



ألعاب الكشافة

بقلم

اللورد روبرت بادن باول

تعريب

انيس بكري

الطبعة الثالثة - حقوق الطبع محفوظة

1957م - 1377هـ

تمهيد:

أخي الكشاف

للألعاب فوائد جمة: فهي التي تقوي روح الجماعة، وتعود الطاعة وحب النظام وهي التي تجعل من المرء مخلوقا مرحا قادرا على تذليل العقبات وعلى الابتسام في وجه الصعاب وهذه ألعاب كشفية مسلية، ترجمتها لك، لتلهو بها في أوقات راحتك، في بيتك وفي مخيمك، وفي النادي وفي الهواء الطلق، في الصيف وفي الشتاء، في السهل وفي الجبال، في البر وفي البحر ولقد تصرفت في نقلها إلى اللغة العربية ليسهل تناولها فتممكن من انتقاء ما يوافقك وتكيف ما يحلو لك مراعيًا في ذلك الزمان والمكان وأمل أن يساعدك ما في هذا الكتاب على تكوين نفسك فتصبح كشافا نيرا في عقلك، كريما في خلقك، قويا في جسدك

انيس بكري

بيروت - الخميس 25 نيسان 1946

غايتنا

تهدف "جماعة فنون الغابة" إلى خدمة النشء الجديد الطالع عن طريق التأليف والترجمة والنشر فتقدم إليه بين الفينة والفينة بعضا من التراث التربوي الذي خلفه للعالم كبار رجال الكشف راجيا من ذلك أن تتلافى نقصا مازال حتى اليوم يشين نظمنا التربوية الكشفية وتمهد أمام كل كشاف سبيلا لأحبا نحو غايتن اثنتين: خدمة الوطن وخير الإنسانية والله ولي التوفيق

على خليفة الزائدي

منهج الكشفية حافل بالألعاب المسلية، والتمارين التي تروض مواهب الناشئة والوطنين المخلصين وهدفنا في كتابنا هذا رياضي أخلاقي، فقد ذكرنا فيه أمثلة تعين مرشدي الكشفية على ابتكار ما يناسب المكان والزمان ولهم بعد التفكير أن يحسنوا الاختيار أو يبتكروا لعبة تماثل ما جاء في هذا الكتاب يقوون فيها ملكة كامنة في كشافيتهم

وعلى ولاية الأمر أن يتعدوا عن التكرار فهو ممل، وان يغيروا التفاصيل وفقا لرغبات الظروف وبالرغم من كون هذه الألعاب مصدر فرح وصحة فإنها وسيلة ناجعة لتعويد الصغار النظام، واختيار مقدرتهم النفسية وتقويم ما اعوج في النفوس حتى يجعل منهم رجالا رياضيين وفضلا عن هذه الألعاب التي شرحنا في كتابنا، فان للكشفية في السباحة وتسلق الجبال نشاط آخر لأنهما يشتركان في تنمية المرء جسديا وأخلاقيا، ففي السباحة جرأة، وفي تسلق الجبال مجاهدة للصعاب ومن هنا ينشأ شعور المقدرة والثقة بالنفس فعلينا إذا، ونحن في عصر ضعف فيه الرجال، أن نخدم البلاد ونهيئ لها جيلا وطنيا جديدا، نقي العقل والجسد

بادن باول

فهرسة الألعاب

الباب الأول : ألعاب الكشافة

الباب الثاني : ألعاب في الزحف

الباب الثالث : ألعاب القيافة

الباب الرابع : ألعاب داخلية

الباب الخامس : ألعاب المخيم المشتركة

الباب السادس : ألعاب مراكي الدراجات

الباب السابع : ألعاب المدينة

الباب الثامن : ألعاب ليلية

الباب التاسع : ألعاب شتوية

الباب العاشر : ألعاب بحرية

الباب الحادي عشر : ألعاب السامري

الباب الثاني عشر : ألعاب القوى

الباب الثالث عشر : ألعاب مشاهد



الباب الأول: ألعاب الكشافة

01- لعبة اخذ العلم

الحرب خدعة، والحيلة مستحسنة في هذه اللعبة يشترك في هذه اللعبة طليعتان أو أكثر، وينقسم اللاعبون إلى معسكرين (مهاجم ومدافع) كل منهما تحت إمرة عريف ثم تغرس في ناحية ثلاث أعلام بين الواحد والأخر عشرون مترا يعسكر المدافعون على بعد مئتي -200- متر من الأعلام وعند الإشارة يتقدم مستطلعو المهاجمين لمعرفة:

مكان الأعلام

مكان طلائع العدو

وبعدها يتسللون خفية نحو الأعلام حيث يقتلعونها قبل أن يراهم العدو ويرجعون بها إلى معسكرهم، ولا يستطيع احدهم أن يأخذ إلا علما واحدا ولنقبض على مهاجم يضطر مدافعان أن يصادفان على مسافة عشرة أمتار منها فيصرخان: ارفع يديك

وعند طلاء الانتهاء يلزم اللاعبون أمكنتهم فيتقدم الحكم لمعرفة المراكز وإعلان النتيجة وفي الليل نستبدل الأعلام بقناديل

02- لعبة الرسولان

يشترك في هذه اللعبة طليعتين متخاصمتان - طليعة الذئاب و طليعة الثعالب - وتنتخب كل منهما ناقل برقيات

المرشد في مكان ما، والكشافان المختاران - الذئاب والثعلب - في نقطتين متقابلتين تفصل بينهما مسافة ثلاثة كيلومترات تقريبا وعند الإشارة ينطلقان نحو المرشد ويسعى كل منهما في الوصول إليه وتسليمه الرسالة

وعلى بقية اللاعبين أن يمنع كل منهم عدوه من الوصول إلى هدفه وذلك بلمسه وهو على بعد مئتي متر من المرشد

03- لعبة الساعي

يختار احد الكشافين لنقل رسالة إلى مكان محاصر يبعد 1500 متر - قرية، بيت شخص الخ.. - ويعلق على كتفيه شريطة ملونة طولها 60سم

يتقدم الكشاف بخفة وهو متخف، إذ يحق له أن يأخذ الزى الذي يريد ماعدا زي المرأة ، مع وضع الشريطة على كتفه ،

يعلم العدو المحاصر أن هناك كشافا يحمل رسالة فيسعى لمنعه من الوصول من غير أن يجتاز خطوط الحصار الأمامية - 300 متر حول الحصار وينتصر المحاصر بأخذ شريطة الساعي الملونة

04- لعبة قراءة الخريطة

تعود هذه اللعبة على قوة الملاحظة وعلى قراءة خريطة ومعرفة ما فيها يتناول(المرشد) ،أو قائد الفرقة خريطة لقرية ،أو لأرض وعرة المسالك ويذكر للكشاف بعض ما فيها ،مساجد، كنائس، دكاكين مدرسة ..الخ، ثم ينتقل بهم إلى المكان المعين ويوجه بعضهم إلى نواحي مختلفة، يعودون بعدها لتقديم تقارير عما شاهدوه، وأفضل تقرير ينال الجائزة

05- لعبة سباق البدل

تحتاج هذه اللعبة إلى طليعتين من الكشافين العدائين تقف الطليعتان متقابلتين، وبين الواحد من كل طليعة وبين الذي يليه مسافة معينة، وفي يد الكشافين الأخيرين رسالتان وعند الإشارة ينطلق الكشافان الأخيران حيث يناول كل منهما رسالته إلى الذي أمامه فيجري هذا بدوره إلى الأمام وهكذا حتى تنتهي المباراة، والطليعة التي توصل الرسالة أولا تربح الجائزة بإمكان راكبي الدراجة القيام بهذه اللعبة المفيدة، التي لا تحتاج إلى تعاون وانتباه

06- لعبة طلائع النجدة

يشترك في هذه اللعبة طلائع عديدة تحاصر طليعة، وتصبح حالتها سيئة، فينطلق احد راكبي الدراجات البخارية بسرعة متناهية لينقل أخبارها إلى الطلائع الخليفة وأعلامها عن المكان المحاصر فتذهب هذه لنجدتها ، فان اعترض احدها حاملو أعلام العدو عدت أسيرة، والطليعة الراجعة هي التي تصل إلى الهدف من غير أن يراها الأعداء وهذا المصور يعينك على القيام بمثل هذه اللعبة صورة

لعبة لذيدة تمرن على الانسلاخ وتظهر فيها حدة البصر ، يعلق كل كشاف لوحة صغيرة على مقدمة قبعته مكتوب عليها عدد مؤلف من ثلاثة أرقام يمكن قراءته من مسافة 50 مترا ثم تنقسم الفرقة إلى قسمين- طلائع هجوم وطلائع دفاع- يبتعد المهاجمون 300 متر عن المخيم، وتؤلف البقية خط الدفاع

وعند الإشارة يتقدم المهاجمون نحو المخيم ويحاذر كل منهم أن يقرأ رقمه وعلى المدافعين أن يراقبوا حركات العدو بدقة وانتباه محاولين قراءة الأعداد واسر أكبر عدد ممكن وفي هذه الحالة يجرب كلا الفريقين اكتسب أكبر عدد ممكن من الأرقام، وعند مشاهدة رقم ما يسارع العدو إلى قراءة فيأخذ الحكم علما بذلك وما أن تصبح المسافة بين الطرفين المتنافسين 50 مترا حتى يعلن الحكم انتهاء اللعب، ويخرج أسرى كل فريق، والفرقة التي تحوز أكبر عدد من الأرقام، تريح الجائزة

07- لعبة في لقاء العدو

لعبة صالحة للقرية أو المدينة، يكون للحيلة فيها دور هام، تتخذ كل من فرقتين طريقا معاكسا للثانية حتى تصبح المسافة بينهما 3 ثلاث كيلومترات وبعدها تتجه أو واحدة نحو الأخرى ويكون الاتصال بين القائد ومرؤوسيه منتظما حتى لا يقعوا في أي خطأ، ويحق لكل لاعب أن يستعمل الحيلة التي يريد- تسلق شجرة، الاختفاء في عربة - شريطة أن لا يغير ثيابه الكشفية. والفرقة التي يتمكن أفرادها من رؤية العدو تنبئ قائدها فيبادر حالا إلى رفع على الانتصار

08- لعبة تخريب التلغراف

قطع مواصلات العدو أول عمل يقوم به الجيش المنتصر، لذا يبدأ بتخريب أسلاك التلغراف يختار القائد طريقا معروفة، على جانبها أسلاك تلغرافية ثم يقسم فرقته إلى مهاجمين ومدافعين، بحيث يكون على كل عامود حارس، وعند الإشارة ينقض المهاجمون ويسعون على الاستيلاء على العواميد، ويجرب المدافعون أن يتعرفوا إلى مواطن الضعف في عدوهم، فان تمكن المهاجمون من الاستيلاء على عامود ويطوا حوله ثلاث عقد رقبة، أما المدافعون فان انسوا في أنفسهم قوة حافظوا على مراكزهم وألا تقهقروا إلى محطة ثانية لمساعدة رفاقهم ضد هجمات العدو ومن هنا ينشأ اتصال دائم بين اللاعبين، واستعداد تام للتخلي عن المراكز الضعيفة وتقوية غيرها ينتصر المدافعون بلمس أكبر عدد ممكن من المهاجمين، وينتصر الآخرون في الاستيلاء على العواميد، وعقد ثلاث عقد رقبة حول كل منها

09- لعبة المخابرة بالأعلام

يقسم الكشافون إلى ثلاث فرق متفاوتة العدد- الأسد، الحصان الذئب تذهب فرقة الأسد إلى مكان مشرف على مساحة معينة من الأرض - جبل، سطح بيت الخ - وبعد مخابروها أعلام سيمافور أو أعلام مورس، ويختبئ كشافو فرقة الحصان في زاوية الأرض التي يشرف عليه الأسود

وبعد ربع ساعة تتقدم الذئاب باحثة عن الشاردين، وعندها يقوم المخابرون بدورهم الهام فيرشدون تارة الباحثين إلى مركز المختبئين وطورا المختبئين إلى مركز الباحثين فان تمكن كشافة الحصان من اجتياز الموقع والوصول إلى مكان الأسود بمدة معينة كسبوا الموقعة، وألا توصل الباحثون إليهم والقوا القبض عليهم

10- لعبة رسالة الخائن

يختار القائد غابة أو أرضا وعرة المسالك ثم يقسم كشافيه إلى فئتين، متساويتين، - الذئاب، تأخذ كل منهما ناحية من الغابة ويصدف أن يتأخر ذئب خائن ليضع رسالة حربية بأعلى شجرة معينة ترشد الثعالب إلى موطن الضعف عند الذئاب، وينسحب إلى معسكر، تاركا بعض الآثار التي تدل على عمله - وقع أقدام، غصن مكسور- تكتشف الخيانة، ويحاكم الذئب الخائن فينكر الرسالة وأخيرا يقرر إعدامه رميا بالرصاص، وعندها يصبح هذا الخائن شاهد عيان للعبة

يصفر القائد فينطلق الفريقان المسلحان بالطابات للبحث عن الرسالة، وما إن يلتقيا حتى يتراشق بالطابات والمصاب يخرج من اللعبة، ومن يجد الرسالة، أو يحصل على اقل عدد من القتلى يربح الموقعة

11- لعبة الحلفاء

ينقسم المعسكر إلى أربع فرق متساوية العدد فتسير الفرقة الأولى إلى نقطة تبعد 1500 متر عن المخيم والثانية تعاكس الأولى إتجاهها، وتبقى الفرقتان الثالثة والرابعة، في المعسكر لتناضلا معا ضد الحليفين اللتين تسعيان في الاتصال معا، وهنا يقوم رجال الارتباط بمهامهم، فان تمكنت الفرقتان الأولى والثانية من التجمع دون أن يراهما العدو ربحتا المعركة وألا كانتا من الخاسرين

12- لعبة الذبابة والعنكب

الذبابة: طليعة من الكشافين أو نصف طليعة

العنكب: طليعة من الكشافين أو نصف طليعة

اللباس: لكل فريق لباس معين

المكان: قطعة ارض، أو قسم من مدينة مساحته كيلومتر مربع

تختفي العنكب في نقطة ما فتتقدم الذبابة للبحث عنها ويحق لأفرادها التفرق على أن يصلوا دائما

برئيسهم فان تمكنوا خلال مدة معينة من اكتشاف العنكب ربحوا المعركة وإلا خسرت الذبابة

وفي أثناء اللعب يرافق كلا منهما حكم يدون ما يصله من تقارير لان كل من الفريقين يسجل أسماء أعدائه الذين يراهم

13- لعبة اقتناص الثعلب

لعبة مسلية، تعود الكشافين على السير في ارض وعرة، وتمرّهم على تتبع الأثر من غير ملل ولا ضجر المكان: ارض يعرفها الكشافون - منحدره رابية، طولها 4-7 كيلومترات
يبكر أربعة ثعالب في الخروج سعيًا وراء الرزق ويسيطرون معا أو فرادى وعلى صدر كل منهم قطعة من القماش الأحمر، وبعد ساعة ينطلق الصيادون، وعددهم ستة عشر ثعلبا- كشاف- حيث يتقدمون زرافات أو وحدنا، ومعهم علم ازرق أو اصفر يميزهم من غيرهم فان رأوا احد الثعالب الأربعة انقضوا عليه وأسروه

14- لعبة صيادو النبات

أرسل كشافيك سيرا على الأقدام، أو على الدرجات ليحلبوا لك نوعا من النبات تعينه لهم- علق - بلوط- واسع جهدك في أن يكون نباتك دافعا لهم على تذكر ما درسوه في علم النبات أو ما رواه في رحلاتهم
والرابح هو أول من يعود ومعه النبات المطلوب

15- لعبة ابحث عن الصافر

لعبة ممتازة تلعب في ساحة مكشوفة
يقف في طرف الساحة كشافان وهما مغمضا العينين في الطرف الآخر مرشد في يده صافرة
يصفر المرشد من حين إلى آخر منها الاعمين إلى مكانه فيتجهان نحوه والذي يتمكن من الوصول إليه ولمس يده يرفع المنديل عن عينيه ،ويعد رابحا
يحق للمرشد أن ينحني أو ينتصب واقفا دون أن يغير مركزه

16- لعبة الهارب

يقوم بهذه اللعبة أفراد طليعة كاملة، فيضع كل منهم على ظهره لوحة بيضاء كتب عليها عدد ما ثم ينقر احدهم ..الهارب..وبعد عشر دقائق يتبعه الباقيون، ويسعى كل منهم في قراءة العدد الذي يحمله، فان تمكن احدهم من ذلك أسروه
وعلى الهارب أن يجرب معرفة أرقام منافسيه وكلما قرأ عدد منافس أسره، وهكذا حتى تنتهي اللعبة

17- لعبة اسحبوا الأذيال

كيف تسوى خلاف فريقين ثالثا نتيجة واحد في لعبة ما
هذه وسيلة ناجحة لترجيح إحداهن على الأخرى ، وهي مباراة تلعب فيها المهارة دورها الهام
يعلق كشافو كل فرقة مناديلهم في الجهة الخلفية من أحزمتهم وعند صافرة القائد يسعى كل منهم في
نشل ذيل عدوه، ومن يخسر ذيله يخرج من اللعبة، والفرقة التي يجمع أفرادها أكبر عدد ممكن من
المناديل تريح الجائزة

18- لعبة وردة الريام

هناك طريقة حسنة لمعرفة الجهات: مدد على الأرض ثماني عصي بحيث تشكل نجمة يقف على كل
طرف منها كشاف يحمل اسم الجهة التي يشغلها- شمال شرقي - جنوب غربي
ويُعدها يسمى المرشد جهتين وعلى الكشافين الموجودين فيها أن يتبادلا المراكز حالا ومن غير أن
يمس العصى
من يترك محله قبل أن يناديه المرشد، ومن يتردد عند سماع اسمه يخسر علامة، والخاسر ثلاث علامات
يخرج من اللعبة
يصبح الانتقال صعبا بعد خروج بعض اللاعبين وهنا تلعب اليقظة دورها

19- لعبة عنونوا عصيكم

صعيد يملك الثعالب، فيه كمية عظيمة من أوراق صغير مستديرة مصمغة تشبه الأوراق التي يستعملها
التجار لنشر أسعار بضاعتهم
يقرأ احد ثعالب تراكا، واره أوراقا تدل على الطريق التي سلكها وما إن يقتفي صياد دائرة حتى يصفر
فيتبعه رفاقه ويبحثون عن الأوراق التي تركها الثعلب، وكلما وجد احدهم ورقة الصقها على عصاه،
ومن تحمل عصاه أكبر عدد ممكن من هذه الأوراق يعد فائزا

20- لعبة هذه شجوني

للقيام بهذه اللعبة ، يختار القائد أرضا فيها أشجار تحيط بنسحة يطلق عليها اسم منطقة حصار ويقسم اللاعبون إلى فئتين متساويتين- مدافعون، ومهاجمون يحمل بعضهم مناديل- تقومان بهذه اللعبة مدة 10 او 20 دقيقة يصفر القائد فيبتعد المهاجمون إلى مكان معين، ويغادر المدافعون مركزهم للاستطلاع ومعرفة حركات العدو ثم يتسلل المهاجمون محاولين الوصول إلى منطقة الحصار و يترصد لهم المدافعون فمن وصل سالما وبحث فرقة علامة، و إلا سجن ونال المدافعون علامة ، وهنا يجرب حملة الأعلام أن يصلوا إلى مراكز الدائرة لإنقاذ رفاقهم فمن تمكن منهم من الدخول إليها أعلن إنقاذ أسير ويحق للمهاجمين، أن يحتموا بالأشجار فمن لم تعده الظروف بدخول الدائرة وتمكن من معانقة شجرة قبل أن يمسه عدو أصاح هذه شجرتي فيجلوا عنها المدافعون، و يترقبون مغادرته لها

21- لعبة ما هذا ؟

هذه اللعبة مفيدة تنمي قوة الملاحظة وتقوي الذاكرة وتعطي درسا شائقا في علم النبات يتقدم كشافان - يستحسن أن يكونا حاملي وسام علم النبات- ويسيران في طريق ما يرسمان بالطباشير رموزا وإشارات تدل عليهما: عدد ، صورة عصفور، أو حيوان، الخ أو يرسمان الإشارات في الوحل أو التراب، أو يرسمان على جدار أو شجرة ،على أن يتفقا على رمز معين يعني ما هذا؟ وبعد عشر دقائق تفتني الفرقة اثارهما ويبد كل من أفرادها قلم ودفتر لتسجيل الرموز التي تشاهد، وعندما يرى احدهم: ما هذا ؟ يكتب اسم الشيء الذي ترمز إليه الإشارة من غير أن يتصل برفيق له - سندبان- حاجر حديدي- الخ وبعد انتهاء اللعب تمحي الرموز وتطمس الآثار

22- لعبة اكتشافات

تقوم الفرقة برحلة إلى مكان ما ومع قائدها عدد من البطاقات يوازي عدد المشتركين، وفي أثناء الرحلة يسجل القائد على كل بطاقة وصفا وجيزا لبعض الأمكنة التي تشاهد :مثلا، ثلاث شجرات صفصاف قائمة بالقرب من ساقية عليها عبارة خشبية، باب مطروح بالقرب من بيت متهدم وفي النهاية يوزع القائد البطاقات على الكشافين ثم يعود منفردا إلى المكان الذي انطلقت منه الفرقة وبعد رجوعه بمدة معينة يسعى الكشافون، في اكتشاف الأمكنة الموصوفة على بطاقاتهم فيضع كل منهم تقريراً عما شاهده في بطاقته وأول من يعود إلى القائدة يربح الجائزة

الباب الثاني :العاب في الزحف

23- لعبة الوعل

لعبة مسلية، تحتاج إلى دقة وانتباه وهي تعود الكشافين السر في أي مكان من غير أحداث ضجة يقوم فيها المرشد بدور الوعل الذي يروح ويجيء في ارض مكشوفة حيث يزحف الكشافون للبحث عنه، فيسعى كل منهم في الوصول إليه زحفاً، فان رآه الوعل يأمره بالوقوف وبالبقاء في مركزه من دون حراك

وعند انتهاء الوقت يتقدم المرشد إلى أقرهم إليه ويعطيه الجائزة ويجوز فيها أن يغمض المرشد عينيه ويقف في ارض فيها عيدان يابسة، أو حصى ثم يتقدم الكشافون نحوه من نقطة تبعد عنه مقدار مئة متر، فمن يلمسه قبل أن يسمع صوته ويناديه يعد منتصراً،

24- لعبة زحف فتقريب

يقف الحكم في مكان منظور، ويرسل كشافيه إلى جهات عديدة تبعد عنه 700 أو 800 متراً، وما إن يصلوا إلى مراكزهم حتى يحرك مندبله فيختبئوا ويتقدموا نحوه زاحفين، مراقبين حركاته، وسكناته ومسجلين ما يرونه : - جلوس، سجود، مراقبة الأفق البعيد، اللعب بالنظارات، الدوران حول نفسه - وبينما يكتب الكشافون تقاريرهم يلاحظهم الحكم حتى إذا رأى احدهم حسم له ثلاث علامات، وعند إشارة ثانية من المندبل ينتصب الجميع ويتقدمون كل بدوره لتقديم تقرير شفوي او كتابي حيث تنال كل فكرة صحيحة ثلاث علامات

25- لعبة مطاردة الرجل

يترك لأحد الكشافين الوقت الكافي ليختبئ ثم يتقدم رفاقه بدورهم، باحثين عنه، وعليه أن يعود إلى النقطة التي انطلق منها قبل أن يراه احد المطاردين وتكون المطاردة على شكل دائرة تتسع كلما ابتعد محباً الرجل الهارب حيث يفسح له مجال التسلل من بين الخطوط والعودة إلى مراكزه ظافراً

26- لعبة مطاردة

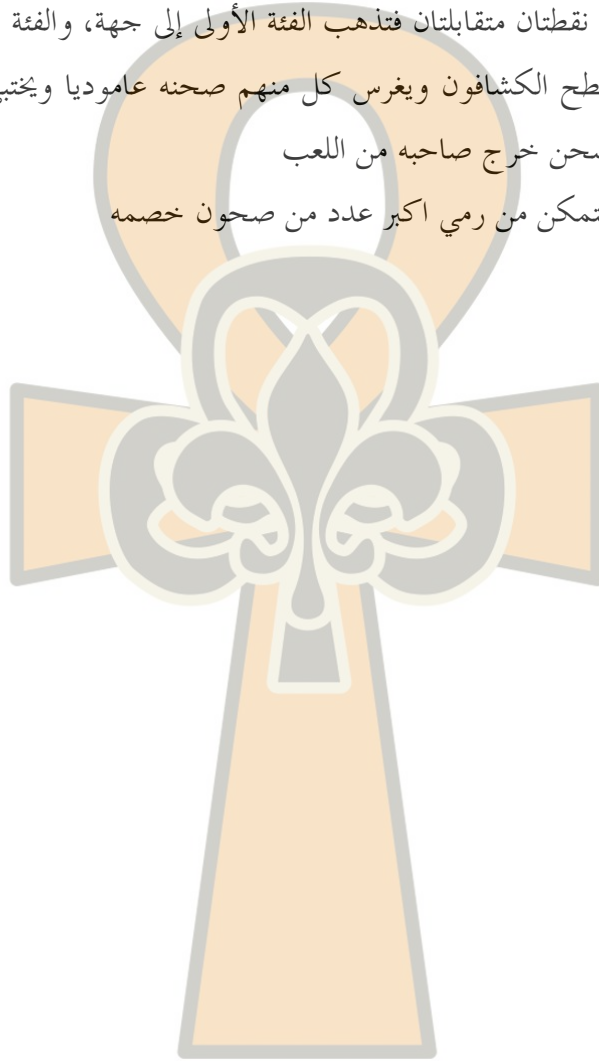
تتلقي طليعة الأمر يتتبع أثار طليعة منافسة، وملاحظة حركتها، وأسرها أن أمكن والخطة المثلى هي أن يرسل المطاردون بعض المستطلعين للتعرف على مكان الأعداء، وفيما هم يتقدمون يسعى الهاربون في مشاهدة بعضهم فان رأوا احدهم منفرداً انقضوا عليه وأسروه بلمس يده وبعد مسيرة ثلاثة كيلومترات ينتهي اللعب وتعلن النتيجة

27- لعبة كمين

تتقدم فرقة في طريق ثم ترسل عيونها ليحملوا إليها أنباء السفر، ويعلموها عن مواطن الخطر وبعد ذلك تطاردها، فرقتان لإيقاعها في كمين، لهذا تحاصر الفرقة الهاربة من خلف ومن قدام حتى إذا حان الوقت المناسب هجم الجميع على الهارين وأسروهم بلمس أيديهم

28- لعبة احترس

ينقسم المتبارون إلى فئتين متساويتين وتتسلح كل منهما بكميات متماثلة من طابات ورقية ومن صحنون، وبعدها تنتخب نقطتان متقابلتان فتذهب الفئة الأولى إلى جهة، والفئة الثانية إلى جهة، وعند الصافرة ينبطح الكشافون ويغرس كل منهم صحنه عاموديا ويختبئ وراءه، ثم يترشقون بالطابات، وكلما وقع صحن خرج صاحبه من اللعب والفريق الغالب هو من يتمكن من رمي أكبر عدد من صحنون خصمه



الباب الثالث :القيافة

29- لعبة لنبحث عن المرشد

يستلم كل من عرفاء الطلائع مغلفا محتوما فيه خبر هام، وعند الإشارة يفض كل منهم مغلفه ويرى فيه خريطة تحتم على اللاعبين التجمع في مكان ما ثم الانطلاق في طرق مختلفة توصل إلى مركز المرشد المختبئ في مكان ما - يستحسن أن يكون المكان رحبا، ذا مخابئ طبيعية حتى يجد الكشافون لذة في التنقيش -

تسير كل طليعة في الطريق المعينة لها، والتي تصل قبل سواها تريح الجائزة .. وإذا انتهى الوقت المحدد ولم تتمكن طليعة مأمّن معرفة مكان المرشد فعليه أن يصفر مشيرا إلى انتهاء اللعب

30- لعبة أين الكنز؟

- على من يريد الاشتراك بهذه المباراة أن يكون قوي الملاحظة مقدرا في القيافة، واليك التفصيل:
1. نعلم كل طليعة ماهية الكنز ويعطى لها علامة توصلها إلى أخرى حتى تتمكن من الوصول إلى الكنز المنشود، يجد اللاعبون مثلا كتابة على عامود فحواها - اذهبوا إلى الغرب وافحصوا الباب الثالث من على ضفة النهر الشمالية- وما إن ينتهوا من الفحص حتى يشاهدوا علامة ثانية تقول - انتقلوا إلى الجنوب الشرقي حتى تصلوا إلى عامود التلغراف الثاني والعشرين ويستحسن أن تكون الإشارات والرموز مبهمة والانتقال من مكان إلى آخر صعبا، وان تتبع كل طليعة طريقا حتى لا يتجمع الكشافون ويسيروا معا
 2. تكوين العلامات من قطع صوفية يسهل تعليقها على الأبواب والجدران وتفصل بين الواحدة والثانية مسافة متر، وتوضع في اتجاه واحد حتى إذا اختفت أثارها منهم علموا أن الكنز أصبح قريبا
 3. يعطى لكل عريف أو متبارو صف لطريقة مثلا: "اذهب إلى أكبر شجرة موجودة في الحقل الفلاني ومنها انتقل إلى الشمال ويعد مسيرة مئة متر عرج على قبة الكنيسة... الخ"
- والمهم أن تجرب كل طليعة الوصول قبل غيرها حتى تريح الجائزة

31- لعبة المخطوطة الممزقة

يعرف اللاعبون أن كترًا مخبأً في ضاحية قريبة منهم وليس من وسيلة لمعرفة مكانه غير ورقة مقسومة إلى قسمين متساويين فيهما معا مفتاح الرصد، يكتب على هذه الورقة وصفا لطريق الكتر ويشطرها أصحاب الكتر إلى قسمين حتى يصعب على حامل قسم واحد معرفة المكان ثم يسلم كل شطر إلى طليعة

وهنا تلعب المهارة والاستنباط حتى إذا تمكنت إحدى الطليعتين من معرفة ما في القسم الآخر تقدمت إلى الكتر وأخرجته

32- لعبة صيد الأسد

الأسد: كشاف في قدميه حذاء كلابات تترك أثرا عند المشي، ومعه ست طابات وحفنة من الحمص يسير الأسد في برية مطلق الحرية، يمشي تارة ويزحف أخرى، يظهر مرة ويختبئ ثانية، وإذا كانت الأرض صخرية لا تؤثر فيها الكلابات فانه يرمي حبات من الحمص تدل على الطريق التي سلكها وبعد نصف ساعة تتبعه الفرقة مقتفية أثاره ومع كل فرد منها طابة ليرشق بها الأسد، فان دنا المطاردون من عرينه قاومهم ورماهم بطاباته التي تقتل من تصيبه أما هو فيقتل بعد ثلاث إصابات وإذا لم تصله طابات العدو فانه يربح الموقعة لا يحق للمطارد أن يرشق الأسد إلا مرة واحدة وبعد اللعب يجمع الكشافون طاباتهم أما في أيام الثلج فإننا نستعمل كتلا ثلجية

33- لعبة اثر الصوف

يقطع الصوف إلى خيوط طول الواحدة منها ثلاثون سنتمرا ثم تمدد على طريق، أو تعلق في الأبواب والجدران وبين الأثر والأثر عشرون مترا وبعد ذلك تتقدم فرقة أو فرقتان لالتقاط الخيوط المنتشرة هنا وهناك، ومن يرى بعضها يصفر منها رفاقه ليلتحقوا به، والفرقة الراجعة هي التي تجمع أكبر عدد ممكن من هذه الخيوط ولا بد من صعوبة في ابتداء اللعب غير أن الكشاف يتعود الملاحظة الدقيقة حتى يتوصل إلى معرفة الطريق الواجب سلكها

34- لعبة قوة الشم

يسير كشاف وفي يده بصلة يمرغ بها ما يصادفه في طريقه- عواميد، صخور، جذوع الشجر- ويقف في نقطة معينة، ثم تقتفي فرقة معصوبة الأعين أثاره مستدلة برائحة البصل، ويرافقها مرشد مبصر حتى يبعدها عن مواطن الخطر، وأول من يصل إلى الهدف يربح الجائزة

35- لعبة التسلق

ليس بكشاف من لا يحسن السباحة وتسلق الأشجار والبيوت لان الفضل في إنقاذ حياة الكثيرين يعود إلى إتقان هذا النوع من الرياضة ولا يسهى عن البال أن البراعة في هذا الفن تحصل بعد تمارين متواصلة والتوازن هو أول عمل يقوم به المتمرن :

ارفع لوحا خشبيا وأسندة إلى متكأين ثم جرب أن تسير فوقه، واذكر أن التردد يسيء إليك كثيرا اجتياز الساقية: ارسم على الأرض دوائر متفرقة ثم احمّل قطعة من الورق المقوى عليها طابة، وجرب أن تتنقل ركضا بين هذه الدوائر من غير أن تقع الطابة والكشافون الذين يقومون بمثل هذا التمرين يصبحون قادرين على ضبط توازنهم ويتمكنون من اجتياز النهر والأماكن الصعبة، ومن تسلق الصخور والجبال وعليه يستحسن أن تبني الفرقة جسرا من خشب يتمرن عليه أفرادها، فيتسلقونه أو يسرون فرقة محافظين على توازنهم



الباب الرابع: ألعاب داخلية

36- لعبة كيم

يضع القائد، في صينية، أو على منضدة، عددا من أغراض متنوعة: أقلام- مسطرة - ملعقة- كتابان - حصى... الخ...

ثم يحجبها بغطاء، وعند الإشارة يرفع القائد الغطاء ويتقدم الكشافون لرؤية ما على المنضدة، مدة دقيقة واحدة يعاد بعدها الغطاء إلى مكانه، فيجلس الكشافون ليكتب كل منهم ما يتذكر انه لاحظته. ومن يتمكن من ذكر أكثر هذه الأشياء يربح الجائزة

37- لعبة مناظرة فدعوى

يستفاد من سهرة ، أو مخيم محلي للقيام بمناقشة حول موضوع يهم الجميع، ويرأس الاجتماع قائد أو عريف طليعة

يعرض احد الكشافين قضيته ويدعمها بآراء وحجج فيتصدى له ثان ويدحض آراءه وحججه، وهنا ينقسم الجمع إلى فئتين كل منهما تحبذا رأيا، وبعد قتل الموضوع بحثا بصوت يرفع الأيدي للموافقة على احد الرأيين:

ويستحسن أن يعلن القائد من قبل عن مسألة يستعد عليها الكشافون، وبالإمكان أن تستبدل المناقشة بدعوى يرفعها احد الكشافين إلى القائد الذي يمثل عندئذ دور القاضي

38- لعبة شطرنج كشفي

تحتاج هذه اللعبة إلى مهارة ودقة ملاحظة، وتلعب أما في شطرنج عادي أو يخترع الكشافون طريقة يقلدون بها الشطرنج المعروف،

وذلك برسم مصور الشطرنج في ساحة معينة حيث يقوم الكشافون بدور - أحجار الشطرنج- وعند الإشارة يسرع كشافو كل طليعة إلى مربعات المخصصة لكل منهم ومنها يتقدمون حذرين، ومن يخطئه الحظ ويوصله إلى زاوية يحاصرها عدوان يؤسر ويسجن

39- لعبة ساحة المزرعة

أو تقليد أصوات الحيوان

هذه لعبة غير مبتكرة، ولكنها مسلية للغاية، وهي تعود الكشافين تقليد أصوات الحيوان الدواجن يعطى لكل كشاف دور حيوان، ثم يقص عليهم القائد حكاية يقلد فيها كل منهم صوت الحيوان الذي يمثله

وهاكم إحدى القصص

أرسل ولد مريض إلى عم له في القرية لقضاء أيام النقاهة، وقبل أن يغادر القطار المحطة زوده والده بشتى النصائح التي تعود على صحته بالنفع العميم
هاهو في القرية محافظ على وعده، فلا يتعب نفسه ولا يعرض صحته للانتكاس، ولكن لا تمر عليه أيام حتى يزور إسطلب الحيوان وخم الدجاج فيؤلمه سجنها ويرتكب هفوات عديدة
أنظره يطلق سراح الخيل - يقلد من يمثل دور الحصان صوت الخيل الشارد- والبقر، والدجاج، هاهي فراخ البط تتراكم إلى الماء، يقلد كل كشاف صوت الحيوان الذي يمثله-
انه قلب كل شيء رأسا على عقب فعمت الفوضى وداس الحيوان الزرع فخرب ما خرب - ومن حين إلى آخر يصرخ الكشافون معا مقلدا كل منهم صوت حيوانه فيحدثون موسيقى ناشرة مدهشة يعطى دور البطة والحمار إلى من يخطئ أو يتردد

40- لعبة الكشتبان المخفي

تغادر الطليعة غرفة، ويبقى فيها كشاف واحد ليضع كشتبانا في مكان يصعب الانتباه إليه، بالرغم من ظهوره
ثم يدخل أفراد الطليعة ويشرعون في التفتيش والذي يرى الكشتبان يجلس بعيدا عن رفاقه، ومن غير أن يدلم عليه.
وعند انتهاء الوقت يطلب العريف من أول جالس أن يأتيه بالكشتبان فان فعل عدا فائزا وقام بدور الحجيء وهكذا إلى أن تتمكن الأكثرية من اكتشاف الكشتبان

41- لعبة حاسة الشم

استحضر أكياسا صغيرة وضع في كل منها مادة لها رائحة: بصل، ثوم، بن، قشر ليمون... الخ
نصف الأكياس على طاولة بحيث يكون بين الواحدة والأخر مقدار نصف متر، وعند الإشارة يتقدم كل متسابق بدوره ويشم ما فيها وبعدها يعطى له دقيقة ليسجل ما يظن انه فيها شريطة أن يذكرها حسب وصفها على الطاولة وحتى يتمكن من ذكر كثرها يربح الجائزة

42- لعبة أين هذا؟

ضع تحت أنظار كشافيك عدد من صور الأمكنة التي شاهدوها في إحدى رحلاتهم .. ومن يعرف أكثرها يربح الجائزة

43- لعبة مقادير

لعبة ممتازة يقوم بها الكشافون في أثناء التحميم يأخذ كل من المتسابقين قلما ورقة ثم يجيب على الأسئلة التي يطرحها المرشد عن المسافات من طول وارتفاع وغير ذلك مثلا، ما ارتفاع هذه الطاولة؟ كم يصبح طولي عندما البس قبعتي؟ الخ ..

والرابح هو من يجيب على أكثر هذه الأسئلة

44- لعبة النقاط السوداء

يستحضر القائد لوحات من ورق مقوى رسم على كل منها 12 مربعا ويوزعها على المتبارين الذين تفصل بينهم مسافات قصيرة، ثم يأخذ لوحة مماثلة ويتناول دبابيس سوداء ويغرزها في مربعات وعند الإشارة يتقدم المتبارون لرؤية مكانها عن بعد ووضع نقطة في المكان المماثل لها في لوحته، وبعد انتهاء اللعب يجمع القائد اللوحات ويفحصها ليعلن اسم الفائز وتحتاج هذه اللعبة إلى حدة في البصر لان تعود الكشافين قراءة الأشياء من مسافات طويلة

45- لعبة عين الفهد

يقف الكشافون على مسافات غير بعيدة من قائدهم الذي يعرض عليهم لوحة من الورق المقوى، حاوية على بعض الدوائر السوداء المنتشرة هنا وهناك وبعد إمعان النظر فيها مدة خمس ثوان يباشر كل منهم بنقل ماء عليها إلى ورقته الخاصة، ومن يقترب من الصواب يربح

46- لعبة الطائرة

ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين يفصل بينهما خط ممدود على ارتفاع الوجوه- لكل فريق أربعة أو خمسة لاعبين- ثم يقذف احد الكشافين طابة فتتناولها أيدي كل فريق مجرية إيصالها من فوق الخيط إلى ارض المنافسين وهذه اللعبة تنسيه لعبة الكرة الطائرة

47- لعبة انفخ

يتطلب هذا اللعب نفسا قويا، ودراية عظمى ويحتم على اللاعب أن ينفخ الطابة من غير ضحك أو سخرية
ينقسم الكشافون إلى فريقين متساويين يقف كل منهما وراء طرف من جاني طاولة طولها متران تقريبا ثم توضع في منتصفها طابة صغيرة - طابة بونغ بونغ - أو قطعة من قطن وعند الإشارة ينفخ كل منهما مجربا أن يرمي الطابة من الجهة المعادية

48- لعبة رسامون

يقف اللاعبون حول طاولة ويبد كل منهم قلم وورقة ثم يبدأ العريف برسم مصور مؤلف من خطوط متقطعة يمثل شيئا بسيطا، ويسعى جهده في أن يكون عمله صعب التحليل، وفي هذه الحال يشاهده الرفاق ويقوم كل منهم بتقليده، حتى إذا انتهى من تصويره جمعت الأوراق وقوبل بينهما

49- لعبة تمرين ذاكرة

تظهر في هذه اللعبة طلاقة لسان وقوة ذاكرة
يجلس الكشافون مؤلفين حلقة ويتقدم احدهم فيلفظ بعض العبارات التي يصعب ترديدها، ويقلده
رفاقه كل بدوره ومن لا يتمكن من ذلك يخرج من الحلقة
وهاك بعض العبارات التي يحسن استعمالها
ميرين مير ميرنا، ومير ما ميرنا
خشبة الحبس حبست خمس خشبات وخشبة
شجرة العرنركبة، سنة بتحمل عرنركبة، سنة يتحمل عرنركبتين، يا هل ترى سنة اللي بتحمل
عرنركبة أحسن والاسنة اللي بتحمل عرنركبتين؟

50- لعبة أسئلة

يجلس الكشافون مؤلفين حلقة، ثم يسأل المرشد أو عريف الطليعة كلا بمفرده سؤال، والجواب
الصحيح ينال علامة واحدة والرابع هو من يحصل على أكبر عدد من العلامات
تتغير الأسئلة بتغير المكان والزمان وها نحن نسرد بعضها على سبيل الذكرى :
ما هي مواد امتحان التخصيص الاطفائي؟
على أي خط حديدي تقع رياق؟
متى عيد ميلاد رئيس الكشافة ؟
كيف تسافر من بيروت إلى دمشق؟
لماذا يحمل الكشافون زهرة الزنبقي؟
ما رأيت على غلاف آخر عدد من مجلة الكشاف؟
أن يقع بيت الكشافة؟

51- لعبة من قالها؟

تمرين ذاكرة يمكنك القيام به في آخر سهرة محلية، وفي أثناء السهرة، ينفرد كشاف بتدوين عدد من
العبارات التي يلفظها بعض المشتركين في الحفلة، وأخيرا يكتب كلا منها على ورقة بقلم احمر أو
ازرق وبخط كبير مقروء من مسافة معينة
وفي النهاية يعرضها على الكشافين ورقة ورقة ويسألهم عن قائل كل عبارة تاركا لهم الوقت الكافي
لكتابة الجواب

52- لعبة شهرة

اقتطع من الجرائد أو المجلات مجموعة من صور مشاهير الرجال، والصق كلا منها على بطاقة منمرة، وفي السهرة اعرضها على الحضور واحدة بواحدة طالبا إليهم تسمية أصحابها فتجدهم يعرفون الشخصيات الحربية والملوك، ورجال الحكومات والرياضيين

53- لعبة البنادق السود والبيض

يقوم بهذه اللعبة اثنان، مع كل منهما دامة وعشرة أحجار، خمسة منها سوداء وخمسة بيضاء بينما يكون احدهما غافلا يقوم الآخر بوضع أحجاره على دامتة، بطريقة خاصة، وبعد أن ينتهي يسمح لخصمه برؤية عمله مدة ثوان معدودات ثم يترك له دقيقتين لينفذ نفس العمل على دامتة الخاصة

54- لعبة المومبا

لعبة مسلية ومقوية للزند ولأصابع اليد، يجلس فيها الكشافون على شكل دائرة وأرجلهم ممدودة إلى مركزها حيث ينتصب احدهم بلا حراك وعند الإشارة يرمي بنفسه على الأمام أو إلى الوراء فتتقاذفه أيدي اللاعبين ومن يوقعه يأخذ مكانه ويمثل دوره

55- لعبة الجبل في العنق

تلعب في الهواء الطلق وداخل النادي ، يشترك فيها اثنان مربوطان معا في عنقيهما.مندبل كشنفي ثم يرسم بينهما خط، وعند الإشارة يشد كل منهما جبهته مجربا جر منافسه لا يجوز أن يمس احدهما المندبل ، أو ساعد خصمه ويديه ومن يتمكن من جر صاحبه يربح الجائزة

الباب الخامس : ألعاب المخيم المشتركة

56- لعبة اقبضوا على اللص

في صباح باكر، تعلق خرقة حمراء في احد أركان المخيم أو في غرفة النادي وفي بحر النهار يتقدم الحكم من كل كشاف ويسر في أذنه، "انتبه أن في المخيم لصا، وفي أثناء تنقله يهمس في إذن احدهم: "أنت اللص، اهرب إلى الحطة، أو إلى نقطة معروفة تبعد عن المخيم كيلو مترين تقريبا"، فيتقدم هذا من الخرقة الحمراء فيتناولها ويولي الأدبار. وما إن يشعر احد الكشافين بسرقة الخرقة الحمراء حتى ينذر الرفاق فيهبوا إلى مطاردة اللص، ومن يقبض عليه أو يرجع الخرقة الحمراء يعد فائزا

57- لعبة الدب والبالونة

يمثل دور الدب كشاف ضخمة الجثة، مسلح بمنديل معقود في طرفه، معلق على ظهره بالون وعند الإشارة يهاجمه الكشافون بمناديلهم المعقودة الأطراف مجريين أن ينفجر البالون فيقابلهم الدب بسلاحه مجريا أن يوقع قبعاثهم عن رؤوسهم، ومن يخسر قبعته يخرج من اللعبة أما الدب فلا يموت ألا بعد انفجار بالونه وهنا يجب أن يقابل الدب أعداءه وجها لوجه وان لا يدير لهم ظهره حتى لا تطال ضرباتهم البالون

58- لعبة قران توما

يشترك في هذه اللعبة طليعتان متسلحتان بالحصى، وأمام كل فرد منهما قرميدة أو قنينة يقف كل فريق وراء تحصينا ته، وعند إشارة "أطلق النار" يقذف كل واحد قرميدة خصمه فان وقعت خرج صاحبها من اللعب، ومن يثبت حتى نهاية يعلن عقد قرانه أي ربحه

59- لعبة مصارعة الثيران

تحتاج هذه اللعبة إلى اثني عشر لاعبا يمثلون مشهدين رائعين، الممثلون: كشاف يقوم بدور الثور، وثن يقوم بدور مصارع الثور، وأربعة يقومون بدور المحرض وستة متسلحون بمناديلهم الكشفية

المشهد الأول

ينطلق الثور إلى الميدان المحاط بدائرة الكشافين الجالين جنبا إلى جنب، وما إن يصل إلى منتصفه حتى يبادر المحرضون إلى اقتلاع الأوراق المعلقة على ظهره فيثور ويهجم عليهم ومن يلمسه منهم يخرج من اللعبة

أما بقية الكشافين فيجربون حصر محرض بالقرب من الثور وما إن يوقفوا حتى يلوحوا بمناديلهم أمام الثور الهائج الذي ينقض على المحرض مجربا لمسه وإخراجه من اللعبة ولا يحق للمحرضين إلا أن يقتلعوا الأوراق ورقة ورقة

المشهد الثاني

بعد اقتلاع الأوراق الخمس، أو بعد لمس المحرضين تغمض عينا الثور ويعقد حول عنقه منديل يحل بسهولة، وعند صافرة الحكم يدخل المصارع إلى الميدان ويحاول أن يسحب المنديل من عنق الثور من غير أن يترك له مجالا ليلمسه فان توفق ربح المعركة ووقع الثور ميتا

لعبة مفيدة ومسيلة ، يعرف قانونها كثيرون لذلك ستنحصر شرحها، تقذف الكرة فيها باليدين ولا يحق للخصم أن يدفع خصمه بيديه، أو أن يركله برجله، ولها ملعب رسمي وبامكان الكشافين أن يخططوا ملعبا موقفا في مخيمهم، وهذا رسم يدل على إبعاده:

الملعب : طوله من 26-28متر، عرضه من 13-14متر، في وسطه دائرة قطرها 3 متر، وفي كل منتصف طرفي طوله عامود ارتفاعه 3 أمتار ، في أعلاه طارة حديدية اسمها سلة، ومن أراد زيادة

إيضاح فليراجع مدرب الفرقة الرياضي

الفرسان المخاطرون

تنطلق طليعتان، كل واحدة من جهة، وبعد مسيرة ثلاث ساعات تعودان وتقدم كل منهما تقريرا عما فعلته، وعما شاهدته في أثناء رحلتها وبعد النتيجة ترفض الفرقة الفائزة الجائزة معلنة أن لا شكر على واجب

60- لعبة أين الشمال

يوزع الكشافون إلى نقط تبعد الواحدة ثلاثين مترا، عن الأخرى ثم يطلب إليهم أن يضع كل منهم عصاه متجهة نحو الشمال، وبعد ذلك يحقق فيها المرشد، ومن كانت عصاه قريبة من الاتجاه الصواب يعد فائز

61- لعبة عراك الدبكة

عراك الدبكة مشهد هزلي يضحك الحضور كثيرا والرسم الموجود أدناه يدل على طريقة القيام بهذه اللعبة

يعبر كل من كشافين متنافين عصاه من بين ركبتيه ثم شد عليها بيديه المتشابكتين كما ترى في الرسم، وعند الإشارة يقفز كل منهما من هنا وهناك، مقتربا من خصمه مجربا قلبه، ومن يتمكن من رمي صاحبه يعد رابحا

62- لعبة بليار المخيم

طاولة البليار عبارة عن كيس خشن موضوع في ارض مستوية وعلى أطرافه عصي كشافين أما الطابات فهي طابات قديمة للعبة الجولف يستعمل الكشافون عصيهم في قذفها

63- لعبة المقعد الصغير

لعبة تحتاج إلى لاعبين حذرين، يقومون بها في غرفة أو في الهواء الطلق سنة أو تسعة لاعبين يشكلون دائرة حول غرض موضوع بطريقة تسهل وقوعه عند لمسه - مقعد- طبلية- وعند الإشارة يمسك كل منهم يد جاره ويدورون بحيث يجرب كل منهم دفع رفيقه إلى الغرض المعين فان لمسه وأوقعه خرج من اللعب تعاد اللعبة حتى لا يبقى سوى لاعب واحد

64- لعبة خذ القبعة

تلعبها طليعتان متنافستان توضع قبعة على لوحة خشبية ، ويتقدم كشاف من كل طليعة وعند الإشارة ينحنيان فوقها ويضع كل منهما يده اليمنى على كتف خصمه الأيسر، ثم يحتال كل منهما على أخذا يده اليسرى والعودة بها إلى طليعته قبل أن تطاله يد خصمه اليمنى، فان وصل غانما رجت طليعته وألا عد مأسورا وتعاد اللعبة حتى تؤسر إحدى الطليعتين أو أكثر من نصفها

65- لعبة سباق البدل أو "سباق العصي"

تلعبان أربع طلائع يشترك في هذه اللعبة طليعتان ضد طليعتين - طليعتا الديك والحصان ضد طليعتي الذئب والثعلب يصطف أفراد طليعة الديك على مسافة تبعد عشرين مترا عن حلفائهم أفراد طليعة الحصان ويقابلهم على بعد خمس أمتار أفراد الطليعتين الخصمتين كما ترى في الرسم: يقف المرشد أو رئيس اللعب في منتصف متوازي الأضلاع، الذي يشكله الكشافون، ويناول إلى أول كشافين من طليعتين متنافستين عصا، كما هو ظاهر في الرسم وعند الصفارة يسرع كل منهما إلى حليفه فيسلمه العصا وينسحب فيقوم الحليف بدوره ويجري لتسليم العصا إلى احد أفراد الفرقة الموالية له وهكذا حتى ينتهي اللعب فيعلن اسم الفرقة الفائزة

66- لعبة إلى من بلي

يشترك في هذه اللعبة طليعتان أو أكثر، وتقام داخل النادي أو في الهواء الطلق يصطف اللاعبون على خطين متوازيين بينهما مسافة قدرها ثلاث أمتار بحيث يكون عريف كل طليعة على راس أفرادها وييده كرة من كوتشوك، أو قفاز ملاكمة

وعند الإشارة تقذف الكرة من بين فخذيه فيتناولها الذي يليه ويقذفها إلى من خلفه، وعندما يستلمها آخر كشاف يركض بها إلى الأمام ويسلمها إلى عريفه والسابق هو الراح ويعلن الفوز لفرقة

67- لعبة من يأخذها؟

فريقان متساويا العدد يشتركان في هذه اللعبة التي يستحسن فيها أن يكون كل فريق مؤلفا من طليعة واحدة

وأسهل طريقة للقيام بها هي أن ترصف القبعات في منتصف الساحة كما ترى في الرسم، وان يقف المرشد في احد طرفيها

أما لاعبا كل فريق فيقفون كل في جهة تبعد عن القبعات 25 مترا وعندما ينادي المرشد رقما ينقض من يمثله في كل فريق نحو اقرب قبعة من المرشد محاولا خطفها والعودة بها إلى مركزه قبل أن يلمسه خصمه، فان تمكن ربح فرقة علامة وألا خرج من اللعب وأعيدت القبعة إلى مكانها وتنتهي اللعبة عندما يحصل احد الفريقين المتباريين على اكبر عدد من القبعات

68- لعبة قاذفو القنابل

لعبة ممتازة يظهر فيها الصبر وتحتاج إلى مهارة فائقة، تنقسم فيها الفرقة إلى قسمين متساويين على راس كل منهما عريف، ويتسلح كل من الأفراد فقط بعضا احد أطرافها حاد لتغرس في الأرض، وتمثل حياة كل منهم بمندبل معلق في الطرف الخلفي من الخزام بطريقة يسهل فيها سحبه وعندما يعين المرشد المكان تختار كل فرقة معسكرها الحاوي على مخابئ طبيعية، وتنصب علمها في منتصفه لتدل على مركزها وفي الليل تستبدل هذه الأعلام بقنابل يعلن المرشد ابتداء اللعب فيسعى كل كشاف في أن يغرس قذيفته- عصاه- في المعسكر المعاكس، وان يربط مندبله فيها، ومن يتمكن من الوصول إلى هدفه يرجع حالا إلى معسكره لينبئ عريفه فان نجح من لمس الأعداء سلم وألا اجبر على العودة واقتلاع العصا فاعرج من اللعب وبعد مدة معينة يعلن المرشد انتهاء اللعب ويعطي كل ذي حق حقه

69- لعبة النمس والأرنب

لعبة لذيذة تقام في سهرة أو في مخيم، وتمثل داخل النادي وفي الهواء الطلق حبلان، مربوطان في وتد- طول الواحد منهما ثلاثة أمتار يطلب إلى كشافين أن يمسك كل منهما طرف احد الحبلين- الأول يمثل النمس ويحمل في يده علبة من تنك فيها حصى، والثاني يمثل الأرنب وفي يده مخدة صغيرة يهاجم بها النمس، ثم يتقدم المرشد ويغمض عيني كل منهما وعند الإشارة يحرك النمس علبته محدثا ضجة ويدور كما ترى في الرسم

فيثور الأرنب ويلحقه باحثا عنه مجريا ضربه بالمخدة وقتله وفي الحال يحتفظ كل منهما بجبله مشدودا حتى يتحاشيا الخطوات الخاطئة

70- لعبة المحابس

تنتمي قوة الملاحظة، وتحتاج إلى خفة ومهارة ويقوم بها اثنان مع الأول اثنا عشر محبسا مصنوعة من حبال، قطر الواحد من 10-15 سنتيمترا، ومع الثاني عصا لالتقاط المحابس وعند الصافرة يباشر الأول بقذف محبسه الواحد تلو الآخر، وعلى الثاني أن يلتقطها بعصاه، والسرعة في القذف واجبة حتى تظهر خفة اللاقط ومهارته وانتباهه لا يحق للقاذف أن يقترب من رفيقه أكثر من ثلاثة أمتار وبإمكانه أن يقذف المحبس إلى أية جهة أراد

71- لعبة صيد الحمام

يتجمع الكشافون ضمن مربع كبير مرسوم في ساحة ويتخلى عنهم كشاف واحد متسلح بطابة يصطاد بها الحمام وعند الإشارة ينطلق الحمام من مكان إلى مكان فينطلق الصياد طابته ويتحاشاها من في القفص بقفزة، أو انحناء، ومن تصيبه يخرج من اللعب وينضم إلى الصياد، ليساعده في إعادة الطابة إليه وبعد قتل كثيرين يصبح الموقف دقيقا وعلى الصياد أن يحسن الإصابة وتتمكن طليعتان من القيام بهذه اللعبة حيث يمثل العريف الصياد، فان ربح عدت طليعته فائزة

72- لعبة حارس الكرة

تلعب في مكان مكشوف يتمركز كشاف في بقعة، وينتشر رفاقه في حرجة مجاورة وعند الصافرة فيضع المرشد كرة قدم داخل البقعة فيتناولها الحارس ويقذفها في الحرجة ثم ينطلق مفتشا عن فريسة، فان شاهد احد الكشافين انقض عليه وأسرته، وفي أثناء المطاردة يقوم واحد المختبئين بقذف الكرة وإرجاعها إلى مكانها الأول فان نجح صفر المرشد فيضطر المطارد إلى العودة إلى مركزه وقذف الكرة ثانية إلى الحرجة وفي هذا الوقت يغير كل كشاف محبأه تضليلا للخصم أما الأسرى فيخلعون مناديلهم، أو يربطون في سواعدهم محارم بيضاء ويساعدون الخصم في مطاردة المختبئين وأسرهم، ولا يحق لهم أن يلمسوا الطابة، وعليهم أن يسرعوا إلى المراكز عند سماع الصافرة ولا يخرجون منه إلا بعد قذف الكرة إلى الحرجة، وأخر مقبوض عليه يعد رابجا

73- لعبة فرسان الخابية

هي أحب لعبة إلى كشافي أميركا، ابتكرها السيد ارنست توميسون رئيس الكشاف الأمريكي
يمتطي كل من كشافين خابية أو برميلا ويتسلح بقصبة فارسية في طرفها قفاز ملاكمة
وعند الإشارة يتلاكمان بالقفازين ويجرب كل منهما أن يتزل خصمه إلى الأرض

74- لعبة التوازن

يصطف اللاعبون ويبد كل منهما عصا كشفية ولوحة صغيرة وعند الإشارة يضع كل منهم لوحته
على راس عصاه وينطلق مجربا الوصول بها إلى نقطة تبعد خمسين مترا
إن الذين يصلون قلائل، ولذا كان المشهد مسليا جدا

75- لعبة سباق حواجز مبتكر

هذه لعبة حواجز تدفعنا إلى ابتكار حواجز موافقة ومضحكة وهاك طريقة مسلية للقيام بها
تنصب خيمة مستديرة كما هو مبين في الرسم يزحف من تحتها المتسابقون للوصول إلى الأغراض
الموجودة في الجهة اليمنى منها ومن ثم يرجع إلى كل منهم ويبد واحد الأغراض إلى المكان الموجود فيه
الحبل

76- لعبة البانصيب

يظهر لنا هذا الرسم طاولة رسم عليها دوائر مختلفة، وعند الإشارة يتقدم إليها اللاعبون وأعينهم
مغمضة من مسافة خمسة وعشرين مترا ولا يحق لأحدهم أن ينطلق من مكانه قبل أن يدور حول
نفسه ثلاثا ثم يتجه نحو الطاولة ليضع إصبعه عليها فان أصاب دائرة ربح علامة ولا ضاع تعب
يتمكن كل من اللاعبين من الدوران حول الطاولة ووضع الإصبع عدة مرات يتفق عليها ، ومن
يحصل على أكبر مجموعة يربح الجائزة

77- لعبة لمن الفوطة؟

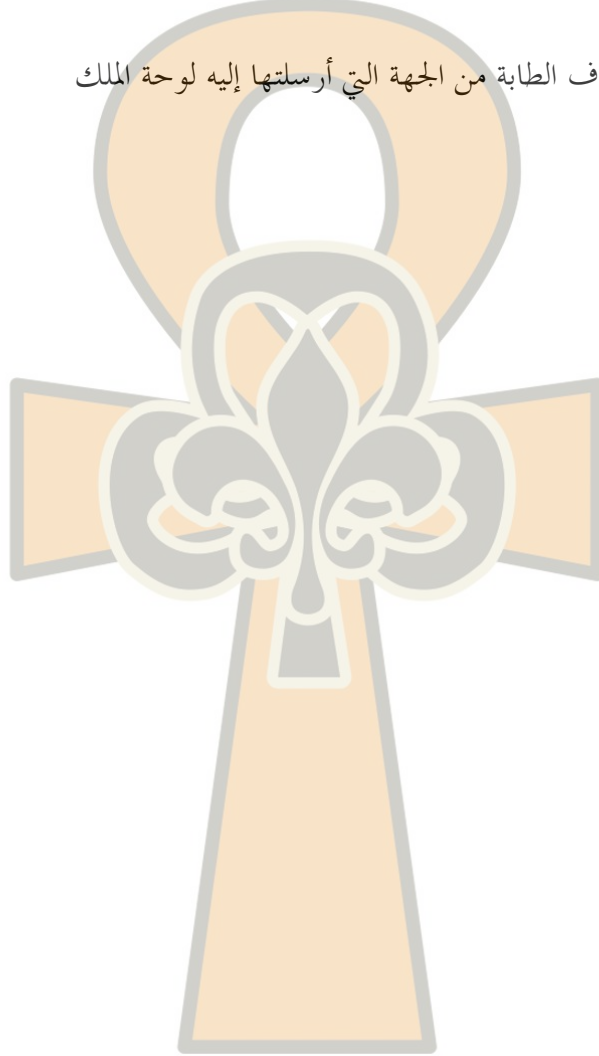
فريقان - في كل منهما ثمانية كشافين- يقفان في صفين متقابلين تفصل بينهما خمسين مترا، وفي
منتصف هذه المسافة تغرس عصا في رأسها فوطة وبقرها حكم اللعب
وعند الصافرة يتقدم كشاف من كل فريق مجريا خطف الفوطة والعودة بها سالما إلى معسكره، فان
نجا عد خصمه مأسورا، وان لمسه الخصم قاده أسيرا إلى رفاهه
ويبقى اللعب حتى يؤسر أكبر عدد من احد الفريقين

78- لعبة الملك المعزول

لعبة هزلية مضحكة تحتاج إلى دلو، وطابة ولوحة خشبية طولها خمسون سنتيمترا تقريبا عدد اللاعبين غير محدود، يسمى احدهم ملكا فيستوي على عرشه - الدلو المقلوب- ويتعد الباكون عنه،وعند الإشارة يقذف كل منهم بدوره الطابة مجريا إصابة الدلو الذي يدافع عنه الملك بلوحته الخشبية

فان أصاب احدهم الهدف، أو احتل توازن الملك فان الملك يخسر هيئته ويعزل ثم يستبدل عن قذف الطابة

وعلى كل لاعب أن يقذف الطابة من الجهة التي أرسلتها إليه لوحة الملك



الباب السادس: ألعاب راكبي الدراجات

لقد مر معنا عدد كبير من الألعاب التي يتمكن راكبو الدراجات من القيام بها مثل سباق البدل والقيافة وغيرها

79- لعبة ره وايت

يشارك في هذه اللعبة أربع طلائع، أو أربعة أقسام متساوية القوى، تمثل أحدها ره وايت والثانية الخفراء وما بقي رجال إسعاف تحت إمرة كيتشنر يختار المرشد ثلاث نقاط ويستحسن أن تكون ثلاث قرى يجرس كلا منها خفيران وهدف ره وايت تدمير أكبر عدد ممكن من القرى فما أن تدخل قرية حتى يغادرها الخفير إن خوفاً من العدو الغفير، فيتناول أحدهما دراجته وينطلق باحثاً عن رجال الإسعاف الذين يهبون إلى نجدته، أما الثاني فإنه يبقى مراقباً حركات العدو لإرشاد رجال الإسعاف إلى المكان المهدد ويكون الخفير أن عرضة للأسر إذ يتمكن اثنان من رجال ره وايت اسرهما، وتبقى مدة الحصار نصف ساعة يعلن بعده خراب القرية، أما إذا وصل رجال الإسعاف فإنهم يخلصونها من أيدي ره وايت ولتخلص من رجال الإسعاف فإن أفراد ره وايت يتوزعون في طرق مختلفة تقودهم إلى القرية المهددة

80- لعبة اللص الهارب

اقسم اللاعبين إلى فريقين متساويين وضع على رأس الفريق الأول رئيساً قديراً واعلمه أن فريقه موجود في أرض الأعداء وعليه أن يكون حذراً، واخبره أن هنالك عدداً من الأعداء الراكبي الدراجات سيحتاجون هذه الأرض وعند الإشارة يكمن الفريق الأول في مكان قريب من الطريق التي سيسلكها العدو أما الفريق الثاني فيقسم إلى قسمين متساويين أيضاً يركب أحدهما الدرجات، ويذهب الآخر في اتجاه آخر بعد أن يعرف شيئاً عن الكمين ويجرب اكتشاف المكان المعد للإيقاع براكبي الدراجات فان نجح ارشد راكبي الدراجات إلى الطريق الصواب وأوقع أفراداً في شرك العدو لا يخرج المأسورون من اللعب إنما يلتحقون بالفريق الأسر

81- لعبة مطاردة قطاع الطرق

تحدد ارض اللعب بطرق وممرات طولها من خمسة إلى ستة كيلومترات، ثم تتقدم طليعة تحت إمرة عريف قدير لتطاردهم قطاع الطرق أما قطاع الطرق فهم أفراد طليعة ثانية يتفرون في الطريق والممرات حيث يجرب كل منهم التخلص من الأعداء قبل أن يقع في أي كمين

82- لعبة كمين

قسم اللاعبين إلى فئتين متساويتين ثم أرسل إحداهن لتكن في الطريق وتنصب شركا للثانية وبعد عشر دقائق ينطلق أفراد الفئة الثانية يتقدمهم المستطلعون، فان اكتشفوا الكمين تبادلوا الأدوار وهذا التمرين مفيد جدا يمكن القيام به في أمسية جميلة يظهر فيها قصر الطريق لكثير من اللاعبين

83- لعبة مطاردة الجواسيس

يشترك في هذه اللعبة جاسوسان وطيعة للمطاردة يهرب راكبا دراجتين من المركز العام، وبعد مسيرة 800 مترا يباشران بوضع آثار تدل على الطريق التي سلكاها، وهذا العمل يشغلها وقتا كبيرا يسمح للمطاردين بالالتحاق بهما، ولما يجدا نفسيهما في خطر يختبئان ، وينتهازان فرصة مرور المطاردين، فان خلت الطريق منهم تقدم الجاسوسان من دراجتيهما وعادا إلى المعسكر، فان تمكنا من الوصول قبل أن يراهما المطاردون ربما المعركة

الباب السابع: ألعاب المدينة

84- لعبة مطاردة

يجتمع أفراد الطليعة في احد شوارع المدينة التي لا يكتر فيها ازدحام الناس، ثم يعين القائد طريدة - كشاف- تفر من وجه الصيادين وعند الإشارة يختبئ أفراد الطليعة ماعدا اثنين يتبعان الهارب عن كذب لمعرفة الطريق التي سلكها، وبعد ثلاث دقائق يرجع احدهم لينبئ الرفاق، أما الآخر فيتم عمل به بدقة وانتباه، تاركا وراءه بعض الآثار، وما إن يصل الخبر إلى قائد الطليعة حتى يأمر بالمطاردة وتتبع الآثار، فان تمكنوا من القبض على الهارب ضمن مدة معينة ربخوا المعركة وألا خسروها وأعلن فوز الهارب وللحيلة دور هام في هذه اللعبة

85- لعبة تتبعم الأثر

ينطلق ثعلب كشاف- على دراجة، أو مشيا على الأقدام ومعه كمية من الذرة الصفراء أو من قشر الجوز ليترك منها أثارا ترشد طليعة تطارده، وبإمكانه أن يستعمل الطباشير ليرسم بعض الرموز، على حائط أو جذع شجرة وعند الإشارة يطارده الكشافون ويمحون الأثر التي يمرون عليها ولنسهل مهمة المطاردين، يترك الثعلب رموزا وإشارات ظاهرة لاعوج فيها ولا إبهام

86- لعبة واحد ضد الجميع

ينتخب كشاف يعرفه اللاعبون، وينطلق من نقطة تبعد عن النادي ثلاثة كيلومترات ويستحسن أن يكون لها اتصال بالنادي، يغادر هذا الكشاف مركزه باكرا، ويجرب أن يعود إلى النادي من غير أن يصدفه الأعداء، وبمدة معينة أما الباقون فيتحينون الفرصة للقبض عليه، فيراقبون الممرات والمنعطفات شريطة أن لا يقتربوا من نقطة الانطلاق وعلى الهارب أن يكون يقظا، محتالا، فيقف في منتصف ممر، على رصيف وذلك تضليلا للمطاردين، غير انه لا يحق له الاختفاء في سيارة أو عربة ومن يصادفه ويعرفه، يتقدم منه قائلا: "مرحبا" فينقاد إليه الثعلب ويسير وراءه حتى ينتهي إلى النادي

87- لعبة جامع الإمضاءات

تعين مراكز في شارع مزدحم بالمارة، وفي كل مركز كشاف يجييه، ثم يطلب إلى اثنين القيام بدور جامع الإمضاءات وعلى كل منهما أن يتوصل إلى حارس كل مركز من غير أن تعترضه طليعة الدفاع، فان تمكن من ذلك طلب الحارس أن يوقع على ورقة معه، وانتقل إلى حارس آخر وهكذا يتم اللعب

وعلى طليعة الدفاع أن تعرقل معاهما، وتجرب أن تحول بينهما وبين الوصول إلى بغيتهما ، أما الحراس فيتمكنون من مراسلة بعضهم بإشارات تدل على قرب المهاجم أو بعده، وهاك بعض الأمور التي تستحسن مراعاتها

لا يحق لأحد أن يختبئ في مخزن ما
يحق لكل لاعب أن يبحث عن ملجأ طبيعي في الشارع،
تعين حدود المراكز

عندما يتمكن جامع الإمضاءات من الدخول إلى مركز والحصول على إمضاء يعتبر من فيه خاسرا ولا يحق له متابعة العمل أو الانتقال إلى أي مركز

88- لعبة في الطريق

يتجمع الكشافون في نقطة معينة، وينقسمون إلى فريقين متساويين يسير كل منهما على رصيف احد الشوارع ويلتقيان في نهاية ثم يتبادلان الأرضفة ويعودان إلى مركزهما وفي أثناء السير، يسجل كل كشاف ما يراه من أخطاء، ومما يثير فضوله وبعد العودة يجمع الحكم الاوراق ويحقق فيها ثم يعلن النتيجة

89- لعبة مشاهدات

تتمى هذه اللعبة قوة الملاحظة وتعود الكشافين تسجيل كل ما يشاهدونه يتقدم المرشد على راس فرقته، ويعلمهم انه نشر بعض الأغراض في أماكن مختلفة، وما إن يصل إلى مكان ما حتى يطلب إليهم أن يتفرقوا ويبحثوا عن الأشياء، فينطلقون باحثين هنا وهناك حتى إذا رأى احدهم شيئا أسرع إلى قائده واخبره عنه، والرايح هو من يدل على اكبر عدد من هذه الأغراض المعينة

وهناك لائحة ببعض الأشياء التي يستحسن استعمالها عود ثقاب - ريش عصفور - حذاء- نعل حصان - دوري- مدخنة متداعية- بلاط مكسور ... الخ

90- لعبة إعلانات

يصدر الأمر إلى اللاعبين بالاتجاه إلى مكان فيه لوحة إعلانات حيث يقفون أمامها دقيقة واحدة وتأمّلون ما كتب عليها وبعدها يعودون إلى مراكزهم فيسلم القائد كلا منهم قلما وورقة ويطلب إليه أن يدون ما يتذكر انه قرأه في اللوحة

91- لعبة واجهات

تنمي هذه اللعبة الذاكرة وقوة الملاحظة
يقود المرشد أو عريف الطليعة كشافيه إلى شارع فيه ستة مخازن لمشاهدة واجهة كل منها مدة نصف
دقيقة، ومن ثم ينتقل بهم إلى مسافة بعيدة ويعطي كلا منهم قلما وورقة ليكتب عليها ما يتذكر انه
شاهده في إحدى الواجهات والرابح هو من يتمكن من كتابة اكبر عدد ممكن من الأشياء المعروضة
في الواجهات

92- لعبة المراقب

كم من كشاف يفتخر بقوة ذاكرته، وبقوة ملاحظته اللتين تعودانه مراقبة حتى أحقر الأشياء
يجتاز كشاف احد الشوارع فيرى فيه ما يثير فضوله من سيارات مسرعة، وإعلانات معلقة في
الجدران وأولاد متسولين.. الخ
وبعد أن يبتعد عن هذه الشارع يتناول قلمه وورقته ويأشر في تدوين ما يتذكر انه رآه في طريقه



الباب الثامن : ألعاب ليلية

93- لعبة المدخن الهارب

بقلم: برسي هيل

يهرب مدخن من السجن، وهو مدمن همه الأول أن يحصل على مؤونة كافية من اللفائف وما إن يصل إلى غابة حتى يجلس نافثا دخان لفاثفه فيعلم الكشافون به وينطلقون للبحث عنه من غير أن يحدثوا ضجة

وبما أن الظلام حالك، فان الهارب يشعل كل ثلاث دقائق عود ثقاب، والذي يشاهد النور ينبئ رفاقه فيستجهون نحو المكان الذي برق منه النور واختفى فان وصلوا إليه كان به وألا احتال الهارب وتمكن من التخلف وراءهم حيث يبادر إلى إشعال النور فيضطربهم إلى العودة والتفتيش عنه ويستحسن أن يكون مع المدخن صافرة، حيث يصفر حيناً ويولع عود ثقابه ثانية ولا بد لتتبع أثاره من أن يكون مرهف الحس قوي السمع، حاد البصر

94- لعبة المكان المحصن

تختار مدينة أو قرية بحرسها كشافون موزعون توزيعاً فيبا وما إن يستلم كل مركز حتى ينسحب خائن ويتقدم من طليعة عدوة لإرشادها إلى مواطن الضعف في المكان المحصن، وإدخال الأعداد فرادى أو مجتمعين

وفي هذه الحال يتنبه المدافعون، فيتطلعون إلى الأعداء منتظرين قدوم احدهم لإلقاء القبض عليه وسجنه، ومن يتمكن من دخول القلعة يساعد رفاقه أما الأسرى فلا يتمكنون من القيام بأي عمل

95- لعبة شم الأثر

من الأهمية أن يتبع كشاف أثراً وهو مستعين بحاسة شمه،

تقيئ إحدى الطلائع مخيماً ليلياً في مكان ما ، ثم تجلس مطمئنة البال وتطبخ طعامها، وما هي في هدوئها الشامل حتى يعكر صفوها الحارس إذ ينبئها أن هنالك حركات مشبوهة، فتسرع إلى إطفاء النار المتصاعد دخانها، وبأمرها القائد بان تبقى بلا حراك وعندها يتقدم مقتفوا الآثار مستعينين بحاسة الشم

96- لعبة نار الجن

نحن في الخارج والليل مظلم يتجه كشافان إلى ناحية معينة، ومعها قناديل مضاء، وما يمضي عليهما دقائق حتى تنطلق الفرقة باحثة عنهما، وعلى حامل القنديل أن يظهر النور مرة في كل دقيقة أما رفيقه فيساعده على اجتياز الأمكنة الوعرة، فان تمكن القوم من اسر حامل القنديل هرب رفيقه واختلاط بالمطاردين ليغنم فرصة ينقذ بها الأسير، وهنا يستعمل الشاردان إشارات متفق عليها

97- لعبة أين هو؟

لعبة تقيد السمع والبصر في ليلة حالكة الظلام يتتبع كشاف عن رفاقه، ومعه قناديل وما إن يسمع صافرة القائد حتى يقف بلا حراك رافعا قنديله ليرى الرفاق النور في مدة لا تزيد على خمس ثوان ينقطع بعدها كل حس واثر، وعلى الكشافين أن يتجهوا نحو المكان الذي يظنون أن النور قد صدر منه، وأول من يعثر على الهارب يربح الجائزة

98- لعبة خفراء الليل

يتمركز عدد من الكشافين في نقاط مختلفة تبعد كل منها 400 متر عن النادي ومع كل فريق قنديل يظهر نوره تارة ويخفيه أخرى، ثم يسعى عداا - كشاف - في الاتصال بهم على أن يبقى نور قنديله ظاهرا للعيان وبعده يتقدم المستطلعون، وهمهم إلقاء القبض على الخفراء، فالعداء، وعندها يلزم الخفراء الصمت فلا يكلم احدهم الآخر، وما يصل العداء إلى فريق الخفراء حتى يأمرهم بإطفاء قناديلهم والعودة سريعا إلى النادي وهكذا حتى ينتهي إلى اخرهم فيعود معه، فان تمكن الجميع من العودة سالمين ربحوا المعركة و إلا تمكن المستطلعون من إلقاء القبض على أكثرهم، ولا يجوز للمستطلع أن يقترب من النادي بل يعسكر في نقطة تبعد عنه مقدار 100 متر

الباب التاسع: ألعاب شتوية

المكان : ارض مغطاة بالثلوج

اللاعبون: كشاف هارب، تطارده طليعة

السلاح: كتل الثلج

يشرد كشاف في تلك الأصقاع فتقتفي أثره طليعة تتقدم حذرة، ويتحاشى أفرادها قذفات الهارب يضلّهم أحيانا بالصعود إلى الشجرة يتغلب الكشافون عليه أن أصابوه ثلاث مرات، وينتصر عليهم أن تمكن من اجتياز المنطقة المعينة والرجوع إلى المكان الذي هرب منه من غير أن يصاب

100- لعبة رحلة إلى القطب الشمالي

المكان : ارض تكسوها الثلوج

المعدات: زلاجات، أدوات كشفية

يتقدم مستكشفان، وبعد مسيرهما كيلومترا واحدا تقفو الزلاجات اثارهما وفيها الطعام والذخائر، وعند الالتقاء يباشر الجميع بحفر مغاور في الثلج تسقف بأغصان الشجر

101- لعبة قلعة من ثلج

المكان: ارض رحبة الأرجاء تكسوها الثلوج

اللاعبون: طليعتان كشفيتان

السلاح: الثلج

تبني طليعة قلعة من ثلج لها فجوات للاستطلاع ثم تتحصن فيها وبعدها تهاجمها طليعة أكثر منها عددا فيترشق الخصمان، ومن تصيبه شظايا الثلج يخرج من اللعب، والرابح هو من يصمد حتى النهاية

102- لعبة صيد الثعلب

المكان: ارض واسعة مغطاة بالثلوج

اللاعبون: ثعلبان - كشافان - شاردان يطاردان الرفيق

يشرد كشافان في هذه الأرض ويتحاشيان أثار المارة، والاقتراب من طريق مسلوكة، و لهما أن يتخذا أي حيلة للتستر والاختفاء (التسلق إلى شجرة، إلى جدار، تغيير الاتجاه ، القفز.. الخ) ثم يعطى للكشافين مدة ساعة لاقتفاء اثارهما، فان القوا القبض عليهما ربخوا المعركة و إلا عاد الشاردان إلى النادي وهما منتصران

103- لعبة إلى القطب

المكان: ارض ثلجية

الراجلون: يعبثان متنافستان

يتقدم من كل بعثة مستكشف، وينطلق الاثنان معا تاركين وراءهما أثارا ورموزا تدل على الطريق التي سلكها

تفتقد كل فرقة مستكشفها فلا تجده، فتقتفوا أثاره، والبعثة السابقة تحتل المكان المعين وتتحصن ضمن دائرة مصنوعة من عصي مغروسة عاموديا وفي وسطها يخفق علم الفرقة المختلة وما إن تطل البعثة الثانية حتى يتراشق الجمعان بالثلج- إصابة العصا كإصابة شخص- فان انتصر المهاجمون ادعوا اكتشاف القطب ،أما المستكشفان فيعتبران حكمي اللعبة

104- لعبة اقفز أو مت

اللاعبون: عدد من الكشافين

أدوات اللعب: حبل طوله 5او8 أمتار، يربط في احد طرفيه كيس من الجلد أو القماش فيه كمية من رمل

يشكل الكشافون حقلة والمرشد في وسطها ويده طرف الحبل الممدود ،يبدأ اللعب فيدور المرشد ،ويتحاشى الكشافون الحبل الدائر بالقفز من فوقه، ومن يمسه الكيس أو الحبل يخرج من اللعب

105- لعبة الحية تنسل من ثوبها

يقف الكشافون في نظام الفرد ثم ينحني رقم 1 إلى الأمام ويدخل يده اليمنى من بين فخذه فيمسكها رقم 2 بيده اليسرى ويدخل يده اليمنى بين فخذه وهكذا دواليك
يبدأ اللعب فيمر رقم 1 من فوق رقم 2 ورقم 2 من فوق رقم 3 حتى يصبح الأول في الذئب ، وتحتاج هذه اللعبة إلى تمرين ومرونة،

106- لعبة كرة البدل

المتبارون: طليعتان تشكلان خطين متوازيين

يتناول رقم 1 من كل طليعة كرة ويعدو بها إلى مكان معين ثم يقذفها إلى رفيقه رقم 2 وهكذا حتى ينتهي اللعب، والطليعة التي تسبق رفيقتها تربح الجائزة

الباب العاشر: ألعاب بحرية

107- لعبة مهربون

المكان : مخبأ يبعد 50 مترا من الشاطئ

المهربون: كشافون

نوع العمل: نقل بضاعة من الشاطئ إلى المخبأ

الحدود: شاطئ أو فسحة من ارض تحرسها طليعتان

يضع المهربون بضاعتهم بين الصخور ثم يقوم احدهم بنقلها إلى المخبأ تاركا وراءه بعض الآثار وما إن يراها حارس حتى ينبئ رفاقه فيهبون إلى مطاردة الشقي والقبض عليه قبل الوصول إلى مبنغاه ويحق للمهريين أن يضللوا المطاردين ويعدوهم عن مكان البضاعة فان تمكن الحراس من إلقاء القبض على البضاعة كان به وألا أوصلها المهرب سالمة

108- لعبة جزيرة الكنز

خبأ رجل كترا في إحدى الجزر، ورسم للمكان تصميمين حتى لا يضيع، ثم وضع التصميم في مكان قريب من الشاطئ

وبعدها تبحر طليعة وتصل إلى شاطئ الجزيرة فتبحث عن التصميم وما إن تجده حتى تفتش عن الكتر فتعثر عليه، وتخبئه مع التصميم وتعود تاركة بعض الآثار وبعد أن تصل إلى المركز تبحر طليعة ثانية حتى تنتهي إلى الجزيرة فتجد بعض الآثار المتروكة فتستدل على المكان وتخرج الكتر والتصميم معا

109- لعبة قرصان البحر

تعلب في الليل وفي النهار

ينقل القرصان بضائعهم إلى مخبأ معروف بصخرة القرصان ثم يبحرون هربا، فيطاردهم عدد كبير من حراس الشواطئ يتغلبون عليهم ويلقون القبض على البضاعة

110- لعبة صيد الحوت

الحوت: قطعة من خشب، احد أطرافها مدهون باللون الأسود، وفي الطرف الآخر ذنب

المطاردون: طليعتان كل واحدة في زورق يبعد عن الآخر كيلومترا، أو كيلومترين

الهدف: يضع الحكم الحوت في منتصف المسافة التي تفصل الزورقين

وعند الإشارة يحذف كل من الفريقين المتنافسين، والسابق يربط الحوت بجبل ثم يعود مسرعا، والحوت من ورائه وعندها تزداد سرعة الزورق المنافس فيرمي كشافوه شباكهم إلى الحوت يدورون مسرعين

وهنا تكون المعركة مسلية، إذ يجرب كل من الفريقين أن يسحب خصمه، وتحتاج هذه اللعبة إلى انتظام وهذوء، والى تنفيذ أعمى لأوامر الربان، ولا يجوز لأي لاعب أن يمس الحوت بيديه

111- لعبة رياضة بحرية

من الألعاب البحرية المفيدة والمسلية:

الواتر بولو: كرة الماء : إذا لم يتمكن اللاعبون من إحضار كرة اللعب الرسمية فإنهم يتمرنون بأي كرة كوتشوكية كانت

سارية كوكان: تسلق السارية: تنصب سارية مدهونة بمادة دهنية، وفي رأسها جائزة، ويجرب كل كشاف تسلقها، ومن يتمكن من الوصول إلى الجائزة فانه يتزها ويأخذها

التوازن: يمتطي كل من كشافين متن لوحة خشبية أو متن حكة، ثم يتدافعان بحريا كل منهما رامي خصمه إلى البحر

ومنها أيضا: السباق - سياحة - القفز - والغطس



الباب الحادي عشر: ألعاب السامري

112- لعبة الجرحى

تروى هذه اللعبة الكشافين، وتمرهم على نقل الجرحى وإسعافهم بسرعة ودقة على مسافة 50 مترا من المخيم فريق من الجراميز مربوطو الأيدي والأرجل ، وكلهم في حالة غيبوبة يصطف المتبارون متجين نحو الجرحى ،وما إن يدعوهم المرشد إلى الإسراع، ونقل الجرحى حتى يبادر كل منهم ويسعى في نقلهم - بإمكان اللاعب أن يفك عقد الجريح من غير أن يستعمل موسى أو خلافها، ولا يجوز للجرحى أن يساعدوا المسعف باعتبارهم مغمى عليهم، لا حراك بهم ومن يتمكن من نقل أكبر عدد ممكن يربح الجائزة، وفي هذه الحال يلاحظ المرشد الحركات حتى لا يخرج احد اللاعبين على قواعد اللعب

113- لعبة بطل الإسعاف

أفراد المخيم في فرح شامل، يتقدم رسول من عريف الطليعة ويهمس في أذنه ما يلي: بينما كان العدو يطاردني، شهدت رفيقا لنا مطروحا على الأرض، ولم أتمكن من مساعدته، عندها يطلب عريف الطليعة كشافا متطوعا للبحث عن الجريح والإتيان به بأسرع ما يمكن ، فيتقدم بطل الإسعاف ويهب إلى إنقاذ الجريح وما إن يغادر المخيم حتى ينقلب عليه كل من في المخيم فينتشرون لإلقاء القبض على المنقذ والجريح معا، وهنا تظهر براعة البطل، فيخفي الجريح ويتحاشى رؤية اثنين من الأعداء حتى يفلت من الأسر

إذ كان عدد الكشافين كبيرا فان اثنين أو ثلاثة يقومون بدور البطل

114- لعبة المعسكر المشؤوم

تستقي إحدى الطلائع الأوامر بالاتجاه نحو مخيم معين وما إن تصل إليه حتى ترى الفوضى مهيمنة: المخيم مقوضه مبعثرة، ذا جسم مطروح تحت خيمة وعلى جسده ورقة كتب عليها: "أصابته رصاصة في رأسه فمات" وبالقرب منه رجل آخر كتب على ورقته: "مكسور الفخذ" وعلى مسافة منه رجل مصاب آخر مغمى عليه من كثرة التزيف

عندها يياشر الكشافون بالإسعاف، فينقلون من كسرت رجله إلى الخيمة، ثم يقومون بالتنفس الاصطناعي لإنقاذ المغمى عليه ولكنه يموت متأثرا بجراحه ونزيفها وفي هذه الأثناء يعثر الحرس على طريق آخر ، مغطى بمنديله فيتقدمان نحوه ويرفعان الغطاء فيجدانه حيا قد استعمل هذه الحيلة للنجاة

حقاً إنها لعبة تسلي الكشافين وتفيدهم في أن واحد

115- لعبة جريم

يقف الكشافون في سفين متقابلين، وتطلق عليهم فريق أول وفريق ثاني الفريق الأول هم الجرحى: الذين يصيحون مثلاً جرحنا في أصابعنا، وعلى كل من الفريق الثاني أن يبادر إلى إسعاف من يقابله ومن يتأخر، أو لا يتمكن من الإسعاف يخرج من اللعبة وما إن ينتهي الإسعاف حتى يصبح أفراد الفريق الأول أيضاً: كسرت أرجلنا، فيبادر الباقيون إلى المساعدة وتضميد الجرح وجبر الكسر، وهكذا حتى لا يبقى في الميدان إلا كشاف اشتهر بالإسعافات الأولية

116- لعبة فرسان الإسعاف

الخيول : يقوم كبار الكشافين بدور الخيل:
الفرسان: كشافون صغار على ظهر كل منهم ورقة كتب عليها نوع من الجروح، ويبد كل منهم عصا وتعلق محابس على بعد 50 متراً
تقف الخيل، وعلى ظهرها الفرسان، في خط مستقيم، وعند الإشارة يتسابق الجميع إلى مكان المحابس حيث يجرب كل راكب اخذ المحبس بعصاه، فان نجح تتبع جواده السير إلى مكان معين حيث يتزله ويقرأ لورقة المعلقة على ظهره ثم يقوم بالإسعافات اللازمة، والسابق ينال الجائزة وإذا لم يتمكن احد الفرسان من تعليق المحبس فان الجواد يعود به إلى نقطة الانطلاق ويعيد الكرة ثانية

117- لعبة مستشفى المخيم

المكان: ساحة فسيحة
اللاعبون: فريقان من الكشافين يمثل الأول منهما الهدف ويضع كل من أفرادها شارة على كتفه كتب عليها احد أنواع الجروح، ويمثل الفريق الثاني دور القاذف
أدوات الإسعاف: قطع خشبية، وضمايم
يقف أفراد الفريق الأول في صف مستقيم، ويبتعد عنهم القاذفون 25 متراً وعند إشارة الحكم يتقدم القاذفون واحداً واحداً، لإصابة الهدف، فان أصابت الطاية احد أفراد الفريق الأول خر صريعاً وأسرع قاذفه إلى إسعافه بعد إعلان الحكم نوع الجرح
وعندها يتنبه الجرحى إلى الإسعافات، فان اخطأ الطبيب عاد المريض إلى الساحة، وهكذا حتى ينتهي اللعب

118- لعبة مستشفى فرنسي إنكليزي

يحمل اللاعبون شارات كتب عليها بعض الجروح ثم ينقسمون إلى فريقين: - فرنسا، انكترا- وعلى راس كل منهما رئيس له صلاحيات محدودة

وعند الصافرة يفترقان ومع كل منهما عدد من الاغراض يوازي عدد الافراد : عصي ،علبة كبريت فارغة، منديل، الخ ..وما أن يبتدئ اللعب حتى يجرب كل منهم احتلاس شارة خصمه فان تمكن من أسره وقاده إلى معسكره وسجنه

لا يحق للرؤساء الاشتراك في اللعب، وإنما يعدون الشارات المفقودة ويعد صافرة الانتهاء بعد كل فريق شاراته ويعلن اسم الفائز

119- لعبة سلطة مستشفى روسي

توضع أغراض مختلفة على طاولة: ورق لعب لصنع صناديق، دبايس ،فلين الخ .. وعلى طرفيها المتقابلين ورقتان مطويتان وقلمان، وعند الصافرة الأولى يسرع كشافان ليتباريا في صنع الصناديق ولا يكفان عن العمل إلا بعد الصافرة الثانية:

غير أنهما ما أن يسمعا الصافرة الثالثة حتى يبادر كل منهما إلى فتح إحدى الورقتين والإجابة على ما فيها من الأسئلة، وفي النهاية تعلن النتيجة وها بعض الأسئلة التي تستحسن الإجابة عليها:

ماذا تعمل إذا التهبت ثيابك؟ إذا التهبت ثياب غيرك؟

كيف تداوي حرقا بليغا؟

كيف تعتنى بمن يؤثر فيه البرد فيتصاب جسمه؟

كيف تعتنى بكسر بسيط؟

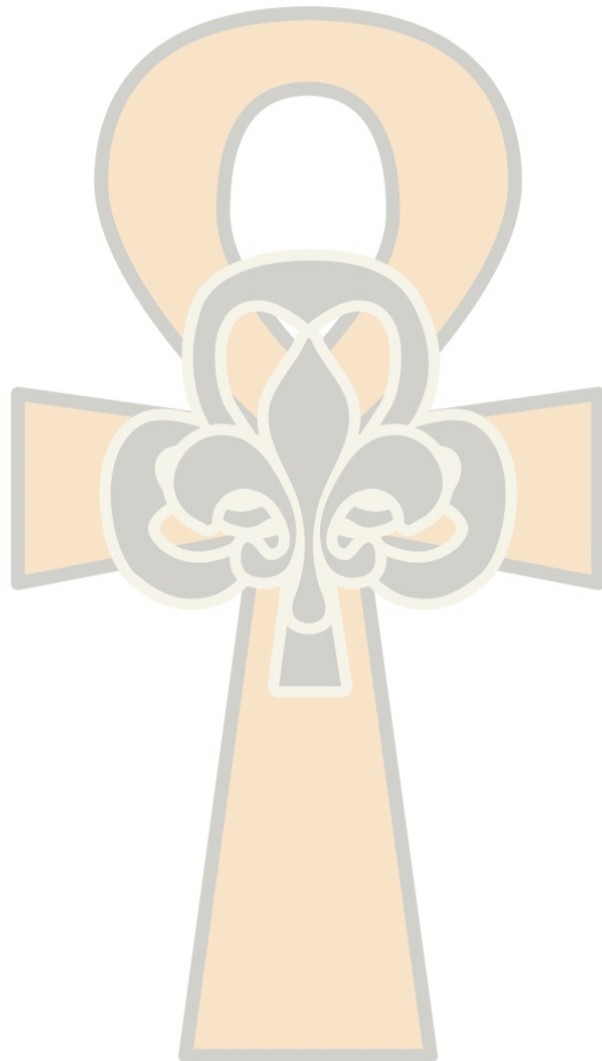
كيف ترفع قذاة من عين؟

كيف تنظف الأذن؟

120- لعبة طابة السامري

إنها لعبة مسلية ومفيدة، ينقسم فيها اللاعبون إلى فئتين - حمراء وصفراء - أو أسد وحصان - تفصل بينهما مسافة متوسطة ثم يقذف كشاف من فريق الأسد طابة، أو منديلا مربوطا إلى احد أفراد فريق الحصان مسميا احد الشرايين، وعلى الآخر أن يتناول الطابة أو المنديل ويعلن مكان الشريان المذكور قبل أن يعد خصمه من 1 إلى 10 ،والا يعد مأسورا

تعداد اللعبة مدة من الزمن، يعلن بعدها اسم الراح، ويحق للقاذف أن يسمى ما يريد: جرح ، كسر،
حرق ... الخ



الباب الثاني عشر: ألعاب القوى

121- لعبة المصارعة

أي لذة يجد الخصم في التغلب على عدوه
يتقابل كشافان تفصل بينهما خطوة واحدة ويمد كل منهما يده اليسرى كجناح ويشتبكان باليد اليسرى، وعند الصافرة يتقاربان حتى تتلامس الصدور ثم يتدافعان ومن يتمكن من إرجاع خصمه إلى نقطة معينة يربح الموقعة

122- لعبة يثنى أو يسرى؟

هذا تمرين يتمكن كل كشاف من القيام به
يقف المرء ويده ممدودتان أفقياً، يضم أصابعه ويضع يده اليمنى تحت يده اليسرى ثم يبدأ بالضغط من تحت إلى فوق، ومن فوق إلى تحت إلى أن تصبح اليد العليا في محازة الجبهة ومنها ترجع شيئاً فشيئاً إلى تحت

ويقوي هذا التمرين عضلات كثيرة اخصها العضلات القريبة من القلب
وإذا تمرن اثنان فانهما يتقابلان وجها لوجه وبينهما خطوة واحدة يشبك الأولى يده اليمنى بيد رفيقه اليمنى ويتدافعان شريطة أن لا يغير احدهما مركزه، والغالب من يتمكن من دفع خصمه

123- لعبة الاتحاد يوجد القوة

يرسم خط في ملعب أو في غرفة، ثم يصطف حوله فريقان وجها لوجه، وعند الإشارة يمسك أفراد كل فريق خصوم بعضهم بحيث يؤلفون صفاً مترابلاً، ويتدافع الجمعان بقوة: راس براس وكتف بكتف، وصدر بصدر حتى يتمكن احدهما من رفع خصمه إلى الورا ويعد اللعب ثلاث مرات متواليات

124- لعبة الاشلان

يتقابل كشافان، وكل منهما منتصب على قدم واحدة، ويده وراء ظهره، وعند الإشارة يتقدم كل منهما نحو الآخر بحريا قلبه، ومن يصمد حتى النهاية يربح المعركة

125- لعبة مقبض المكنسة

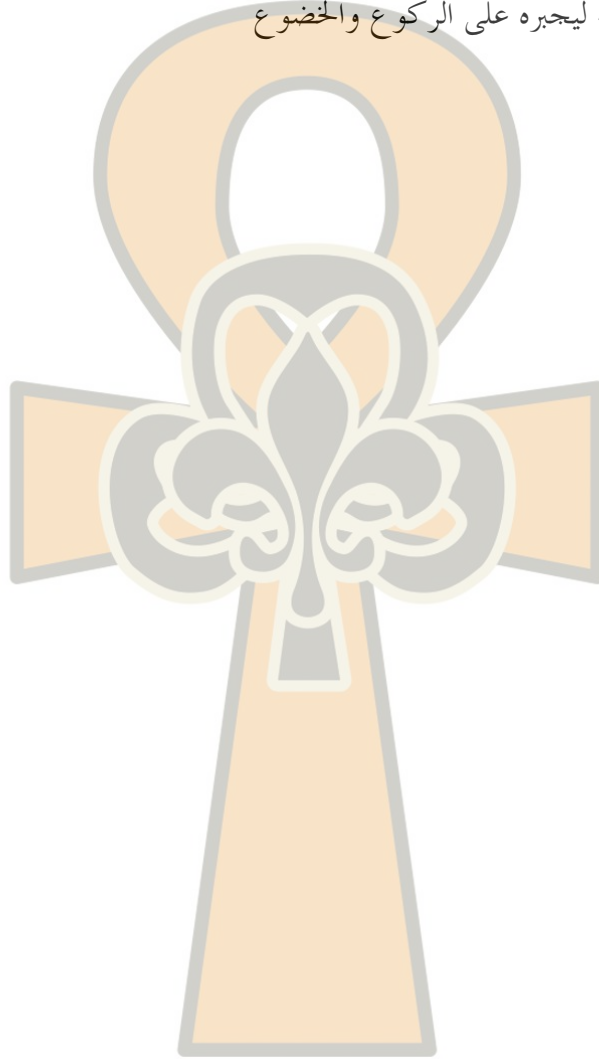
يشدد كشاف على ظهره، ويمسكه ثاب برأسه ويرفعه قليلاً قليلاً، وعلى المتمدد أن يحافظ على حالته الصلبة حتى يبرهن على قوة في ظهره

126- لعبة معركة

يمتطي كل من الكشافين الصغار ظهر كشاف كبير ثم ينقسم اللاعبون إلى قسمين متساويين وعند الصافرة يهجم كل فريق على الآخر حيث يجرب كل فارس إلقاء خصمه إلى الأرض، وعلى الخيل أن تساعد فرسانها، والفارس الذي تلمس قدمه الأرض يخرج من اللعب، وتنتهي المعركة بانتصار أحد الفريقين

127- لعبة احترام رئيسك

متنافسان يتقابلان وجها لوجه وكل منهما قابض على أصابع خصمه وعند الإشارة يضغط كل خصم على قبضة خصمه ليجبره على الركوع والخضوع



الباب الثالث عشر: ألعاب مشاهد

هذه بعض المشاهد المسلية المفيدة التي يتمكن الكشافون من القيام بها في أثناء رحلاتهم أو في سهراتهم، فتراوح عنهم وتعودهم الجراءة والإقدام

128- لعبة مركب

المشهد الأول

في البحر

المركب في بحر هادئ الأمواج فلا خوف ولا وجل والبحارة مستسلمون إلى ألعابهم البحرية من سباق إلى تسلق السارية المدهونة بالدهن، إلى القفز والغطس، إلى كرة الماء فيللى تمارين إنقاذ الغرقى هاهو قسم منهم يقوم بلعبة مطاردة الحوت، وقسم آخر يضع لوحة خشبية مربعة يستريحون عليها في البحر، وغيرهم يتمرن على إطفاء حريق وما شاكل كل ذلك من تمارين مفيدة

المشهد الثاني

على اليابسة

الكشافون يقومون بنصب الخيم، وإشعال النار لتحضير الطعام، يسمع غناء بعيد ثم يتقدم الهنود فيرقصون حول النار، ويقومون بألعاب مسلية: القوس والنشاب، قذف الرمح، لعبة الدب وبالونة، وعراك الديكة .. الخ

وبينما هم في مرحهم إذا يشاهد الحارس، مركبا أتيا من جهة البحر فينبئ القائد الذي يلقي في أفرادهم خطبة ناريرة يرقصون بعدها منشدين، وما يقترب العدو من الشاطئ حتى تقوض الخيم وينسحب الجنود إلى الحرجة القرية تاركين المستطلعين لمراقبة حركة العدو.

يرسوا المركب فيتزل الركاب وينصبون خيمهم، وبينون ملاجئ، ثم يشعلون النار ويقوم بعضهم بألعاب مفيدة: ملاكمة، قفز، نط الحبل .. الخ

وعند ما يشاهد الحراس بعض الأعداء يندرون رفاقهم الذين يبادرون إلى تقويض الخيم وإطفاء النيران والاستعداد لمقابلة الخصم

أما الهنود فإنهم يقتربون زحفا وما إن يتقابل الجمعان حتى تحصل معركة ومن يلمس يخرج من اللعب والمتصرون يؤلفون حلقة ويرقصون منشدين

أعمال البر والإحسان

أفراد الطليعة في الطريق، إنهم يلعبون وينشدون لقد وصلوا إلى مكان يجلس فيه يستريحون ويهيئون الشاي

129- لعبة السائق والحصان

يطل على الكشافين طير مثقل بالأحمال ،والسائق الا فق يشتم الحصان الذي لا يتمكن من الجر، فيهب الرفاق إلى مساعدة الحيوان البائس، فيفكرون الأربطة والأعنة ويمسحون عرق الحصان، ثم يقدمون له دلو ماء ، وشيئا من العلف أما السائق فانه يحظى بالشاء اللذيذ، ويقعد ليستريح ومن ثم ينهض ويولع له كشاف غليوننا فيودع المحسنين ويتابع سيره وهو يلاطف حصانه

130- لعبة امرأة وولد

تغيب العربة عن الأنظار فتمر امرأة حامله طفلا وتجر وراءها ولد يبكي، يسرع الكشافون إلى اخذ الأولاد وتقديم الشاي وبعدها يحمل احدهم الطفل وآخر ويوصلان المرأة إلى بيتها

131- لعبة مساعدة المزارعين

يحضر الكشافون كمية من العوسج، والأوتاد، وقضبان الغزار، ومطرقة، ثم يقومون بصنع حصيرة من الغزار والعوسج. ويستقدم بعضهم إلى بستان حيث يقلعون الحشائش الضارة، وفي أثناء عملهم هذا يدخل الخولي الهرم فيظن بهم سوء ويحضر سوطه ليطردهم فيشير عريف الطليعة إلى العمل فينشرح صدر الخولي ويصبح أكل هذا من اجلي؟ فيجيب العريف نعم يعود الخولي إلى بيته ويحضر سلة من التفاح فيرفضها العريف قائلا: لا شكر على واجب، نحن لا نقبل مكافأة على أعمالنا ، إننا نعمل الواجب عندها يصير المزارع على إعطاء كل كشاف تفاحة فيتزل العريف على إرادته، وما إن يتركهم الخولي حتى يباشروا الرقص والإنشاد

132- لعبة الولد التائه

لقد تعب الكشافون فراحوا يستريحوا ، تدخل عليهم طفلة ضائعة تائهة فيناديها احدهم ثم يقدمها إلى رفاقه الذين يخففون من ألمها فيقدمون لها الطعام ثم يصنعون عربة من خشب وعيدان وما إن ينتهي العمل حتى تحضر الأم مفتشة عن بنتها فتجدها بين الكشافين ،تفرح الأم وتضع الطفلة في العربة التي تجرها أمها، المعترفة بجميل الكشافين

133- لعبة الأعمى

يدخل جماعة من أولاد الأزقة يسخرون من أعمى مسكين، هذا يقذف قبعته وذاك يركله برجله ... وما إن يرى الكشافون هذا العمل حتى يطاردوا الزعران ويقبضوا عليهم ، بينما يقوم كشافان بإيصال الأعمى إلى طريق سهلة المسلك

هاهو العريف يتوجه إلى المسجونين بكلمات مؤثرة ويشرح لهم شيئا عن واجب الكشاف، فيؤمن الزعران بهذه الرسالة الإنسانية ويعلنون إنهم يريدون الانخراط في سلك الكشفية يطلق سراحهم فيحلفون اليمين، ويصافحهم الكشافون ويغادر الجميع المسرح وهم ينشدون

134- لعبة كنز المخيم

بقلم: ب ، ف ايفريت

نحن في الصيف ، والساعة الثامنة مساء

فرتان عائدتان بكثر من بلاد نائية تسيران على الشاطئ وما إن وصلنا إلى مكان مناسب حتى ضربنا المخيم ووضعنا الكتر في خيمة

الحارسان يقومان بواجبهما، والرفاق يهيئون طعام العشاء، وبعده يدخلون الخيم، ويستسلمون إلى الرقاد

وما أن يشعر الحارس بحركات غريبة حتى يتقدم ليرى الخبر، فينتصب أمامه كشاف يرتدي ثياب اللصوص ويده حربة مشهورة

يستعد الحارس للمقاومة فيظهر من ورائه لسان آخرا، ويلقيان على رأسه قطعة من جوخ ثم يكبلون يديه ورجليه، يترعون ثيابه ويرتديها، احدهم ويتجه نحو المخيم ويبقى رفيقه في حراسة الأسير، انه في خيمة الكتر يسعى في سحب الصندوق وإخراجه ليحمله لي صاحبيه فينتبه الحارس الآخر وينذر الكشافين الذين يهبون إلى إلقاء القبض على الشقي، وما إن يعلموا الخبر حتى يسرعوا إلى الحارس المكتم ويرجعوه إلى المخيم حيث يجرون له الإسعافات اللازمة

وفي هذه الأثناء يراقب اللسان الهاربان حركات العدو وينتظران فرصة لإنقاذ رفيقهما الذي يطلب ماء من حارسه ، فيبتعد هذا ليحضر الماء فيتقدم اللسان من الأسير ويفكان وثاقه

وحالا يكتشف المخيمون عمل اللصوص فيقتفون آثارهم وتحصل معركة حامية الوطيس يقع فيها كشاف فيكسر رجله، وآخر يصاب بحربة وثالث يقع مغمى عليه ... الخ

ينقل الجرحى إلى المخيم وتجري لهم الإسعافات وبعد مدة يعود بقية الكشافين ومعهم اللصوص الثلاثة وما إن يدخلوا إلى المخيم حتى يباشروا الرقص والإنشاد

هاهي الشمس تطل من وراء الأفق، والكشافون يقوضون الخيم ويتعدون واللصوص في حراستهم

135- لعبة كيف وجد لننجستون

هذا المشهد الصغير الذي يمثل لنا حادثة مؤلمة في حياة شهيدين إنكليزيين يسهل القيام به على المسرح، أو في الهواء الطلق

وهو يظهر لنا ما قام به هـ، م ستانلي احد الكشافي السلام

المشهد

أدغال أفريقيا الوسطى

يدخل الجنود السود وراء رئيسهم وهم يرقصون، التام - تام، وينشدون أغنية القبيلة ثم يشكلون نصف حلقة يجلس في وسطها الرئيس، يدخل عبد من الجهة اليمنى وينحني أمام مليكه ويقول:

الزنجي: مولاي أن شيطاننا ابيض، أن رجلا ابيض يقترب منا

الرئيس: أيصحبه احد؟ يقولون إن البيض لا يتنقلون فرادى ، بل جماعات كالجراد يحملون سلاحا لامعا ينفث النار ويقتل من بعيد

الزنجي: يا مولاي انه وحيد، وليس معه الزنحيان يحملان أمتعة ويدلانه على الطريق

الرئيس: وما سبب مجيئه إلى هنا؟

الزنجي: لا ادري يا مولاي غير انه أعطاني هذه الهدية لأقدمها لكم - يقدم الهدية - ثم يلتفت ويقول: أنظره يا مولاي يتقدم من غير أن ينتظر إذنكم الكريم، - يدخل لفنجستون وراءه عبدان يحملان على رأسيهما حاجياته

لفنجستون: - يقف رافعا يده اليمنى- السلام عليكم أيها الرئيس المعظم

الرئيس لحاشيته: لم يسجد لي هذا الرجل الأبيض- يتقدم زنجي من لفنجستون ويطلب إليه أن ينحني أمام الرئيس-

لفنجستون بصوت جهوري: إن لا انحنى أمام الإنسان إنني حييته واريته أن ليس في يدي أي سلاح ،أنا لا اسجد إلا لله وحده، يتقدم من الرئيس ويصافحه قائلا: تحية لك أيها الملك، إنني سعيد برؤيتك أنت وشعبك،

الرئيس: وعليك السلام أيها الرجل الأبيض

لفنجستون: إن هديتي التي قدمتها لكم تعني الصفاء والمودة تعني الأمن والسلام، نحن البشر أربعة فروع البيض في أوروبا ، وبلاد العرب، والسود في أفريقيا، والحر في اميركة، والصفير في آسية، ولكننا ننتسب جميعا إلى عيلة واحدة، والبيض أقوى من الزنوج والحر والصفير لأنهم توصلوا إلى معرفة الله مبدع الكائنات فرفعهم درجات

الرئيس: ولكن، ما جئت تفعل هنا وأنت وحيد؟ أم وراءك جماعة تقدمتهم؟ ألا تسلم إن الزنوج قادرون على القضاء عليك؟

لفننجستون: وما يهم ذلك؟ بإمكانكم أن تبيدوا جدي ولكنكم غير قادرين على مس روحي، فهي باقية ترجع إلى بارئها راضية مطمئنة..

إن لن تقتلني، لأنني حضرت لإسعادك، حضرت لأقول لك: أنت روح مثلي
الرئيس: ماذا؟ روح كروحك لا تموت بعد موتي؟ حقا إنني أريدها بإمكانك أن تمنحني واحدة
لفننجستون: لا إن الله وحده هو القادر على ذلك لقد منحك الروح من قديم فهي التي ترشدك إلى الطريق المستقيم

الرئيس: تلك إذن مسألة كريمة، تفضل اجلس، استرح ثم أرشدني وزودني علما
إلى الزنوج: أسرعوا أيها العبيد واحضروا الطعام لهذا الرجل العظيم، نظفوا خيمة وضعوا أمتعته فيها، قدموا الطعام لخدمته ودعوهما يستريحان

يفرش العبيد الحصر فيجلس الملك في الوسط وقربه لفننجستون، والعبيد من حولهما
الرئيس؟ أصدقني الآن، من أين أتيت؟ ولم انبت؟ وإلى أين وجهتك
لفننجستون: أنا رجل عادي، كنت في الصغر اغزل القطن في مصنع كبير في بلاد بعيدة اسمها ايقوسيا وهي وراء البحار وكنت لما انتهيت من عملي أطلع في الكتب وأقرأ شيئا عن بلادكم الجميلة وما فيها من أزهار فاتنة وحيوان غريب، فاجتزت البحار بزورقي، وطال سفري حتى وصلت إلى بلادكم فانطلقت في الصحاري ورأيت الجبال والوديان، والأنهار المتدفقة مياها، والشلالات العظيمة، المسماة بالدخان الرنان - وهو اسم قومي لشلالات العظيمة
ولقد شاهدت كل شيء قرأته في الكتب - ضحك - أن أسدا سطا علي وكاد يقتلني، انظروا آثاره في ساعدي الذي أسعفته لأنني كشف أدوي الجرح بأوراق العشب والشجر
الرئيس: ماذا؟ بإمكانك أن تشفي المرضى والجرحى؟

لفننجستون: اجل وبكل تأكيد

الرئيس: احضروا حالا ولدي الجريح لمبولو

لفننجستون: - متابعا كلامه - ولقيت أيضا رجالا طبي القلب مثلك استقبلوني أحسن استقبال - هاهو ولدك - يدخل لمبولو مستندا على بعض الزنوج وفي - ساعده جرح بليغ ويجلس لفننجستون فيعاین هذا الجرح ثم يضمده قائلا:

لفننجستون: سأعطيك دواء ناجعا يشفيك بأقرب حين - يضم الجرح فتسمع ضجة في الخارج ويدخل وطني ينحني أمام الرئيس ويقول:

الزنجي: مولاي لقد حضر ابيض آخر وراءه فريق من الزنوج المسلحين بالبنادق والحرايب - يدخل ستانلي ويتوجه نحو الرئيس وما إن يرى لفنجستون يداوي لمبولو حتى يخلع قبعته يخاطبه:

ستانلي: اظنك الطبيب لفنجستون؟

يقف لفنجستون ويتأمل الضيف الجديد ثم يصفحه

ستانلي: لقد انتهى عملي، فتشت عنك وبحث طويلا والخوف يلزمي لأنك في بلاد يصعب على غيرك اجتيازها

لفنجستون: أنا سعيد بمصادفتك ، فأنت الأبيض الوحيد الذي رأيته منذ اشهر، لا ادري لم ألحقت بي؟ إن كنت تريد شيئا تفضل وتكلم؟

ستانلي: أنت تجهل ولا بد أن مواطنيك كانوا في حيرة من أمر تغييرك وطالما تمنوا عودتك إلى إنكلترا، ولقد أرسلوني لأقفو أثارك وأعيدك إلى وطنك

لفنجستون: وما يبتغون مني؟ أنا لا أرى فائدة من وجودي هناك أما هنا فلي عمل أود القيام به ماذا يريدون مني؟

ستانلي: لاشيء، سوى وجودك بينهم، لقد قضوا مدة لا يعرفون خيرا عنك ،أنهم يقدرون فضلك ويتمنون عودتك إليهم

لفنجستون: ليس لي إلا وطن واحد وهو افريقية

ستانلي: ولكنني مرسل لأعود بك إلى ايقوسيا

لفنجستون: أنا لا أفهمك مطلقا ،ولا ادري من أنت

ستانلي: أنا إنكليزي مثلك، وكان اسمي رولان ،أبحرت في صغري إلى اميركة حيث تبناي احدهم ومنحني لقب ستانلي، ولما أصبحت كبيرا استغلت في الصحافة وبوصفي صحافي أرسلت إلى هذه البلاد للبحث عنك

لفنجستون: حسنا، وجدتي الآن فارجع إلى الذين أرسلوك وقل لهم أن صحي جيدة وإنني سعيد، وان واجبا يحجزني هنا،

ستانلي(منذهلا) : ولكن ... إلا تريد العودة معي ؟

لفنجستون: وطني حيث أجد عملا أتمه وواجبا أقوم به ، إنهم بحاجة إلي، إذن هنا وطني

ستانلي: اهذا كل ما تريد قوله؟لفنجستون: اجل، وكفى وان كنت بحاجة إلى طعام أوالى راحة فيسعدني القيام بخدمتك، و إلا فليس لي إلا أن أقول لك: وداعا، لان واجبي يدعوني إلى الاعتناء بهذا الولد المروح يلتفت نحو لمبولو، ويذهب إليه بعدان يصفح ستانلي الذي ينسحب يحمل الزنوج لمبولو ويسيرون خلف ملكهم ولفنجستون

مشهد صامت يمثل في الهواء الطلق

عثر فريق من المخاطرين على ماسة ثمينة في احد مجاهل افريقية الجنوبية، وفي أثناء تنقلهم أصاب الخيل مرض وبائي قضى عليها فاضطر الرواد إلى حمل أمتعتهم، وإتمام السفر مشيا على الأقدام هاهي شمس الظهر ترسل أشعتها اللاذعة، والمكتشفون يضربون خيمهم ويأوون إليها خوفا من القيظ، حيث يسترحون في النهار ويتابعون السير في الليل لقد أضرموا النار وطبخوا الطعام، وفرشوا أمتعتهم وراحوا ينشدون اغانيهم القومية، ويتسلون بلعب الورق و الخ ..

ثم اخرجوا الماسة من علبة السردين وتأملوها كثيرا، وبعد ذلك أرجعوها إلى مكانها ووضعوا العلبة في مكان أمين

أخذ منهم اللعب كل مأخذ فناموا ووقف الحارس الذي أضناه التعب مدة جلس بعدها يستريح، فراوده النوم وأغمض عينيه

وفي هذا الكون الشامل ظهر اللص وزحف بحذر نحو المخيم، وبعد أن تمدد الحارس تقدم منه اللص وسلبه بندقية وتوجه إلى علبة السردين فتتناولها وانسحب طامسا الآثار التي تركتها أقدامه وما إن ابتعد عن الجماعة حتى استيقظ رئيس البعثة وهو يتشأب ولم يلتفت إلى الحارس حتى رآه يغط في نومه فانقض عليه وهزه بعنف وألمه بكلامه

نفض الحارس مذعورا واستيقظ معه الجمع وراحو يمحطونه بأسئلتهم عن الماسة، ويلزمونه على غفلته، وفجأة لاحظ احدهم وقع أقدام فتبعوها وتخلف الرئيس ليؤنب الحارس ويدعوه إلى التكفير عن ذنبه بالبقاء وحده أو بالانتحار

ولم يمضي وقت يسير حتى يعود الرفاق، ومعهم اللص مكبلا، وما أن وصلوا حتى القوا محكمة قضت على اللص بالموت رميا بالرصاص على أن ينفذ الحارس ما قضت به المحكمة

وما إن لفظ الرئيس الحكم حتى ابتعد اللص خطوات وأدار ظهره إلى المكتشفين اعدم السارق برصاص الحارس، ووضعت جثته في بطانية وحملت إلى القبر، وبعد أن ووري جسده بالتراب تقدم الحارس من الرفاق وطلب العفو، فتعانق الجميع

وأخيرا قوضوا الخيم وتابعوا سيرهم والماسة معهم

137- لعبة الاستيلاء على دلهي

المشهد: جسر كشمير المتداعي في دلهي - فريق من الضباط والجنود يستعدون لنسف الجسر يحدثنا اللورد روبر في كتابه "إحدى وأربعون سنة في الهند" عن كيفية استيلاء الجيوش الإنكليزية على دلهي فيقول:

تقدم الملازمان هوم وسلكاد على راس ثمانية جنود وبراق من الفرقة الثانية والخمسين، وهمهم الأول نسف الباب والجسر ليتسنى المرور لبقية الجنود وما أن يفاجأ العدو حتى يمحط الجنود وابلا من الرصاص، هاهو يقذف حممه من فوق باب الجسر، من فوق التحصينات ومن بين ثقب الباب نفسه ولكن هوم البطل الذي لا يهاب النار، اندفع ووراءه حملة أكياس البارود، وما كاد يصل إلى مبتغاه حتى علم بمقتل رفيقه الرقيب كارمبشال وبجرح الرقيب الهندي هافيدار، وبعدها نزل الجماعة إلى خندق وتركوا أمر إتمام المهمة إلى سلكلد الذي لم يشعل النار حتى إصابته رصاصة اخترقت ذراعه، وفخذه، فناول الفتيل إلى العريف ورجس فقتل هذا بعد إتمامه العمل دوى الانفجار ، ودق النفير فسعت الفرقة الثانية والخمسون، واندفعت إلى الامام واستولت على دلهي

ولم يمضي على ذلك أيام حتى قتل الملازم هوم بجاذث انفجار في منجم، وأغمض عينيه قبل أن ينعم برؤية صليب فكتوريا الحربي يزين صدره

138- لعبة جيش افريقية الجنوبية

الفرقة التي جيشتها في حرب البوير كانت تضم عشرة آلاف مقاتل، وكانوا مكلفين بالمحافظة على الأمن في الترنفال وفي مستعمرة الاورنج وفي سويلند، ولقد ابلوا بلاء حسنا في البوير وضاهوا الجنود البريطانيين

ولباس الكشافة مقتبس من لباس هذه الفرقة لذا وجب على الكشافين أن يتخذوا منها مثالا رائعا للإقدام والشجاعة

وهذا مشهد واقعي يمثل لنا إلقاء القبض على زعيم بربري

المشهد

في أقصى لمسنح قرية فيها خيم وبيوت من قش - وفريق من الجنود السود منتشرون هنا وهناك - يدخل زعيمهم من اليمين ووراء زعيمان آخران فيهب الجنود إلى تحيته برفع الايدي ثم يقولون:

يتوجه إليهم الرئيس قائلا أيها الأسود لقد أسرنا جماعة من بني أرى أعني من الرجال البيض - ثم يطلب إدخالهم، فيدخلون وهم بالأغلال: ثلاثة رجال جرحى، ونساء وأطفال

وما إن وصلوا إلى وسط المسرح حتى يزجر الزوج ويرقصون رقصة الحرب ثم يتقدمون إلى ديح الأسرى فيمنعهم رئيسهم قائلا: طلبنا فدية من حكومة برانوريا، وما أن تستلم الذهب حتى نطلق سراح الأسرى فنقتلوهم

وعندها يظهر من الجهة اليمنى احد ضباط أفريقيا الجنوبية وما إن يراه الجنود حتى ينسحبوا وراء رئيسهم ويحدجوا الزائر الجديد ينظرات حادة

الضابط: ما يعني هذا ، أيها الكلاب؟ - يتقدم من رئيسهم ويقول:

الضابط: أيها الزعيم سيكومو، أنا رسول الملك الأبيض العظيم - يتأثر الجنود تاركين رئيسهم في وسط المسرح، عندها يشهر الضابط مسدسين ويقول:

الضابط: لا تتحركو، والا قتلت زعيمكم، إلى الورا در؟ ليرم كل منكم سلاحه؟ - ينفذون الأمر - ثم يلتفت إلى الأسرى :

الضابط للأسرى: وانتم أيها الرجال ، عودوا إلى سبيكم فانتهم بأمن وسلام- يخرج الأسرى من اليمن -

الضابط الزوج: سيتبعني الآن زعيمكم ،وألا فإنني قاتله -يلتفت إلى الزعيم قائلا: خير لك أن تتبعني لأنني سأخذك حيا أو ميتا فاختر ما شئت ،وانتم أيها الجنود ،إلى قريتم وبيوتكم وبدون هذا يموت سيكومو- يخرج من اليسار- إلى سيكومو: والآن أتريد أن تسير؟ يلتفت سيكومو لينادي جنوده فيجابه الضابط بمسدسه وعندها يخرج الزعيم بائسا ووراء الضابط الذي يلتفت إلى الورا حتى لا يفاجئه الزوج ويقتلوه

139- لعبة بروكا هونتاس

أو اسر القائد جون سميث

المشهد: أدغال فرجينيا عام 1607

يدخل من اليمين فريق من الهنود الحمر، يأمرهم رئيسهم بالوقوف والاختفاء، ويبقى وحده متطلعا إلى الأمام، يتقدم منه عريف الطليعة فيتهما مان بصوت مسموع من النظارة جناح الصقر- عريف الطليعة- ماذا ترى أيها الثعلب الفضي؟

الثعلب الفضي: إنني أرى شبحا غريبا، لقد اختفى الآن، انظر، هنالك هندي من قبيلة الاسو كس وبالقرب منه إنسان حاسر الرأس، يرتدي ثيابا من الجلد والجوخ، وعلى رأسه شيء مرتفع، أن له يدين وساقين ولكن لونه عجيب، ليس برونزه ولا احمر، إنما ابيض ناصع جناح للصقر: ربما كان ساحرا أو إبليسا

الثعلب الفضّي: يتابع نظراته - هناك ..أنظره يتحرك - يقفز عريف الطليعة: ويتمدد بالقرب عن الثعلب- انه، بالقرب من الشجرة، ماذا يحمل؟ انه يحمل عصا حديدية لأمعة، أه : انه يصوبها نحو البط- نسمع طلقات بعيدة

عريف الطليعة: أيها الجنود إن أماننا شيطاننا ينفث اللهب والدخان من عصا حديدية الثعلب الفضّي: اجل انظروا الطيور المذعورة هاربة أمامه

عريف الطليعة: انه شيطان أي نصر لنا في قتله وفي التخلص من بطشه الهنود: لا لا هذا إبليس وهو قادر على محقنا

الثعلب الفضّي: اجل، هذه هي الحقيقة ،اذكروا القول المأثور: " دعوا الكلب النائم أمنا فانه لن يعضكم ابد"، مالنا وللشيطان فهو لن يضرنا الهنود أحسنت ،أحسنت أن قولك هو الفصل

جناح الصقر: ماذا تقولون؟ إن كلامكم كلام نساء أستم كشافين وجنودا تقشعر أبدانكم من رؤية الأعداء؟ العدو قوي ولكن العظمة في الانتصار عليه .. أتخشونه وانتم أربعة هنود؟ ليكن الشيطان ..ارجعوا إلى خيامكم ولا تتجحوا بأنكم محاربون .. إنكم كلاب، لان آراءكم آراء كلاب ،أما أنا فسأطارده، إبليس أو غير إبليس وسأقبض عليه الثعلب الفضّي: عفوا أيها العريف أنا لست كلبا أنا كأني إنسان ... ولكن .. لشيطان أو.. لساحر ومع ذلك فانا معك إن أحببت مطاردته، الهنود: كلنا معك كلنا معك

جناح الصقر: حسنا أيها الكشافون ا انتبهوا ، انه يتقدم منا يا للحظ، سنأسره ونقدمه هدية للمليكننا .. اختبئوا وانقضوا عليه ثم تخلصوا من أسره ، يختبئون في الجهة اليمنى ويدخل القائد سميث من الجهة اليسرى يجر وراءه هنديا مربوطا إلى ساعده الأيمن

سميث: ماذا تقول، أيها الصديق الخائن؟ لقد أخبرتني أن لا هنود في هذه الناحية .. انظر وقع الأقدام الحديثة إنهم بالقرب منا، حسنا فعلت بربطك وألا هربت وتركتني بلا دليل، اعلم إننا سنتقاسم المصائب، أيعجبك هذا يا دليلي الأحمر؟ - يمزق سهم بالقرب منه- اه ليسوا بعيدين .. لقد وصلوا ولكنهم سيرون إن الطريدة الإنكليزية قادرة على مقاومة عنيفة- تسمع أصوات الهنود، وترى سهامهم تشق الفضاء، فيطلق سميث النار، يحشو البندقية ويطلق النار ثانية، أما الدليل فيقفز خلفه مذهولا

سميث (ضاحكا) هذه إنهم لا يحبون بندقيتي، لقد هرب الكلاب بعد أن عانق احدهم التراب - يداعب بندقيته- أحسنت يا بندقيتي، انك ابنة بارة وهم بحاجة إلى طلقاتك .. يطلق النار- حيناً يتقدمون ، ورئيسهم يجرهم إلى الموت ،سنرى يطلق النار ثم يلتفت إلى دليله قائلاً: تشجع ياغادزوك

إن رئيسهم يدهشني، لقد أصابته رصاصتي ومازال على رأسهم، حقا إنها معركة عظيمة، احرسني يا رب حتى أريهم ما يفعل الإنكليزي- يتقدم فيقع الدليل المذعور جارا معه سميث
سميث: اه يا خبيث ، لقد خسرنا المعركة - يندفع الهنود ويكبلونه - يقف لاهثا مرة، وضاحكا
أخرى - يقف الهنود خلفه وأمامهم عريفهم يتكلم والدم يقطر من ساعده
عريف الطليعة لقد أسرنالك أيها الشيطان، بعد أن فتكت بأربعة جنود بسلاحي، انك بايديت
وسنقدمك إلى ملكنا

سميث: وعقيدتي، إنها معركة عظيمة استخففت فيها الانتصار ولو لم تكن يدي مغلوطة لصافحتك، أن
الفضل في انتصارك علي يعود إلى هذا الخادم المخنث الذي تركني أقع بعد أن قضيت على بعض
رجالك، ولكن من يتقدم هناك؟

- يسمع نشيد قومي، ينتصب الهنود، ايديهم اليمنى الى العلاء ويشتركون في الانشاد- يدخل الملك
برهاتان من اليمين ووارءه قادة جنده
الملك : ما هذا؟ ما وراءك يا جناح الصقر؟

جناح الصقر: مولاي لقد جاربنا الشيطان وأسرناه تاركين له حياته ليقف بين يديكم ، ها هو
أمامكم ينتظر مشيئتك- يقدم البندقية- لقد نفث من هذه الإله برقا ورعدا ملا السماء، وحمل الموت
إلى بعض جنودنا الأبطال، انه شيطان رجيم

الملك لسميث : من أنت؟ شيطان .. ساحر؟ أو هندي طلي باللون الأبيض ؟ وما تعمل هنا؟

سميث: السلام عليكم أيها الملك، أنا لست شيطانا ولا ساحرا، وإنما رجل، وبالحقيقة لبناني اعني اسمي
من رجل- حضرت من وراء البحار، وبلادي بعيدة جدا ، فيها كثير من أمثالي، أنا رسول ملك قوي
سيصبح مولاك بعد حين

الملك غاضبا: ماذا؟ ملك أقوى مني كيف تقوى أيها الشقي - شيطانا كنت أو غير شيطان- كيف
تجر على التفوه أمامي بمثل هذا الكلام ؟ لقد سمعت شيئا عن الملك برهاتان عرقكم الأبيض.. ولكن
ألا تخشى بأسني وجبروتي؟

سميث: لا أنا اعلم المحيط وهيجانته، واعلم أيضا أن غضب الإنسان وهي من غضب المحيط - يبتسم
- اذكر إنني إنكليزي، والإنكليزي لا يعرف الخوف إلى قلبه سبيلا

الملك: ها لا يعرف الخوف؟ سنرى الآن - يستل خنجره ويهجم مزجرا اكمن يقصد قتل خصمه،
فلا يتأثر سميث

الملك: اه

سميث: إذن أنت تمزح - ييتسم - لقد ظننت انك قاتلي - تدخل بنت الملك الأميرة بركا هو نتاس من اليمين ثم تقول من هو هذا المخلوق العجيب؟ سيقولون انه رجل، ولكنه غير احمر، إن عليه دلائل النبل واسفاه أي سقاه في الوقوع تحت سلطان أبي ولا شك انه قاتله ..
الملك لسميث : الم تخف؟

سميث: لا لم الخوف؟ لقد فكرت بموتي من زمن بعيد، فانا لا أهابه لأنني اعتقد انه مضياف كريم الملك: ادعاؤك صداقة الموت دليل على طيبة قلبك وعليه يجب أن تذوق حتفك، فانا لم أر الدماء من مدة وأحب أن أمتع نفسي برؤية دماء البيض - بركامو نتاس تخر على الأرض وتصم إنها - وكم يكون سروري بعدان أراك ترتجف وتلتمس العفو ينادي الجنود ،هيا اطرحوا الشيطان أرضا ويرهنوا له أن الموت أصعب مما يظن - يطرحون سميث على ظهره، ويتناول هندي رجله ويتأخر الباقون بعد اطمئنانهم إلى استسلامه، يستعد هنديان آخران لتجربة فأسيهما، ويرقص الجميع حول المحكوم عليه منشدين ، ثم يتقدم المقدان، ويبقى سميث رابطا الجأش، فتركع بركامو نتاس أمام أبيها وتقول: بركا هو نتاس: مليكي من النادر أن اطلب هدية منك، وها أنا الآن أتوسل إليك أن تمنحني هذا الأبيض ليخدمني عند ابتعادي عن المعسكر، وهو عبد يمكنني أن افتخر به، هو غريب ولكنه شجاع قوي، لا تقتله وإنما امنحه إلى فلذة كبذك
الملك: لا با ولدي إن كان المشهد يؤثر عليك فانسحي - انه سيموت -
للجنود:

ارفعوه الآن وجربوا وسيلة ثانية تحطمون بها جبروته - تتأخر بركامو نتاس ويقف سميث الملك: الموت يقترب منك، ولا سبيل إلى نجاتك، الم تخف الآن؟
سميث : لا ، لن أخاف نحن لم نخلق لأنفسنا، ونحن نعلم أن لنا الها يعطف علينا أحياء وأمواتا
الملك : إن كل شيء ينتهي بعد الموت
سميث : أنت مخطئ فنحن نعتقد بحياة ثانية
الملك: دنا أجلك أنا لا اعلم من دفع بك إلى هذه البلاد، ولكنك ستتعلم أن لا سلطان لتطفلك علي أنت ستموت

سميث: جئت إلى هذه البلاد من اجل مليكي، من اجل الهي ومن اجل أبناء وطني، جئت لأبسط نفوذنا في هذه الأرض حتى تتعرف أنت وقومك إلى الله، جئت لأنشر الأمن والسلام، وأعرفكم المدنية .. فان لم تقتلني كان خيرا، وألا فالشقاء بانتظارك، لان بعثتنا ستصل بعد حين، وقتلي لا يفيدكم، اعلم أيها الملك المتوحش إن كلمة الانكلزي مقدسة وهو يفكر بأعدائه وبأصدقائه وهو يقوم بواجباته حتى آخر لحظة من حياته

الملك يخطو غاضبا: كفى، انك تسعى في الانتصار علي اركع أيها الكلب، وانتظر حتفك - للجنود
احقوا هذه الحشرة الدنسة- تندفع الأميرة وتحول بينه وبين الجنود قائلة:

الأميرة: عندكم أيها الجنود، أنا أميرتكم اقتلوني حتى تصلوا إليه - الملك - مليكي، أنا لا أناديك أبي
أيها الملك لقد شيدت عرشك فوق الجثث، و أنا اعلم الآن أن أعمالك جد فظيعة ،وغير عادلة- يحني
الجنود أسلحتهم ويتحاذثون- اجل إنها على حق

الأميرة لأبيها: أنا مطيعة لك حتى الآن، وبعد أن تفتحت عيناى علمت انك ملك غاشم، تظلم
قبيلتك فان صممت على قتل هذا الرجل فستقتل ابنتك ايضا لانني لن اتركه يموت وحده - للجنود-
انموا أيها الجنود البسلاء وأجيبكم - لا يتقدم احد من الجنود-

الأميرة: ما بالكم أخفتم مني وانتم الذين لم تتراجعوا أمام العدو
جناح الصقر: ينحني أمامها- لا أيتها الأميرة الحسنة إننا نقتل الرجال دفاعا عن وطننا ولكننا لانجر
على رفع يدنا أمام امرأة بل أمام أميرتنا

الملك غاضبا: ماذا تقول ؟ ما هذا الكلام؟ انك تتكلم كمن ليس له ملك، نفذ الأمر، اطعنه في قلبه،
اقتلها معا، فهي ليست مني، - يتردد الجنود- تعصون أمري أيها الكلاب ؟ أنا اقتلها، وستموت
أنت أيضا يا جناح الصقر، - يدخل من اليسار جندي هندي ويركع أمام الملك- نسمع طلقات
بعيدة

الجندي: ملكي لقد حضرت الشياطين البيضاء، ولن يتمكن احد من الوقوف في وجهها
الملك للجنود: تشجعوا واقتلوا الشياطين الراحفة، ولن يقتل شيطاننا ريشة نبيلة، صوبوا نبالكم-
الملك والجنود مشغولون بالحرب- تتقدم الأميرة وتقطع وثاق سميث وتصافحه، وما أن تسلمه خنجرا
حتى يهاجم على الملك ويجره من شعره

سميث: ارجع إلى نفسك أيها الملك- للجنود المهاجمين للدفاع عن ملكهم: قفوا عندكم ، لا تتحركوا
و إلا قتلت ملككم- يبقى الجنود مكافهم ويتقدم سميث والملك- تسمع أصوات الحرب وطلقات
الرصاص فيتطلع الجنود إلى مصدر الضجة، سميث واقف إلى اليسار قبالة الملك- بوكامونتاس في
الوسط الجنود إلى اليمين وإلى الورا

سميث: إن أردت أن تحيا حياة هادئة فعليك بالاستسلام إلينا، أن إلهنا أقوى من اوتانك، وملكنا يحكم
عشائر اقلها أقوى من عشيرتك ،فان أقلعت عن قتل بني جنسك وترفعت عن اغتصاب ماشيتهم
فانك تحيا في ظلال العلم البريطاني بأمن وسلام- يتهامس الجنود فيلتفت سميث إليهم: وانتم ما
تقولون أتؤثرون الحياة الآمنة في ظلالنا أم تؤثرون العبودية والبؤس؟

جناح الصقر: إننا نود الانضمام إليكم، ولكننا أوفياء لملكنا، ننفذ مشيئته

سميث: من حقكم أن تكونوا أوفياء لمليكم، والآن علام صممت أيها الملك؟ أتريد أن تخضع وشجعانك لملكنا القوي أم تفضل المقاومة والخذلان؟

الملك بشدة: أنت تتكلم كملك أو كمنتصر، وليس كأسير يجب أن تكون إما مختل العقل وإما شجاعا، لأنني قادر على قتلك بطعنة واحدة

سميث: شجاع أو مخبول.. هذا لا يكفي لان ورائي جماعة قوية ستظهر عاجلا -يشير الى اليسار- فكر أيها الملك، واعلم أن بريطانيا لا تتخلى عن هدفها النبيل - ستبقى ملكا ترعاك عين بريطانيا الساهرة

الملك لجنوده: لقد سمعتم أيها البسلاء قوله، فماذا تريدون أنحارب هذا الرجل الأبيض أو نقبل ما يريد؟

جناح الصقر: لنخضع أيها الملك إلى هذه القوة التي ترعانا فنصبح أقوياء بفضلها بوكامونتاس: تركع أمام الملك وتخطبه: أعود الآن وادعوك أي، واستحلفك بنساء قبيلتنا وأطفالها أن تحالف هذا البطل وان تسمح لبلادنا بحياة هادئة - تقبل يدي والدها وتبقى جائية الملك: حسنا أيها السيد النبيل، إننا نخضع لمليكم وستكون أوفياء لعرشه - يرفع يده مسلما سلام الكشافة

الجنود: يسلمون أيضا، ونحن له أوفياء سميث: يخرج علما انكلتريا ويرفعه على عصا كشفية ويقول هذا علمكم، علم بريطانيا العظيم يسلم الجنود ويخرجون منشدين بينما تصدح الموسيقى النشيد البريطاني الملابس

الجنود - لباس الرأس: عمامة، أربع ريش، شرابة من وبر الخيل - الجسم عار، مدهون بلون احمر قرميدي، السروال من قماش ملون، الأرجل حافية، سهام، أقواس وعصي الملك - لباس الجنود مع معطف جميل الأميرة - عمامة، ثلاث ريش، شرابة من وبر الخيل على كل كتف، قرطان في أذنيها، عقد من لؤلؤ، قميص وتنورة ملونان، أرجلها حافية جون سميث - قبعة عريضة الأطراف، عليها ريش، لحية وشاربان، سروال وجراب، حذاء كبير وبندقية قديمة

140- لعبة الخطف

على المرسح عامل يقلع العشب، وقربه ابن المزارع يلعب، تدخل طليعة من الكشافين ويطلب عريفها من العامل أن يسمح لهم بالتخييم، يقبل هذا فتضرب الخيم، وتضرم النيران، ثم يتعد الكشافون تاركين احدهم للحراسة

بناء الحارس ويقبل ولدان شريران - ويلي الكسلان، وتيم الثعبان- ويسألان العامل صدفه فينا ولهما قطعة نقود، ولكنهما لم يقتنعا فراقباء حتى انصرف وتقدما من ولد المزارع وخطفاه، وهنا يقع حذاء الطفل ويترك أثرا

وبعد غيابهم يحضر المزارع فيغضب لرؤية الخيم والنيران فينادي عامله ويوبخه، وهنا ترجع الطليعة فيتقدم المزارع من عريفها ويشتمه طالبا إليه مغادرة المكان فيجيب العريف بان العامل إذن له يغتاز المزارع ويصرخ في وجه العامل الذي يعود مذعورا ويعلن اختفاء الولد، فيتقدم العريف طالبا السماح له للبحث عنه

يقتفي الكشافون الآثار ويعودون منتصرين فيعتذر المزارع وتقضي الطليعة ليلتها ثم ترحل صباحا

141- لعبة النشالون

يدخل شريران، همهما البحث عن طريدة فيراقبهما الكشافون: ثم يأتي رجل هرم عليه دلائل النبل، لباسه نظيف، ويده عصا، يسير وهو يدخن، وما إن يراه اللسان حتى يتقدم احدهما ويشغله بالحديث طالبا معونته لأنه لا عمل له

وفي هذه الأثناء يغافله اللص الثاني ويرمي على رأسه كيسا فارغا، فيتسنى للأول أن يسرق ساعته، غيران الكشافين ينقضون عليهما ويشدون وثاقهما، ثم يرسلون احدهم ليعلم الشرطة يتناول الرجل مالا ويقدمه إلى العريف فيرفض هذا المال وأخيرا يسلمه حواله يوزع مالها على الأفراد، ويودعهم شاكرا ،

142- لعبة الغاز الخانق

يشم الكشافون رائحة غاز فيقفزون على أرجلهم ويسدون أنوفهم الخ .. يدخل الرجال تباعا وهم يتزنحون من تأثير الغاز وعندها يسد الكشافون أنوفهم بمناديلهم ويتقدمون من الرجال المسمومين ويربطونهم بحبال ثم يسحبونهم واحدا واحدا إلى مكان أمين ويجرون لهم الإسعافات اللازمة