، ويقفون وراء الخطين اب، حـ د

فحراس الفريق س يقفون وراء الخط ا ب

وحراس الفريق ص يقفون وراء الخط حـ د

عند الاستعداد للعبة ينتشر الفريق المستطيل اب وهـ ، ويقف حراس هذا الفريق الأربعة خلف ا ب

، وينتشر الفريق ص داخل المستطيل هـ و حـ د ويقف حراس هذا الفريق الأربعة خلف حـ د

عند بدء اللعبة تجرى قرعة للفريق الذي يبدأ باللعبة أولا ، ولنفرض ان القرعة جاءت في صالح الفريق

س ، فيقف احد الحراس خلف منتصف الخط ا ب ، ويقذف الكرة محاولا ان يسقطها على الأرض ،

في منطقة الهدف للفريق ص

فإذا افلح في ذلك ، وسقطت الكرة على الأرض في منطقة الهدف ، حسب للفريق (س) اربع نقط

وإذا سقطت على الأرض داخل المستطيل هـ و حـ د حسب للفريق (س) نقطتان

وإذا سقطت خارج هاتين المنطقتين، حسب للفريق (ص) نقطة

وإذا تمكن أحد أفراد الفريق(ص) من لقف الكرة، فانه يعمل على قذفها ، ناحية الفريق(س) محاولا

إسقاطها داخل منطقة الهدف، أو داخل المستطيل ا ب وهـ

إذا سقطت الكرة على الأرض، يتقدم أحد حراس الفريق الذي سقطت الكرة ناحيته بقذفها إلى

معسكر الخصم

الفريق الذي يكسب 30 نقطة يعتبر فائزا

وتعاد اللعبة ، ويتبادل الفريقان معسكريهما

95- حارس الكرة

أدوات اللعبة:

كرتان ، كرة لكل فريق

جير لتحديد دائرة لكل فريق

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق البيض ، وفريق السود ، ويحدد لكل فريق دائرة نصف قطرها حوالي 5 أمتار قلعة، يقف في وسطها " حارس " يحاول منع المهاجمين من إيصال الكرة إلى أرض القلعة، ويقف بعض المدافعين كذلك حول القلعة لمحاولة منع المعتدين من الاستلاء على الكرة وكلما أصابت الكرة أرض القلعة يكسب الفريق الذي رماها نقطة واحدة وبعد مدة محددة تعد النقاط التي كسبها كل فريق والفريق الفائز هو الذي يحصل على أكثر النقاط

96- الكرة المتحركة

أدوات اللعبة:

كرة

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين السود والبيض ، يقفان في طريق أرض على شكل مستطيل أبعاده 100* 20 متر تقريبا ترسم دائرتان على بعد 10 أمتار تقريبا من عرضي المستطيل، وتمثل هاتان الدائرتان بيتي البيض والسود والهدف من اللعبة أن يحاول كل من البيض والسود الآتيان، بالكرة إلى بيتهم عند إشارة البدء ، يقف الحكم في منتصف الملعب ويرمي الكرة إلى أعلى ، ويحاول أفراد كل فريق أن يتقاذفوا الكرة إلى أعلى حتى يصلوا بها إلى بيتهم فإذا تمكنوا من ذلك حسبت لهم نقطة، وتعاد اللعبة، وبعد الوقت المحدد تحسب النقاط التي حازها كل فريق ، والفريق الفائز هو الذي يكون قد اكتسب عدد أكثر من النقاط

أدوات اللعبة:

شرائط بقدر عدد اللاعبين، نصفها احمر ونصفها الآخر اصفر

نظام اللعبة:

تختار ارض فسيحة وتقسّم إلى قسمين، يفصل بينهما منطقة كبيرة هي " المنطقة المحرمة "

وفي كل قسم تحدد دائرتان أ ، ب، يمثلان " سجينين "

ويقسم اللاعبون إلى فريقين، الفريق الأحمر، ويضع كل لاعب منه شريطا احمر على ذراعه ، والفريق

الأصفر، ويضع كل لاعب منه شريطا اصفر على ذراعه

عندما تبدأ اللعبة، يكون كل فريق متحصنا وراء الخط المواجه للمنطقة الحرام ، وعند الإشارة يتقدم

أفراد كل فريق إلى المنطقة الحرام حيث تدور المعركة ، ويحاول كل فريق جذب خصومهم إلى مخيمهم

، وذلك بشدهم بالأيدي ، ويعتبر اللاعب " أسيرا" عندما يضع قدمه وراء خط الحد، وعليه إذ ذاك

أن يذهب إلى السجن

وقد يتفق كل اثنين او ثلاثة من الفريق على جذب أسير، حتى يتعدى الخط الفاصل ويذهب إلى

السجن ، والأسير الذي يدخل السجن يبقى فيه حتى يصبح معه ثلاثة من زملائه ، وفي هذه الحالة

يمكن أن يهرب أحدهم ، وذلك بمحاولة الوصول إلى المنطقة الحرام قبل أن يلمسه أحد، فذا لمسه

أحد عاد إلى سجنه بدون مقاومة، وبعد وقت محدد يحصى عدد الأسرى من الفريقين ، والفريق الذي

عدد أسراه اقل يكون الفائز

98- صيد الحمام

أدوات اللعبة:

مناديل بقدر عدد الكشافين

نظام اللعبة:

يحدد مكان اللعب بأرض فسيحة مستطيلة الشكل، وتختار طليعة لتمثل دور الصيادين ، ويميز أفرادها بان يربط كل منهم منديلا حول ذراعه ، ويقف هؤلاء الصيادون داخل المستطيل ، أما باقي الطلائع فيماثلون الحمام، ويكون بيد كل واحد منهم منديل يقف الحمام أمام أحد الضلعين الصغيرين للأرض المستطيلة (وهذان الضلعان الصغيران للمستطيل يعتبران كأنهما برجا الحمام)

تبدأ اللعبة عندما يشير رئيس الصيادين للحمام (عريف الطليعة التي ستمثل دور الصيادين) بأي علم معه ليخرج من برجه، وعلى الحمام عندما يرى هذه الإشارة أن يطير هاربا للبرج الثاني(وهو الضلع المقابل لهم) وفي هذه الأثناء يحاول الصيادون ان يصيدوا بعض هذا الحمام (ويشترط لذلك أن يضرب الصياد الحمامة على ظهرها) وتستمر اللعبة إلى أن يتم صيد جميع الحمام

99- معركة الكور

أدوات اللعبة :

عدد 2 كرة

مناديل كشافة بلونين

نظام اللعبة:

تختار ارض فسيحة وتحدد لتكون ميدان للعبة يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويميز كل فريق بربط مناديل كشافة من لون معين على رؤوسهم ، ويستعد كل فريق بكرة

عند إشارة البدء، يتقاذف كل فريق الكرة محاولا قذف أحد الخصوم بالكرة في ظهره ، وكل لاعب تصيبه الكرة في ظهره يجلس على الأرض حيث هو، وإذا تمكن - وهو جالس - من الاستلاء على الكرة فانه يستطيع العودة إلى اللعب

وإذا أصيب أي لاعب في مكان آخر من جسمه غير ظهره فإنه يستمر في اللعب وبعد مضي الوقت المحدد، يعتبر الفريق الذي أصاب أكبر عدد من خصومه هو الفائز

100- إطلاق سراح السجناء

أدوات اللعبة:

كرة 

نظام اللعبة:

تحدد مساحة اللعبة على شكل مستطيل طوله حوالي 100 متر وعرضه 40 مترا ويقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق الصفرة وفريق الزرق، ويكون لفريق الصفرة ثلاثة سجون خلف مركز خصومهم الزرق، وتمثل هذه السجون بالدوائر أ ، ب، ح — ويكون لفريق الزرق ثلاثة سجون أيضا خلف مركز خصومهم الصفرة وتمثل هذه السجون بالدوائر د، ه، و

ويرسل كل فريق حوالي نصف لاعبيه إلى السجون الثلاثة موزعة بالتساوي، فإذا كان عدد الفريق 30 ، يرسل 15 إلى السجون، أي خمسة في كل سجن، ويبقى الخمسة عشر لاعبا موزعين في ارض الملعب الخاص بهم

عند إشارة البدء يحاول كل فريق أن يقذف الكرة إلى سجنائه ، بينما يحاول الخصوم الاستلاء عليها وكل سجين يلتقط الكرة — وهي طائرة — يحق له أن يسدد بها ضربة إلى أحد خصومه، فإذا أصيب هذا الخصم فإنه يصبح سجيناً بدوره والسجين الذي يلتقط الكرة ثلاث مرات يطلق سراحه، ويعود إلى ارض ملعبه

وبعد مدة معينة يعتبر الفريق الذي تحوى سجونه على عدد اقل من السجناء هو الفائز