سَادَّة محبُوبة

SADAH MAHBOBAH

مشروع توثيق الألعاب الشعبية ساحل حضرموت

سَادَّة مَحبُوبة
SADAH MAHBOBAH
مشروع توثيق الألعاب الشعبية ساحل حضرموت

YEMEN CREATIVE HUBS
GOETHE INSTITUT
Funded by the European Union

يتم إنجاز هذا المشـــروع كجزء
مـــن مراكـــز الإبـــداع اليمنية
بتمويـــل من الاتحـــاد الأوروبي
وبتمويل مشـــترك مـــن قبل
معهد جوته.

حـــضرموت للثـــقافة
HADHRAMOUT CULTURAL FOUNDATION

وبتنفيذ من
مؤسسة حضرموت للثقافة

المحتويات

- المقدمة
- عن المشروع
- الألعاب الشعبية
- شكر
- خاتمة

سَادَّة مَحبُوبة
SADAH MAHBOBAH
مشروع توثيق الألعاب الشعبية ساحل حضرموت

المقدمة

إن الحنين إلى ساحات اللعب والحواري استدعى إحياء شعور كان سيظل غافياً لو لم يوقظه إنذار شديد بتسرب الألعاب الشعبية من بين أيدينا التي لم تُحكم قبضة الحفاظ عليها جيداً, واستحوذ عليها الإهمال وغياب الأرشفة والتوثيق وكادت أن تنضم إلى قائمة لا متناهية من التراث الثقافي الذي لقي حتفه أو تبنته أحضان لم ينشأ في مهدها.

جاء مشروع "سادة محبوبة" مستجيباً لهذا الإنذار مستعداً بخطوات مدروسة بدأت بمرحلة الحصر والبحث من خلال تشكيل فريق بحثي اختار ١٥ لعبة شعبية للأطفال في ساحل حضرموت كان أهم ما يجمعها انتشارها في المنطقة المستهدفة ومساهمتها في تشكيل هوية أكثر من جيل إضافةً إلى مصيرها الذي توجب علينا تغيير مساره بالتوثيق الذي مثّل المرحلة الثانية من المشروع من خلال كتابة مقال رصين عن كل لعبة استناداً إلى معلومات جمعها الباحثين من مبحوثين ضليعين في هذا المجال تجدونها في هذا الدليل بين أيديكم, إضافة إلى توثيقها بالصور التي تحتضنها مرحلة الختام لاستعراض مخرجات المشروع في معرض مليء بالحنين والذكريات.

إن هذه المحاولة لا تُلغي احتمالية اندثار الألعاب الشعبية بل هي مساهمة تستدعي وقفة جدّية من الآباء والأمهات في استعادة أبنائهم إلى اللعب الشعبي الذي افتقده الجيل الحالي والذي يُعدُّ جزءاً من الهوية فينمو الطفل بهوية مبتورة وبمهارات قاصرة الصقل.

عن المشروع

سادة محبوبة
SADAH MAHBOBAH
مشروع توثيق الألعاب الشعبية ساحل حضرموت

فكرة المشروع:

تتعرض الألعاب الشعبية يوماً بعد يوم في اليمن للنسيان والاندثار كلما تقدم بها الوقت, وتعود الأسباب لتمدد التكنولوجيا وانتشار التطبيقات والألعاب الإلكترونية التي تفصل الأطفال عن الواقع, والحرب التي زعزعت الأمان في عدة مناطق مما أثر سلباً عليهم, وأدى إلى فقد الأطفال جزءاً كبيراً من هويتهم الثقافية التي كانت تشكلها الألعاب في السابق, كما فقدوا ارتباطهم بالواقع حين غابت الألعاب الشعبية التي كانت تربط أطفال الحي الواحد ببعضهم البعض وتربطهم أيضا بأطفال الأحياء الأخرى؛ إذ يتشاركون حماس اللعب ومنافساته وينتظرون كل ليلة حلول العصر ليجدوا متنفسهم في شوارع الأحياء بممارسة تلك الألعاب.

يتذكر البعض اسم اللعبة وتغيب عنه بعضاً من تفاصيلها أو العكس يذكر التفاصيل ناسياً الاسم نظراً لغياب مشاهدها في ساحات اللعب حالياً, ومن هنا لمست مؤسسة حضرموت للثقافة الاحتياج الشديد لتوثيق الألعاب الشعبية في محافظة حضرموت التي تزخر بتنوع ثقافي شعبي هائل لكبر مساحتها وهجرات سكانها واختلاطهم بالشعوب الأخرى وتنوع عاداتها وتقاليدها من خلال السعي في هيكلة مشروع سادة محبوبة -اسم لعبة شعبية شهيرة في حضرموت الساحل- وتنفيذه انطلاقاً من مبادئها وأهدافها واستكمالاً لمحاولاتها في صون التراث اللامادي على وجه التحديد كمشروع يندرج ضمن أنشطة مراكز الإبداع اليمنية بتمويل من الاتحاد الأوروبي وبتمويل من الاتحاد الأوروبي وبتمويل مشترك من معهد جوته.

أهـــــداف المشـــــروع

- توثيق 15 لعبة شعبية للأطفال في ساحل حضرموت بحثاً وصورةً.
- إحيـــاء الحنيـــن فـــي نفوس الشباب للألعاب الشعبية.
- تعريـــف الأطفـــال بالألعـــاب القديمة وغـــرس الجانب التشويقي فيهم لإعادة ممارستها وإحيائها.
- جمع بيانات أساسية لعينات بحثية ومرجعية في مجال التاريخ والتراث.
- توفير مرجع بحثي للباحثين في مجال التاريخ والتراث.

مراحل المشروع:

مرَّ المشروع بثلاث مراحل رئيسية تكاملية ومترابطة انطلقت بمرحلة البحث والحصر والتي اجتمع فيها الباحثون لاختيار الألعاب الشعبية ما بين القديمة جداً ومتأخرة الظهور كان يجمعها كلها خطورة اندثارها وابتعاد أطفال الجيل الحالي عن ممارستها إضافة إلى غياب توثيقها وأرشفتها إلا ما ندر منها, وبعد اختيارها وحصرها في قائمة احتوت على 15 لعبة شعبية للأطفال في ساحل حضرموت وتوزيعها على الباحثين الذين قاموا بدورهم أيضاً بحصر قائمة المبحوثين الذين استمدوا المعلومات منهم وشكلوا مرجعاً موثوقاً لهم أثناء البحث لتنتهي هذه المرحلة بجمع معلومات حول 15 لعبة وتاريخها من أكثر من 15 مرجعا لزيادة معيار مصداقية البحث فكل لعبة جمعت خمسة أقوال لخمسة مراجع لذات السبب.

بعد تمام المرحلة الأولى جُمعت الأبحاث وسُلِّمت لكاتب المقالات لسكب المعلومات في قوالب تكون أقرب وصولاً إلى ذاكرة القارئ.

في المرحلة الثالثة مرحلة التوثيق صُوِّرت الألعاب حيث التقطت صوراً تمثيلية لتقريب الفكرة أكثر ولبعث الحنين في جوف لاعبيها من الأجيال الماضية والتي عُرِضت في معرض ختام المشروع..

ختاماً جُمعت كل مراحل المشروع في الكتيب الذي بين أيديكم.

الألعاب الشعبية

إجـــراءات السلامـة

من المعروف أن الألعاب الشـعبية بدائية في أدواتها وطرق لعبهـا, فهي تُلعب بالحصـى والرمل والعصا وغيرها من الأدوات التي يتوجـب على الأطفال الحذر أثناء استخدامها؛ لذا من باب المسؤولية والحرص التام علـى سلامتهم أثناء ممارسـة الألعـاب في موقع التصوير تواجد معهم فريـق لمتابعتهم وللحرص الشـديد عليهـم كمـا عُقِّمـت كل الأدوات قبـل اسـتخدامها إضافة إلى الحذر والمتابعـة أثناء اللعب, ناهيـك عن اختيار أماكن مناسـبة للتصوير تضمن سلامة الفريق عامة.

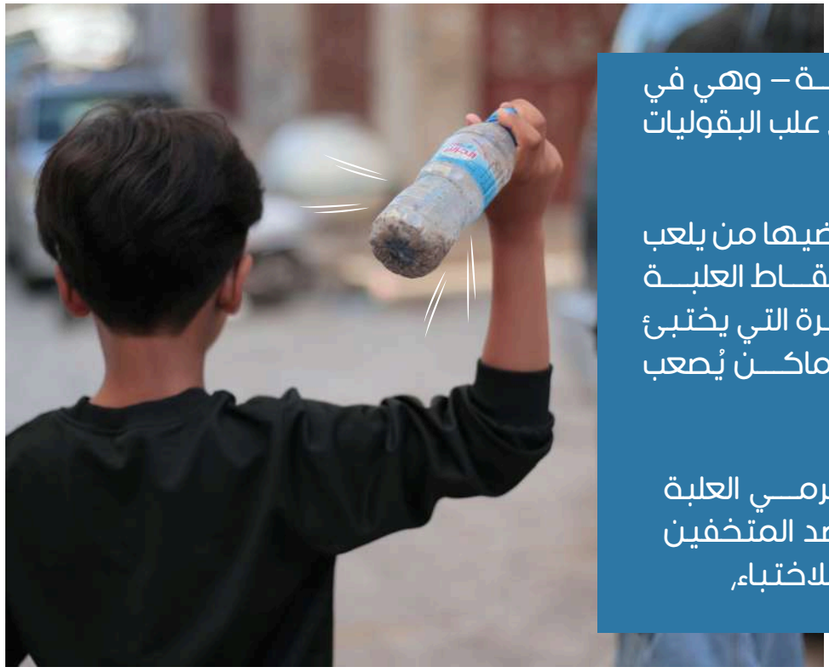
01

كركر قصاع

كركر قصاع أو (قصعة مكرورة) كما تسميها بعض المناطق والحواري في سواحل حضرموت, **هي لعبة شعبية بذائقة خاصة لمن لديه شغفاً بلعب دور المتحرّي أو المتخفّي**, وهي شائعة ونشطة خاصة في **الإجازات الصيفية الموسمية** يلعبها **الأولاد** بصورة أوسع, والبنات لكن بصورة **أقل اتّساعاً**, **وهي تتطلب سرعة وخفّة وتفكير ومراقبة وانتباه وسرعة بديهة ورصد الاحتمالات سواء لمن يلعب دور المتحرّي أو المتخفّي.** وهي شيّقة وممتعة وفيها روح التحدّي والحيوية - **لها نصيبها من النماء لمدارك الطفل واكتشاف بيئته والتعوّد عليها.**

كركر قصاع 01

تُلعب هذه اللعبة في ساحة يتم تحديد دائرة في منتصفها عادةً وتوضع فيها علبة أو علبتان, وشرطها أن يلعبها ثلاثة فأكثر, ثم تُجرى القرعة ليتم اختيار شخص يقوم بدور المتحري الذي يبحث عن الآخرين الذين يلعبون دور المتخفين عنه,



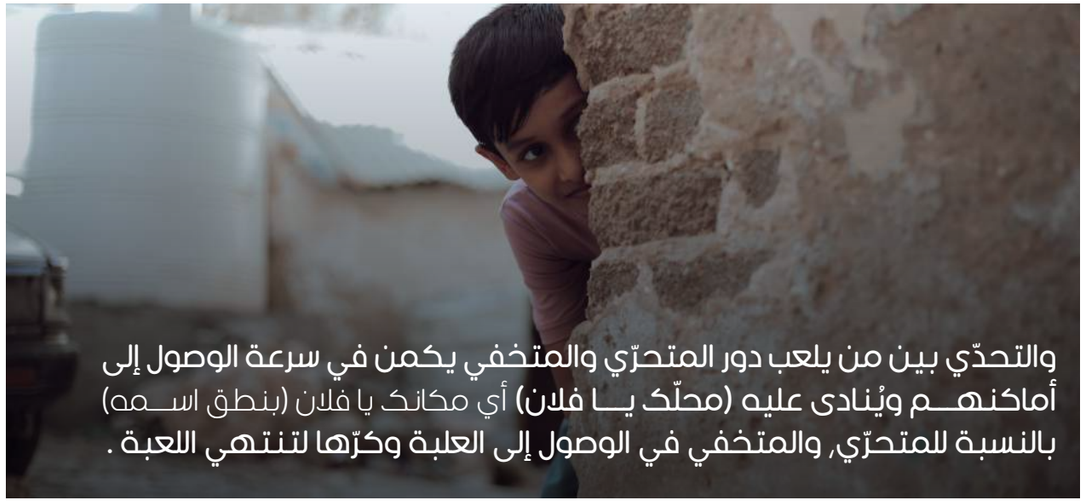
فيتم رمي العلبة – وهي في العادة صغيرة مثل علب البقوليات – بقوة فائقة,

والفترة الذي يقضيها من يلعب دور المتحري لالتقاط العلبة وإعادتها, هي الفترة التي يختبئ فيها الآخرون بأماكن يُصعب عليه الوصول لها,

والقوة الفائقة لرمي العلبة هامة للغاية ليحصد المتخفين مدة زمنية أطول للاختباء,

وعند وصوله لوضع العلبة في مكانها التي إمّا أن تكون بالمساحة المحددة المتفق عليها في حال لُعبت بعلبة واحدة, أو توضع العلبة الرمية فوق العلبة الأخرى الثابتة في منتصف المساحة في حال لُعبت بعلبتين, **لتبدأ بعدها عملية البحث والتنقيب عن أماكن هؤلاء المتخفين.**

حضرموت للثقافة HADHRAMOUT CULTURAL FOUNDATION
YEMEN CREATIVE HUBS
GOETHE INSTITUT
Funded by the European Union



والتحدّي بين من يلعب دور المتحرّي والمتخفي يكمن في سرعة الوصول إلى أماكنهم ويُنادى عليه (محلّك يا فلان) أي مكانك يا فلان (بنطق اسمه) بالنسبة للمتحرّي, والمتخفي في الوصول إلى العلبة وكرّها لتنتهي اللعبة .

وتبدأ من جديد عملية الاختباء مع ذات الشخص الذي يلعب دور المتحرّي, وإن أمسك بهم جميعاً, فأول من أمسك به هو من يلعب دور المتحرّي, أمّا إذا تم الوصول إلى العلبة – حتّى وإن أمسك بمجموعة من المتخفين وبقي واحد لم يستطع الوصول إليه أستطاع أن يصل إلى العلبة – تُعاد اللعبة مع ذات الشخص بنفس الدور وهكذا دواليك.

إن هذه اللعبة على وشك الانقراض مثلها مثل بقية الألعاب الشعبية التي تؤول إلى الاختفاء عن حواري سواحل حضرموت, وقد كان لها دور فاعل في توطين اجتماعية الأطفال وخلق روح التواصل فيما بينهم وتنّمي مهاراتهم الحياتية والذهنية, ويرجّح أن سبب تلاشي هذه الألعاب يكمن باتّساع ظاهرة الألعاب الإلكترونية سواء على الهاتف المحمول أو أجهزة الكمبيوتر أو أجهزة الألعاب مثل البلايستيشن وغيره.

وهي جزء من موروث ثقافي وهي تحمل في طيّاتها خصائص ثقافية وحضارية وبيئية واجتماعية تكشف بذلك التقاليد والعادات السائدة في المجتمع, وكركر قصاع جزء من الذاكرة الوجدانية للمجتمع في ساحل حضرموت ساهمت في تشكيل ونمو الأطفال في سياق تاريخي معين من نواحي عضلية وعصبية ولغوية واجتماعية ومعرفية وانفعالية وابتكارية.

حضرموت للثقافة HADHRAMOUT CULTURAL FOUNDATION
YEMEN CREATIVE HUBS
GOETHE INSTITUT
Funded by the European Union

02

الحـفـيـرة

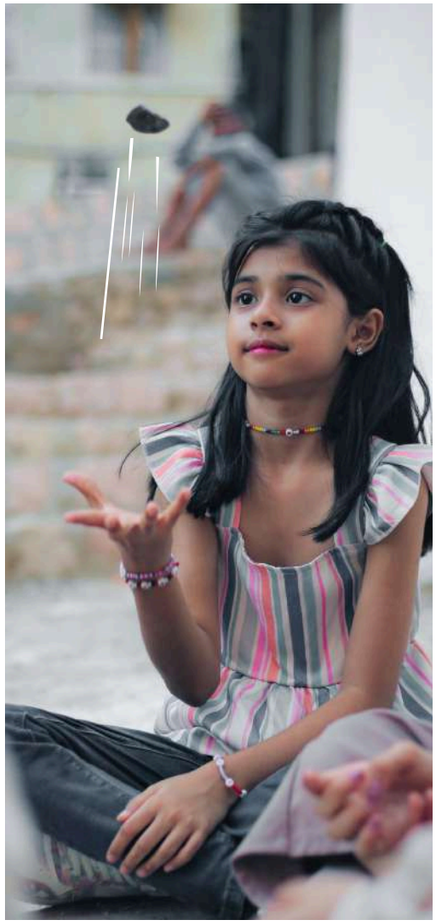
الحفيرة.. هذه اللعبة شـائعة للغايـة كأحد الألعاب الشعبية الرئيسـية الخاصة بالفتيات, ونادراً ما يلعبها الأولاد ويحدث أيضـاً لعبها باختلاط بيـن الأولاد والفتيات, وهي ممتدة فـي مدن وحـواري حضرموت, وهي تتطلـب تركيزاً عالياً, خفة يـد وبصيرة فائقة, وهي تُلعب بأكثر من طريقة وشـرط, إلّا أن هناك شـكلاً رئيسياً وأساسـياً لهذه اللعبة انطلقت منه أكثر من صورة وشـكل, ومتطلبات اللعبة - بتنوع أشكالها - واحدة أيضـا, وما من معلومـات واضحة حول أصول اللعبة أو امتدادها خارج جغرافية حضرموت.

حضرموت للثقافة HADHRAMOUT CULTURAL FOUNDATION
YEMEN CREATIVE HUBS
GOETHE INSTITUT
Funded by the European Union

الحـفـيـرة 02

ويمكن أن تُلعب هذه اللعبة بلاعبين فأكثر, واحتياجاتها تتمحور في حفرة صغيرة بحجم الكف, ومنها أصل تسمية اللعبة,

وحجرة صغيرة تُسمى (لقافة) وهي ملساء ومدورة
وأحجار أصغر حجماً تكون ملساء أو يتم استخدام بذور شجرة الحومر, وتسمى هذه الأحجار أو البذور في اللعبة (بنين) بالجمع, وبنّه بالمفرد, والتي في الأغلب أربع بنين وتسميتها (قاية) لتكون نصيب الفرد اللاعب, أو قايتين حسب الاتفاق بين اللاعبين,
ويتم تحديد الترتيب باللعب بالسبق من قال أولاً إنه الأول والثاني من قال إنه الثاني وهكذا, أو بالقرعة بين اللاعبين.



والشكل الرئيس والأساسي لهذه اللعبة (الحفيرة) هو أن توضع الأحجار الصغيرة الملساء داخل الحفرة, ثم تُرمى (اللقافة) الحجرة الصغيرة المدوّرة والملساء إلى أعلى, لُيخرج اللاعب مباشرةً الأحجار من الحفرة قبل أن تصل (اللقافة) إلى يد اللاعب من جديد, وقد يشترط إخراج كل الأحجار من الحفرة, وأحياناً لا بأس بإخراج نسبة بسيطة منها, ولا ينبغي أن تسقط (اللقافة) على الأرض, إذ لا بد على اللاعب أن يلتقطها وهي في الهواء, فإذا سقطت ولم يستطع اللاعب التقاطها ينتقل اللعب إلى شخص آخر, وإذا التقطها يعيد رميها من جديد إلى أعلى ويقوم بإعادة (البنين) الأحجار الملساء أو البذور إلى الحفرة, ويُبقي واحدة فقط يحتكرها لنفسه وتسمى (حفيرة بالبنة) وشرط آخر يكون باتفاق مسبق بين اللاعبين أن تكون اللعبة (حفيرة أبو بنتين) أي أن يُبقي اللاعب بنّتين لحظة إعادة الأحجار (البنين) إلى الحفرة وإذا انتفى هذا الشرط, أي لم يستطع اللعب أن يُبقي على بنه واحدة أو بنتين حسب الشرط ينتقل اللعب أيضاً إلى لاعب آخر, ويحدد فائز اللعبة بمن أخذ النصيب الأكبر من البنين.

وهناك شــكل آخر للّعبة تسمّى (لقاط) وهي طريقة عكسية عن الشــكل الأساسي للّعبة, فهو حيــن يبدأ اللعــب يتطلب إخــراج كل (البنيــن) من الحفرة ورميهــا مبعثرة حول الحفرة, وفي كل مرة تُرمى (اللقافة) إلى أعلى يلتقط اللاعــب (بنّه) ويعيدها إلــى الحفرة, وهكذا, إلّا أنه يشترط عدم المساس بأي بنّه أخرى وإلّا فاللعب ينتقــل إلى لاعب آخر. بينما طريقة لعبها بما تُســمّى (عيون الســماء) نفس آلية اللعب بالطريقة الأساسية (الحفيرة) والشــيء المميــز فيها أن عندمــا يتم رمي (اللقافة) إلى أعلى تظل عيون اللاعب تنظر إلى أعلى, أي أن تبقى معلقة تجاه الســماء, لذلك سُمّيت بعيون الســماء, ويعتمد هذا الشكل على الحــدس والحفظ على أمكنــة (البنين) عند الحفيرة, لتعيدهــن إلى الحفيرة وتبقي واحدة كما هي شروط (الحفيرة).

وشكل آخر لهذه اللعبة المميزة المتعددة الشروط والأشكال والصور, يُسمّى (نبيق أو نبيص) ومن شروط هذا الشكل أن اللاعب حين يُخرج الأحجار (البنين) من الحفرة, يخرجهن على مجموعات, وفي إعادتهن يجب عليه أخذ (بنّه) حجرة واحدة وإعــادة باقي (البنين) إلى الحفرة بنفس الوقت الذي تُرمى فيــه (اللقافة) وقد تُلعب نبيص أبو بنتين, بمعنى أخــذ حجرتين ودفع البقيــة إلى الحفرة فــي الوقت عينه, (والنبيص) يعني الرفع في سياق اللعبة, فيُطلب منه نبيص بنّه في حال تم الاتفاق على شرط أن تكون الحجرة واحدة, أو نبيص بنتين في حال كان الاتفاق على حجرتين. وشــكل آخــر يُعتبر الأكثر تعقيداً من بين أشــكال وصور هذه اللعبــة, وهي (طائرة) حيث أنهــا تبدأ أولاً بإخراج (البنين) من الحفــرة كالعادة, ولكن في إعادتها يختلف الأمر فاللاعب يبســط يده على الأرض, وعند رمــي (اللقافة) لالتقاط (بنّه) يضعها اللاعب على ظهر يده, ثم تُرمــى (اللقافة) من جديد ليلتقط البنّه من ظهر يده المنبســطة ويخفيها داخل الكف بشرط ألّا يُرى هذا الأمر وإلا خســر اللاعب اللعبة, بعد ذلك يتم إعادة بقية (البنين) إلــى الحفرة وهكذا, وهناك شــكل آخر للطائرة وهــي أن تبقى اليد الأخرى غير التي تلتقط (اللقافة) على الهواء ويقوم بنفس الخطوات, أي أن يخفي كل بنّه في اليد المعلقة بالهواء.

والشـــكل الأخير لهذه اللعبة كما هي في حضرموت ما تُســـمّى (بالصندقة) وهي تلعب تماماً كما تُلعب الحفيرة الشـــكل الأساســـي لها, لكن بعد أن يُدخل اللاعب بقية (البنين) فـــي الحفرة يبقي بنّه واحـــدة, يبدأ اللاعب بدورانها علـــى الحفرة بأصبعيه السبابة والإبهام على شـــكل قوس حتى يكتمل الدوران, إذ يتطلب الدوران أحيانا رمية واحـــدة باللقافة, وأحياناً أكثر مـــن رمية, ثم يتم إدخالها في الحفـــرة لتكتمل اللعبة بالانتصـــار. وهـــذه اللعبة الشـــعبية بصورها المتعـــددة تتباين من حيـــث التعقيد والســـهولة, لكن لها تأثير بالغ الأهمية على الأطفال من ناحية التركيز وزيادة الثقة والاعتماد على أكثر من حاسة في سبيل الانتصار على الخصوم.

03

كلٌ قُبّته طيار

هذه اللعبة مسلّية للغاية للأطفال من كلا الجنسين، فهي تلعب للفتيات والأولاد أو مختلطين، تتميز بحيويتها وارتفاع الانفعالية والتركيز العالي سواء على مستوى الذهن والجاهزية الجسدية التي تتمثل السرعة، وهي اجتماعية للغاية، ولها تأثيرها على الطفل لاحتكاكها المباشر مع الأطفال الآخرين، وهو ما يعزز نمو اجتماعية الطفل، وجمالها في أهزوجتها الخاصة بها لحناً وكلمات.

كلّ قُبّته طيار 03

وهي تنشـــط في الإجازات الصيفية وشـــهر رمضان المبارك, وما من تأصيل دقيق لأصل هذه اللعبة, وهل هي صُدّرت من مكان ما, أو تأثّرت بثقافة معينة, فالمعروف عـــن حضرموت احتكاكها بالثقافـــات المحيطة بها, ســـواء كان دول الخليج أو الهند وشرق آسيا وأفريقيا.

وتبدأ اللعبة بالإتيـــان بحجرة كبيرة نســـبياً, بحيث يُمكن الوقوف عليها بعدد المشـــاركين وتحوطها دائرة واسعة إلى حد ما, وتُعتبر هذه الدائرة محيـــط اللعبة, وحجـــرة تكون في المنتصـــف, كأنها المركـــز وبقية الأحجار مثل المجموعة الشمســـية, ويتـــم اختيار طفل بآليـــات متعددة منها القرعـــة, ليكون فـــي المركز وينادي بالأهزوجة وهي كالآتي:

كلّين قبّته طيار.. طيار
محد يحوي بقعة فلان

والطفل المختار ليكون في المركز ينـــادي بالجزء الأول من البيت: كلّين قبّته طيار, فيردُّ الآخرون: طيّار. وهكذا مرتين أو ثلاث, وخلال ذلك يكون قد ركّز على مركز أحد المشـــاركين, فيقول في البيت الـــذي يليه: محد يحوي بقعة (فلان) ويذكر اســـم الشخص,وبذلك يغير الأطفال أمكنتهم ويتطايرون بسرعة فائقة ومنهم الطفل الذي في المركز, والشـــرط أن يغير كل طفل مكانه, ويختار أماكن أشخاص آخرين إلّا مكان الشـــخص الذي تم ذكر أسمه في الأهزوجة, وبهذا يبقى واحد خارج الأمكنة المعتمدة في اللعبة, فيغادر اللعبة مع الحجرة التي يقف عليها.

ففي هــذه اللعبة بعض المخاطــر خصوصاً في لحظــة التقافز السريع على شغر الأماكن الآمنة, وأيضاً في آخر جزئية حين يُضرب الخاسر, خصوصاً وأن بعض الأطفال بانفعالات مبالغ فيها, يعرّض الطفل الخاســر بالضرب المبرح, الذي قد يؤلمه من ناحية جسدية ونفسية, وتُلعب هذه اللعبة في الإجازات الصيفية وشهر رمضان المبارك, وبعض المناسبات كالأعراس والأعياد.

وتســتمر اللعبة على هــذا الحال حتى تنتهــي ببقاء اثنين أحدهم في المركــز والآخر في الدائرة, والــذي يبقى للأخير يُعتبر الفائز في هذه اللعبة, والخاسر يتعرض للضرب.

04

بوش ولا عاده

هذه اللعبة يُعتقد أنها عابرة للقارات.
فهي تتواجد في أكثر الدول على مستوى العالم بمسميات مختلفة حتى على مستوى حضرموت.
فهي أيضاً تُسمّى بوش تخبّاه, أو كورد, وليست مخصصة لجنس معين, يلعبها الفتيان كما تلعبها الفتيات أو مختلطين, وما من احتياج كبير للعبها سوى مكان وجدار يتم الاتفاق عليه من قِبل الأطفال.

04 بوش ولا عاده

وهي تتشابه إلى حد ما مع لعبة كركر قصاع, أو قصعة مكرورة, حيث يتم اختيار لاعب بآلية مشتركة مع لعبة كركر قصاع, وهي (الدعكة) أي القرعة, حيث يتم اختيار لاعب يلعب دور المتحّري والبقية ما عليهم سوى الاختباء جيّداً, وهي تلعب باثنين أو أكثر.

بعد اختيار اللاعب ليشغر دور المتحرّي,
يلتصق الطفل بالجدار على جهة جبهته ويغمض عينيه ويبدأ بالعد عشرة عشرين ثلاثين.. حتى يصل إلى مائة, ثم يبدأ بالقول (بوش ولا عاده)
فيرد المختبئون (عاده)
في حال لم تكتمل جاهزيتهم في الاختباء, فيكرر (بوش ولا عاده) حتّى يصيح أحدهم (تيت) وهي إشارة لجاهزيتهم وتعني أن ينطلق الطفل للبحث عنهم, ويعني سكوتهم أيضاً جاهزيتهم لكن بشرط أن ينادي الطفل مرتين (بوش ولا عاده) فإذا ما ردَّ عليه أحد, فهي أيضاً إشارة لفتح عينيه والبحث عنهم.

وإذا اكتشـــف من يلعـــب دور المتحري مكان أحدهم يناديه باسمه **(محلك يا فلان)** ومن يتم اكتشـــاف مكانـــه الأول مـــن يلعب دور المتحري في اللعبة القادمـــة, وإذا أخطأ من يلعب دور المتحرّي في ذكر اســـم اللاعب الذي اكتشـــف مكانـــه فينادي الآخـــر (محروقة) فيخرج الآخرون مـــن مخابئهم وتبدأ اللعبة مـــن جديد مـــع نفـــس الشـــخص, أو إذا ما اســـتطاع أحدهم الوصول إلـــى الجدار دون أن يكتشـــفه من يلعب دور المتحـــري فينادي (الريح – الريح) فيخرج أيضـــاً كل المختبئون وتبدأ اللعبة من جديد مع نفس الشخص.

وإذا مـــا نجـــح فـــي اكتشـــاف أمكنة كل المختبئيـــن, مع ذكر أســـمائهم بشـــكل صحيح, فـــأول من أُكتشـــف يصبح هو من يلعب دور المتحرّي, وهكذا تستمر اللعبة.

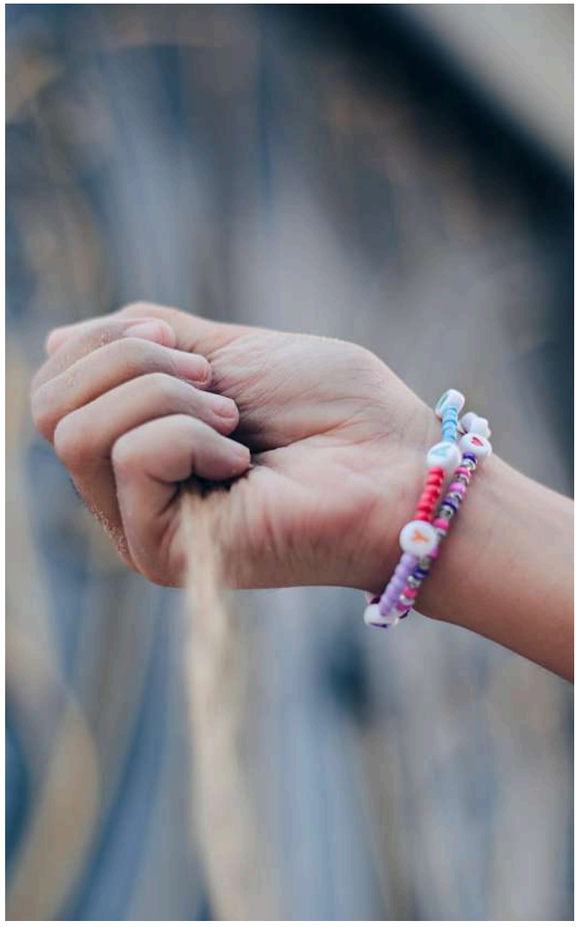
وهي محببّة جداً للأطفال ممن لديه شغف بالألعاب التي تحتاج إلـــى تركيز ذهني عالي وســـرعة بديهة واعتماد عالي على الحدس والبصيرة العالية, وهي هامة أيضاً في نماء مهارتي البحث واكتشـــاف الأماكن حســـب معرفته بالشخص الذي يلعب معه, ومهارة الاختفاء بالنسبة للأشخاص الذين يلعبون دور المتخفين.

05

الباريوع

الباريوع لفظة مجهولة الأصل ولكن سـرى معناها عبر الأجيـال في حضرموت على أنهـا أكوام صغيرة مصنوعة من التراب, ولعل ما أوصل لعبة الباريوع إلينا تلك الهجرات التي أثّرت وساهمت في تشكيل الكثير من ملامح الهويـة الثقافية لحضرموت, فقد يكون أصلها شرق آسيوي أو من سـواحل أفريقيا, واختلف إسـمها فـي الآونة الأخيـرة في بعـض المناطق وسُـمّيت بـ(سـعيدة كورد) والاختلاف هذا سـببه اختلاف الأجيـال لا اختلاف المناطق, ولعله مؤشـر واضح على استيرادها من ثقافات أخرى كون الانفتاح الثقافي سبباً في تغيير المسميات,

05 الباريوع

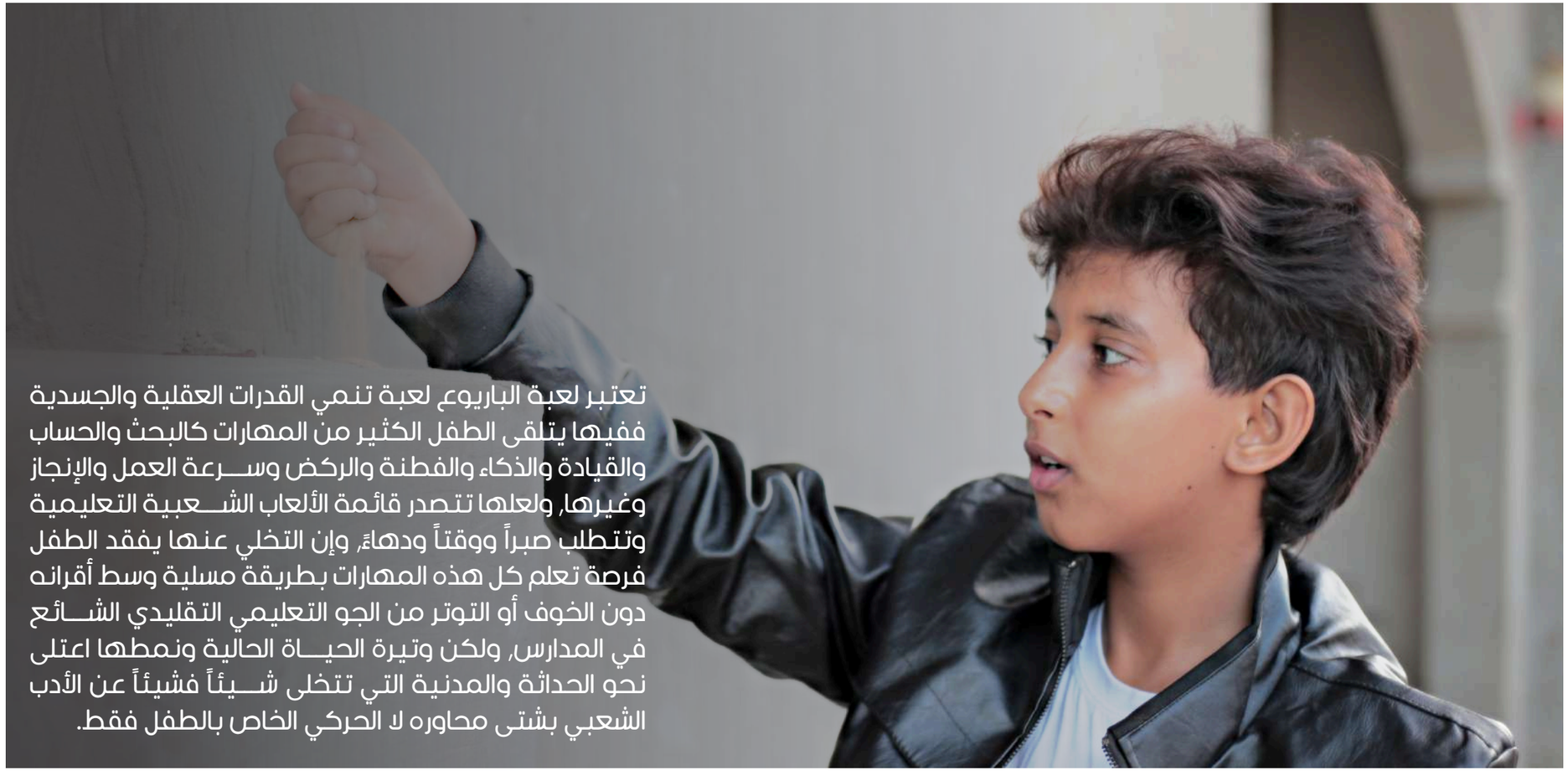


وهي لعبة جماعية تُلعب عصراً نظراً لتوفر الجو والإضاءة المناسبين لها, كما تنمي روح القيادة وتُعرِّف كل طفل بمهاراته وإمكانياته, وتساعده على الاختلاط مع أقرانه.

وتُلعب الباريوع بتقسيم الأطفال الموجودين في ساحة اللعب إلى فريقين, وزيادة عدد اللاعبين تزيد من إشعال فتيل حماس اللعب, ولكل فريق قائد يتصف بحسن الإرشاد والمتابعة والذكاء ومحاولة التفكير بعقلية الخصم لتشتيته وخداعه, وبعد تقسيم الفرق واختيار القادة تُقسَّم الساحة كذلك إلى مساحتين واحدة لكل فريق ينطلق كل منهما لعمل الباريوع فيها .

الباريوع عبارة عن أكوام ترابية صغيرة يبلغ حجم كل واحد منهما ما يقارب حفنة بحجم كفي الطفل, وأثناء ذلك يحاول كل من الفريقين تصعيب المهمة على الخصم بوضع أكوام في أماكن يصعب العثور عليها والتمويه بوضع أكوام واضحة أمام العين, فإذا فرغ الفريقان من صناعة الأكوام نادى قادة الفرق: (باريوع باريوع) لينطلق كل فريق إلى مساحة الخصم للبحث والعثور على أكبر عدد من أكوامه وهدمها, ثم إذا انتهى الفريقان من الهدم اجتمعوا وتقدم كل فريق قائده لدلّ الفريق الخصم على الأكوام المخفية التي لم يتمكن من هدمها ويبدأ بحسابها, والفريق الذي استطاع الحفاظ على أكبر قدر ممكن من الأكوام هو الفائز.

وتُلعب أيضاً تحت مسمّى
(سعيد بن سعد جاكم)
يردد الفريقان بعد استكمال صناعة الأكوام :
(سعيد بن سعد جاكم,
تعشّى من عشاكم)
وهي الإشارة التي تجعل كلا الفريقان ينطلقان في البحث عن أكوام الخصم الآخر وهدمها, أمّا عن المسمى فيُرجّح أن تكون شخصية عامة في منطقة معينة ارتبطت بهذه اللعبة, خصوصاً في سواحل حضرموت الشرقية.



تعتبر لعبة الباريوع لعبة تنمي القدرات العقلية والجسدية ففيها يتلقى الطفل الكثير من المهارات كالبحث والحساب والقيادة والذكاء والفطنة والركض وسرعة العمل والإنجاز وغيرها, ولعلها تتصدر قائمة الألعاب الشعبية التعليمية وتتطلب صبراً ووقتاً ودهاءً, وإن التخلي عنها يفقد الطفل فرصة تعلم كل هذه المهارات بطريقة مسلية وسط أقرانه دون الخوف أو التوتر من الجو التعليمي التقليدي الشائع في المدارس, ولكن وتيرة الحياة الحالية ونمطها اعتلى نحو الحداثة والمدنية التي تتخلى شيئاً فشيئاً عن الأدب الشعبي بشتى محاوره لا الحركي الخاص بالطفل فقط.

06

العويرة

إن العويرة لفظة مشتقة من (العَور) أي العمى؛ إذ أنه يُطلــق في حضرموت على الأعمى (عــور) حيث تُحجب الرؤيــة عن أحد الأطفال في لعبــة العويرة, ولعل في مســماها إيضاح لأصولها الحضرمية كون التســمية مشــتقة من الثقافة المحلية, وتنتشــر بين الأطفال الذين هم دون ســن العاشرة غالباً, ولا تتعلق بموسم محــدد ولكن كلما قلت الإضاءة أصبــح الوقت ملائما أكثر للعبها, فحماســها في عــدم الرؤية وصعوبة الوصــول إلى الهدف اختباراً للاعــب مغمض العينين الذي يتبع حســه العقلي وحدســه, فلعبها يتطلب التنازل عن حاسة النظر بتغطيتها.

العـويـرة 06

لا يســتطيع الطفل لعبها بمفرده وإنما يتطلب لعبها ثلاثة أطفال كحد أدنى, وكلما زاد العدد زاد التنافس والحماس واشتدت صعوبة البحث وأُضيفت للعبة روحاً أخرى, ويتم اختيار أحد الأطفال حسـب قانون اللعب المتفق عليه بينهم سابقاً أو بتطوع أحدهم لخوض المغامرة؛ فيتم ربط عينيه بعمامة أو أي قطعة قماش تفي بالغرض, ويتأكد بقيــة رفاقه في اللعبة مــن حجب الرؤية عنه جيداً بشــد الرباط علــى عينيه بقوة وباختباره اختباراً بسيطاً حيث يبرز له أحد اللاعبين معه عددا من أصابعه ويسأله كم؟ فإذا أصاب العدد الصحيح ولو تخميناً دون رؤيته أعادوا شــد الرباط إلى أن يتأكدوا أنه لا يرى مطلقاً وأنه (عويرة) فيتفرقون في ساحة اللعب حوله وهم يرددون خلال اللعبة:

عويرة مقطوبة الذيلة..

عويرة مقطوبة الذيلة..

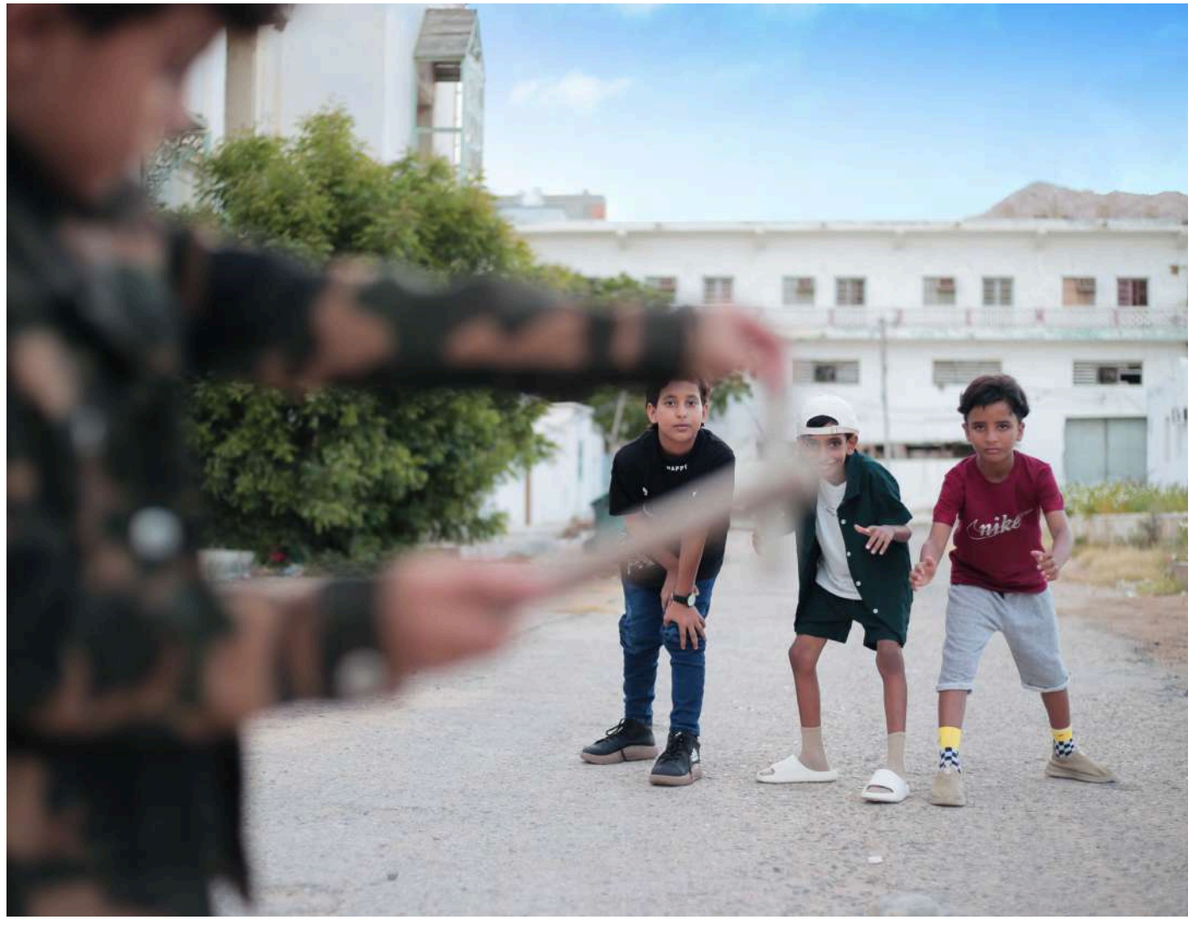
ويقوم الطفل مربــوط العينين (العويرة) بالبحث عنهم وهم يحاولون تشــتيت انتباهه بالحركة وإصدار الأصوات وســط خوف من أن يمسك بهم, وهو في شتات وتيه ليحاول بدوره تتبع الأصوات والحركة والبحث عن فريســة منهم فيمسكها ليتخلص مــن دور العويرة ويكشــف الرؤية عن عينيه فرِحاً ويصبح من أمسكه هو العويرة بدلاً عنه في اللعبــة التالية ويدخل هو ضمن الأطفال الباحث عنهم.

إن انتشــار لعبــة العويرة كان يقتصــر لعبها في البيوت والحواري والأطفــال المتعارفين كون من يلعبها هم في العادة صغار في السن, إضافة إلى أن قوانينها سهلة بســيطة لا تتطلب جهداً توازياً مع ســن اللاعبين, ولكن هذا لا يقلل من كونها لعبة شعبية لها حضورها الشعبي.

07

القـلـة

إنَّ ما يميز لعبة القلة عالميتها وإن اختلفت أدواتها أو بعض خطواتهـا باختلاف الثقافـات تبقى لعبة عالمية مُدرجة ضمن أبرز قوائم ألعاب القوى وتعرف بـ(رمي الجُلة أو القلة) ولكـن للّقلة الحضرمية طابع خاص يتماشى مع مرحلة الطفولة والبيئة الشعبية؛ إذ غالبـا ما تُلعب في الموسـم الرمضانـي والإجازات الصيفية وهي لعبة خاصة بـالأولاد دون البنات نظراً لما تتطلَّبه من قوة بدنية.



القـلـة 07

هي لعبة قديمة تعود أصولها إلى ما يقارب مائة سـنة إلى الوراء ساهمت خلالها في تشكيل أجيال عديدة أكسبتها القوة والمعرفة والرمي وإصابة الهدف وكانت المعلم الأول لهم الذي تلقوا منه قوانين الكثير من ألعـاب القوى العالمية التي تعتمد على الرمي وإصابة الهدف.

للعبة القلة نوعان: الأول بواسـطة حفرة ولا يُلعب إلا نادراً ولا يحظى برواج في ساحات اللعـب الحضرمية, والثاني بواسـطة (بنقة) وهو الأشـهر والأكثر انتشـاراً ويتميز بالخصوصية للذكور دون الإناث نظـراً لتطلبه القوة, ونحتاج فيه إلى عصوان من جريد النخل طول الأول (٥٠-١٠٠ سـم) ويسـمى قلة أما الثاني أطول منه بـثلاث أو أربع مرات ويسمى (مصناك) وتسـميات العصوان تختلف من منطقة إلى أخرى ولكن ما تتفق عليه جميع المناطـق الحضرمية هو أن القلة تُلعب باثنيـن أو أكثر ولا تُلعب بصورة فردية, وغالباً ما تتطلب حكماً أو مديراً لها.

ينقسـم الأطفال إلى فريقين بالتسـاوي, فريق إلى جانب القبة وهي حجرة متوسطة الحجم تُنصب في مكان اللعب ولديه الأولوية في بدء اللعبة ليبدأ أحدهم بإمسـاك القلة بيد وضربها بالمصناك باليد الأخرى لرميها وإرسـالها في اتجاه الفريق الآخر الذي ينتشر أفراده حول رامي القلة لمحاولة إمساكها قبل أن تصل إلى الأرض, فإن تمكن أحدهم من إمساكها فهذا يعني أن الرامي يُسـتبعد من اللعب, أما في حالة عدم تمكنهم يرمونها باتجاه القبة فإذا صابتها فإن اللاعب أيضا يُستبعد من اللعب, أما إذا لم تصبها يضرب اللاعب القلة بالعصا الطويلة مرتين بعد سـقوطها على الأرض في محاولة لإبعادها عن القبـة, وحينما يخطئ في ضربها يغادر

اللعبة, أما إذا تمكن من إصابـتـها وأبعدهـا عن القبة يقوم بحسـاب الخطوات بين القلـة والقبة بصوت مرتفـع يتمكـن كل اللاعبين في الساحة من سـماعه (واحد, اثنين, ثلاثة,...إلـخ) ويتوقف عن العد فور وصوله إلى القبة, ثم يتوجه بخطابه إلى الفريق الخصم قائلاً (خذ سـبعة وعشـرين) ليـرد عليه أحـد أعضاء الفريق الخصم ويقوله هات, ويسـتمر اللعب بالآلية ذاتها واللاعب نفسـه إلى أن يقع في أحد الأخطاء الوارد ذكرها سابقا والتي تسـتبعده من اللعب ويكمل من بعده لاعب آخر من فريقه إلـى أن يصل إلى العدد (40) وتعتبر (فورة) تمكن أحد اللاعبين المسـتبعدين من العودة إلى اللعب مرة أخرى, وتسـتمر اللعبة بهذه الآلية إلى أن يخسـر كل أفراد الفريق ويتبادل الفريقان الأماكن والأدوار.

إن لعبة القلة من أبرز الألعاب التي حظيت بشعبية واسعة لـــدى الأجيال, ولا تخلـــو ذاكرتهم الطفوليـــة من لعبها والاســـتمتاع بها والحنين إليها, ولكنها لاقت مصيرها كغيرها من الألعاب الشعبية بل كانت أسرعها في الاختفاء نظرا لاستغناء الجيل الحالي عن الصعوبة في اللعب وكثرة القوانين, ولكن ما يبهج النفس أن لعبة القلة موثقة في عقول لاعبيها إلى الآن ويحفظون قوانينها وآليتها عن ظهر قلب كحفظهم لأسمائهم مما ساهم في سهولة توثيقها وحفظها للأجيال القادمة.

08

بيضة حلة

تندرج لعبة بيضة حلة ضمن قائمة الألعاب الشعبية التي تكتنز أدواتها في مسمياتها وإن لم تكن بذات الأبعاد, فهي لا تُلعب ببيضة حقيقية وإنما بكرة من القماش تشبه في شكلها بيضة كبيرة بحجم كف لاعباتها, وتقتصر على البنات دون الأولاد كونهم لديهم لعبة القلة الخاصة بهم لتنمية مهارتي الرمي وإصابة الهدف والتي تنميها هذه اللعبة لدى الفتيات, وكغيرها من الألعاب فإن الإجازات الصيفية هي أكثر الأوقات المناسبة لممارستها بَيدَ أنها صالحة لكل الأوقات.

بيضة حلة 08

وهي لا تُلعب فردية إطلاقاً, فأُقل عدد ممكن للعبها ثلاث فتيات وتُحدد مساحة اللعب بخطين في طرفيها تقف على كل واحد منهما طفلة, والثالثة في الوسط وهي اللاعبة الهدف التي يتوجب على الطفلتين إصابتها بالبيضة (الكرة), وتبدأ اللعبة بقول الطفلة التي بيدها البيضة (بيضة) لتجيبها التي في الوسط (حلّة) ثم ترميها لزميلتها في الطرف الآخر مع محاولة إصابة اللاعبة في الوسط لترجعها زميلتها لها مرة أخرى, فإن تمكنت إحدى راميات الكرة إصابتها فهذا يعني خسارتها وخروجها من اللعبة وإن لم تتمكن فهي تستمر في المراوغة واستخدام كل مهاراتها الحركية للتملص من إصابة الكرة ومحاولة إمساكها بيديها دون أن تلمس جسمها, فإن استطاعت فهذا يسمى في قاموس اللعبة (فورة) وهي بمثابة حياة إضافية لها تمكنها من الاستمرار في اللعب حتى وإن أصابتها الكرة وخسرت, وقد تلعب بعدد أكثر من لاعبة واحدة في الوسط بالطريقة ذاتها.

لم تعد لعبة بيضة حلة مثيرة لاهتمام البنات في وسط زحمة الاهتمامات التي أوصلتها التكنولوجيا, ورُميت مع غيرها من الألعاب الشعبية التي يراها الجيل الحالي لا تواكب رغباتهم, لكنها تراث ساهم كثيراً في صقل شخصيات ومهارات الأطفال سابقاً.

09

سادة محبوبة

لعبة حضرمية **شهيرة** ظهرت في الخمسينات وشيئاً فشيئاً حتى انتشرت في السبعينات, وهي متجذرة الأصول الحضرمية لا مستوردة ولا متأثرة بأي ثقافة أخرى, وما يثبت ذلك أمرين: **الأول** لفظة (دياية) في قول الأطفال أثناء لعبهم ديك وإلا دياية (أي: دجاجة), وقلب الجيم ياء واحدة من أبرز ملامح اللهجة الحضرمية, وكل الألعاب المستوردة من ثقافات أخرى وصلت إلينا بألفاظها المعجمة كالأرقام مثل وهذا ما لا نجده في سادة محبوبة, **أما الأمر الثاني** استمرارها على نفس النمط خلال جميع الأجيال منذ ظهورها إلى الآن وهو ما يؤكد عدم تأثرها بأي ثقافات أخرى,

حضرموت للثقافة HADHRAMOUT CULTURAL FOUNDATION
YEMEN CREATIVE HUBS
GOETHE INSTITUT
Funded by the European Union

سادة محبوبة 09

ذروة لعبهـــا وانتعاشـــها فهو في الإجـــازات الصيفية كونها تتطلب أكبـــر عدد ممكن من الأطفـــال (أولاداً وبناتـــاً)؛ مما ينمي انخراط الطفل فـــي مجتمعه الأول ويكســـبه علاقات تصقل شخصيته وتشعل روح التحدي والانتصار فيه, إضافة إلى تعزيز روح التعاون والمبادرة.

تُلعب سادة محبوبة بعدد لا يقل عن خمسة أو ستة من الأطفال, اثنان منهم هم المتحكمين في حركة وإدارة اللعبة, يقفان متقابلان وممســـكان بيديهما (اليمنى باليسرى, واليســـرى باليمنى), بينما يقف بقية الأطفال بشـــكل طولي ويبدأ الطفلان بترديد الأغنية المتعارف عليها:

سـادّة مـحبوبة وين الديـك وين الديـاية
سـادّة مـحبوبة وين الديـك وين الديـاية
سـادّة مـحبوبة

ويمر الأطفال من تحت يديهما التي يحاولون توســـيع فتحتها ليســـتطيع البقية المرور منها, وأثناء مرورهم بحذر يقلل الطفلان سرعة الأغنية إنذاراً بقرب تصيدهم لأحـــد اللاعبين الماريـــن بأيديهم, ومن يتمكنون من الإمســـاك بـــه يكون خارج منظومة اللعبة ويعتبر خاســـراً, وتســـتمر اللعبة على ذات الروتين إلى أن يتبقى آخر طفـــل في الطابور والذي يعتبر الفائز في هذه اللعبة التي في كلماتها دلالة واضحة تمكين الطفل من التمييز بين الذكر والأنثى فهنا الديك إشـــارة إلى أن الممسك به ولد بينما الدجاجة أنثى.

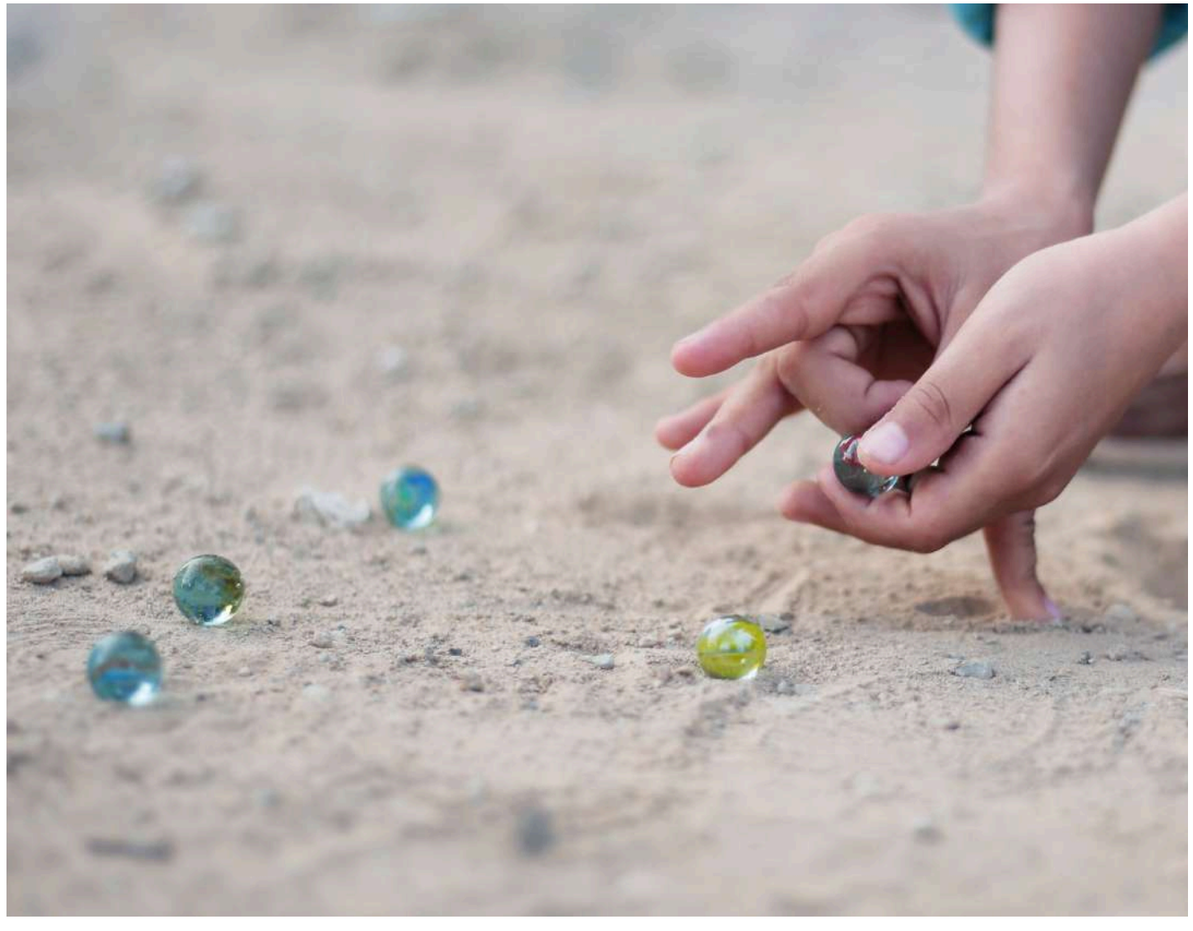
إن سادة محبوبة ساهمت في صناعة هوية الطفل الحضرمية؛ فأكسبته المعارف والمهارات ونمَّت سرعة بديهته وقوة شخصيته وشكَّلت أبرز ملامح ساحة اللعب الحضرمي فلا تكاد ساحة خلت من لعبها أو تتوق إليها.

لم تُعمَّر لعبة سادة محبوبة كثيراً بالرغم من انتشارها الواسع من السبعينات وحتى التسعينات, إضافة تواجدها حتّى الآن, إلا أنه تواجد منطفئ باهت ليس كحين انتشارها, ويُرجَّح السبب إلى استحواذ الألعاب التكنولوجية على رغبات الجيل الحالي وميوله لها وتفضيلها على الألعاب الشعبية؛ الأمر الذي جعل كل الألعاب الشعبية -وليست سادة محبوبة فقط- تندرج ضمن قائمة تراث الماضي وذكريات لا تعود إلا في المعارض المهتمة بتوثيق هذه الجوانب.

10

كعادير

كعاديـــر أو كعاريـــر أو فتاتير بتعدد مســـمياتها في مناطق حضرموت, هذه اللعبة تمتاز بانتشـــار واســـع ومهيـــب, والتي يُرجـــح ظهورها فترة الســـبعينيات والثمانينيات من القرن الماضي, وهي مستوردة مثلها مثل بعض الألعاب الشـــعبية التي تســـرّبت إلى الثقافة الشـــعبية بحضرموت بفعـــل الهجرات التـــي تميّز بها الحضارمة في الخليج وشرق آسيا وأفريقيا, وهي بالعادة تُلعب على مدار الســـنة, إلّا أن الإجازات الموسمية يتكاثر لعبها بين الأطفال في عموم حواري حضرموت, وهي لا تتطلب سوى القطع الزجاجية الكروية الملساء وبداخلها رســـومات من وحي الطبيعة, بتفاوت ألوانها وحجمها نسبياً.



10 كعادير

وتفاوت الحجم ليس اعتباطياً في هذه اللعبة, فالقطع الزجاجية من ذوي الحجم الأصغر لها امتيازات عن غيرها من القطع, من حيث دقّة التصويب ومدى مسافة رميها الكبير. واللعبة ليست خاصة بجنس معين من الأطفال, فيلعبها الفتيان وكذلك الفتيات, وهي لا تتطلب سوى حفرة صغيرة على الأرض بحجم كف اليد, وهي تُلعب حتى اللحظة الراهنة وإن كانت بنسبة أضعف بكثير خصوصاً في المدن التي غرقت في الألعاب الإلكترونية.

وتلعب الكعادير أو الكعاديـر أو الفتاتير بعدد اثنين فأكثر, يمتلك كل طفل مجموعة من هذه القطع الزجاجية المدوّرة, ويبتعد مسافة مترين كمتوسط عن الحفرة على الأرض يُحدد فيها مكان رمي (الكعادير) ويقوم كل طفل برمي قطعة واحدة فقط من (الكعادير), وإذا أصاب الهدف, أي رماها مباشرة نحو الحفرة, يُعتبر ذلك انطلاقة نحو اصطياد قطع الآخرين, بمعنى في بداية اللعبة يجب على كل طفل إدخال القطعة الزجاجية الملساء إلى الحفرة حتى يبدأ باصطياد قطع الآخرين ويمتلكها, والاصطياد يتم بالقطعة الأقرب فالأقرب, وإذا لم يستطع إدخال القطعة إلى الحفرة يصبح هدفاً للآخرين الذين استطاعوا الوصول إلى الحفرة وهكذا. ويتوّج الفائز بمن حصد أكثر القطع الزجاجية (الكعادير) من أصدقائه الآخرين, فمن يصطاد قطعة الآخر تصبح ملك له.

وعند ضرب الخصوم يحدد مسافة شبر بيد, ويجهّزها كمنصة إطلاق واليد الأخرى تحمل القطعة الزجاجية بإصبعي الإبهام والسبابة, وإصبع الوسطى هو من يقوم بالإطلاق, وليس بالضرورة تؤخذ هذه الوضعية في الإطلاق, فالأمر متفاوت بين الأطفال حسب القدرة, المهم أن يستغل الطفل طاقاته الكامنة في التركيز والدقة في التصويب ليحصد أكبر قدر ممكن من قطع الآخرين.

وهذه اللعبة تعتمد على هدوء الأعصاب والدقّة في التصويب والتركيز الدقيق, واستغلال قوّة إصبع الوسطى في النيل من قطع الآخرين, والأهم هو ضبط النفس ومحاولة رسم خطة في الذهن يستطيع من خلالها التتويج بأكبر قدر ممكن من القطع الزجاجية وهو ما يعني الانتصار في هذه اللعبة الشعبية, وهي بالإضافة إلى كونها مسلية وحماسية, تضفي على الطفل الإقدام وتقلل نسب الخوف والتردد.

11

بيدان بيدان

هذه اللعبة الشعبية رائجة في الإجازات الموسمية وشهر رمضان المبارك والمناسبات التي تتجمّع فيها العائلات الحضرمية في مكان واحد, حيث يلعبها الأطفال مختلطين فتياناً وفتيات, بحيوية وعذوبة جمالية فنية, ولا يُرجّح أنها متأثرة بثقافات أخرى من خارج حضرموت,

بيدان بيدان 11

إذ أن اللعبة والأهزوجة مرتبطة بالفلاحين في حضرموت حيث يُزرع (البيدان), إذ يُقال بأنها متوارثة من أبناء الفلاحين القدامى بحضرموت, حتى اتّسعت في سواحل حضرموت خصوصاً المناطق الشرقية منها, ولها أهزوجة خاصة وهي:

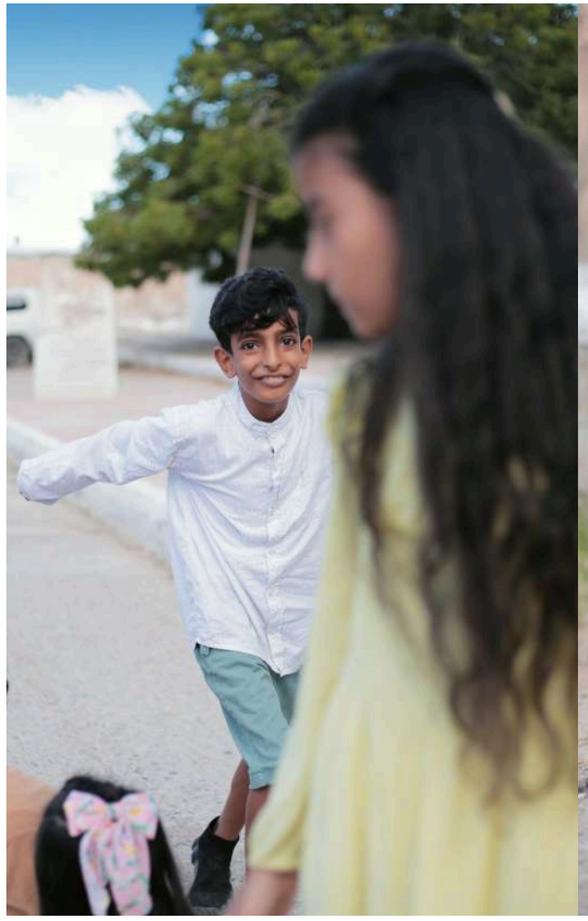
بيدان بيدان حالي سويدان
يلا يا أطفال نلعب بستان
في يدي منديل تي ري رم
أخضر وجميل تي ري رم
وطو وطو.. وطينا بعد العشاء... تمشينا
عشانا فول ومخبازة عشوة كانت ممتازة

وتلعب هذه اللعبة بمجموعة لا تقل عن ثمانية أطفال, وينقسمون مجموعتين كل مجموعة أربعة أطفال أو يزيدون حسب العدد, المهم أن تكون القسمة بالتساوي,

وتقوم المجموعة الأولى بالترتيب بشكل دائري ويغنون بالأهزوجة السالفة الذكر, وعند الوصول لبيت (وطّو وطّو) يرد الفريق الآخر (وطّينا) حينئذٍ تتغير وضعيات الفريق الأول إلى الجلوس وتنتحي وجوههم وأياديهم على عيونهم لحجب الرؤية عنهم, ثم يتقدم طفل من الفريق الثاني ويقوم بلمس أحد الفريق الأول ويعود سريعاً لمكانه, ثم يقوم الفريق الثاني بفتح عيون الفريق الأول ثم يخمّن الطفل الذي تم لمسه عن شخصية الطفل الذي لمسه, فإذا كان التخمين صحيحاً يغادر الشخص الذي لمس, وإذا كان خاطئاً يغادر الشخص الذي تم لمسه, وهكذا حتى يغادر آخر شخص من أي الفريقين, وينتصر الفريق الذي حافظ على بقاء مجموعته حتى النهاية.

وهذه الطريقة في اللعب لها تأثيرها على شخصية ونفسية الطفل من ناحية إكسابها له بعض المهارات منها تحديد الأهداف, وسرعة البديهة, وطرق التمويه السريع, وطرق التحرك السريع في اللحظة المناسبة, وتزيد من ثقة الطفل بنفسه في اتّخاذ القرار, وهي فوق ذلك اجتماعية للغاية تقلل من نُسب الانطواء لدى الأطفال وتكسبهم القدرة على التعرف والاختلاط بالآخرين بصورة أسرع وأفضل.

وهناك طريقة أخرى للعبها وهي أن يجلس جميع الأطفال بشكل دائري, ويتم اختيار شخص يقوم بقيادة اللعبة, حيث يقوم هذا الطفل بالدوران خارج دائرة الأطفال ولديه منديل, ويغنون سوياً الأهزوجة السالفة الذكر حتى يأتي بيت (وطّو وطّو.. وطّينا) فينحني جميع الأطفال وأياديهم على عيونهم لحجب الرؤية, فيقوم قائد اللعبة بوضع المنديل على الشخص الذي انتهى ترديد الأهزوجة عنده ليقوم بدور القيادة, وهكذا.



وهذه اللعبة لأن لها خصوصية فنية لطبيعة لعبها الموسيقي الذي يتمثل الترديد بلحنٍ معين هذه الأبيات, تتولد منها إبداعات أخرى في تغيير الأبيات أحيانا, بما يتناسب مع الجرس الموسيقي لها, أحياناً على سبيل السخرية وهو الأغلب, أو على سبيل إيصال رسالة معينة, وهي تسهم في صقل شخصية الطفل من الناحية النفسية والاجتماعية, وينمّي فيه حس المرح والتماسك والاعتماد على النفس, والتعاطي الإيجابي مع أقرانه.

12

سي سي سي

هذه اللعبة الدافئة, سهلة الشروط, كبيرة المعنى في التآلف, مرحة وفي نهايتها ضحك مستمر, في العادة تلعبها الفتيات, والمرجّح أنها مستوردة لما في أهزوجتها من أحرف وكلمات إنجليزية, غير أنها تحضرمت ببعض الكلمات الحضرمية الأصيلة, وصُبغت بالثقافة الحضرمية, ويرجّح البعض أنها آتية من الهند لكثرة الهجرات بين الأسر الهندية والحضرمية, أو الأفريقية لذات السبب,

12 سي سي سي

وتقدّم هذه اللعبة صورة فنية بديعة سواء بالأصوات أثناء ترديد الأهزوجة أو بحركات الأيدي السريعة, وهي في الأغلب ليست قديمة مثل بقية الألعاب الشعبية, يُرجّح أنها ظهرت في سبعينيات أو ثمانينيات القرن الماضي واتّسعت حينها وانتشرت انتشار فائق بين أوساط الفتيات لسهولتها وكثافة البهجة التي تفرزها أثناء لعبها.

وتُلعب هذه اللعبة بتقابل فتاتان يتشابكان بالأيدي ويردّدن الأهزوجة التالية:

سي سي سي — أرا إي سي
أدبّة دبّة دبّة — إم بي سي

هذا البيت الأول الذي تردده الفتاتان مع تشابك أياديهما ويتحركان وفق اللحن, وقد تختلف من منطقة لأخرى اختلاف طفيف بعض الكلمات, إلّا أن اللحن ثابت, ولا معنى واضح لهذه الأحرف الإنجليزية والكلمات, فهي - كما تبدو - تُردَّد اعتباطية المعنى.

وعند الانتهاء من هذا البيت ينفك تشابك أيادي الفتاتان وتُردد أبيات أخرى وهي:

قم يا عمي تفضل — عندنا الشاهي والمربع
سبت أحد اثنين ثلوث ربوع خميس — جمعة وبس
والأرنب قص — واللي يتحرك واللي يتكلم
بعطيه رشخة في يده

وهذه الأبيات أيضاً تختلف من منطقة لأخرى, فالبعض بدلاً من يردد (الأرنب قص) يقول:

هاتوا المقص — من بيقص واللي يتكلم
بعطه رشخة في يده

والرشـــخ يعنـــي الضـــرب باللهجـــة الحضرميـــة الدارجـــة, أو يقال في آخر بيت:

منى يا منى يا شعشبونة,
اللي يتحرك واللي يتكلم

وعند ترديد هذه الأبيات تتغير حركة أيادي الفتاتـــان بحيث تمد كل واحدة يدها, ثم تضع إحداهن يدها اليمنى على يد الأخرى اليمنـــى مثلها, واليد اليســـرى على اليد اليسرى الأخرى, ثم تتبـــادلان ضـــرب الأيادي برفـــق أثناء الترديد.

وعند إكمـــال الأهزوجة يبدأ التحدّي, حيث تمتنع الفتاتـــان عن الضحك أو الكلام, ومـــن تضحك أو تتكلم تُعتبر خاسرة, وأثناء ذلك يحاول - من يشاهد الفتاتان تلعبن – إضحاكهن لتخســـر واحدة حتى تبدأ فتـــاة أخرى باللعب وهكذا.

13

فتّاحيه يا وردة

هذه اللعبة – رغم قدمها – إلّا أنها ما زالت حيّة ويمارسها الأطفال خاصة الحواري القديمة بمدن وقرى حضرموت, وهي ذات تأثير عالي على تقوية اجتماعية الطفل لما تضفيه من معانٍ أخوية وتآلفية, وهي لعبة مختصة بالفتيات, ويلعبها الأولاد بعض الأحيان, وتُلعب كحد أدنى بعدد فتاتين وأكثر, بل كل ما اتّسع عدد الأطفال ازدادت البهجة واتّسعت الدائرة التي يرسمونها أثناء اللعب,

13 فتّاحيه يا وردة

هذه اللعبة واسعة الانتشار على مستوى العالم, باختلاف الأهازيج وبعض الحركات التي تتأثر بناءًا على ثقافة وخصوصية المجتمع وهي لعبة ليس فيها انتصار أو خسارة, بل تُلعب للتسلية فقط.

تُلعب اللعبة بعمل حلقة دائرية يتجمع فيها جميع الأطفال وكل طفل يمسك يد الطفل بجانبه, فتتشكل هذه الدائرة من الأطفال ممسكي يد بعض, ويرددون أهزوجة:

فتّاحيه يا وردة　　غمضي يا وردة

وأثناء ترديد هذين البيتين يقوم الأطفال بتضييق الدائرة وتوسيعها, أي عندما يرددون (فتّاحيه يا وردة) تتّسع الدائرة, وعند ترديد (غمضي يا وردة) تضيق الدائرة, وهي عملية أشبه بمحاكاة لتفتح الوردة أو انغلاقها, وإذا اللعبة تُلعب بفتاتين فقط, كل فتاة تمسك بيد الأخرى وهما متقابلتان ومع ترديد الأهزوجة يقومون بنفس المحاكاة بتضييق أياديهم أو اتّساعها ثم يكملون الأهزوجة:

أنا الوردة　　أنا الزهرة

وعند ترديد هذين تشير كل فتاة إلى نفسها, وبعد انتهاء كل بيت يتم التصفيق سريعاً ثلاث مرات, أي عند القول (أنا الوردة), كل طفلة تشير بيدها إلى نفسها أثناء الترديد وبانتهاء البيت يتم التصفيق سريعاً ثلاث مرات, ومثله البيت الآخر (أنا الزهرة) ثم يكملون الأهزوجة:

هذا الكيس مليان دبابيس　　هذا الشرّاب مليان تراب

وكذلك عند ترديد هذين البيتين تتم الإشارة باليد إلى أجزاء أخرى, مثلاً عند القول (هذا الكيس) تشير كل طفلة إلى جيب البنطلون على الفخذ بالعادة, ويتم التصفيق سريعاً أيضاً ثلاث مرات, وعند القول (هذا الشرّاب) تتم الإشارة إلى الجوارب وبعدها يتم التصفيق ثلاثاً كالعادة, ثم يكملون الأهزوجة:

القصة من قدّام　　والكعكه من وراء
يا خسارة ع الفستان　　اتوسخ من ورى

وعند ترديد هذه الأبيات تتم الإشارة أيضاً،
فالبيت الذي يقول (القّصة من قدام)
تشـــير كل فتـــاة إلـــى شـــعرها الأمامـــي عند جبهتها،
وعند ترديد بيت (الكعكه من وراء)
تشير كل فتاة إلى شعرها الخلفي،
وعند القول (خسارة ع الفستان)
تشير كل فتاة إلى ما تلبسه سواء أكان فستان أو شيء آخر،
وفي النهاية (اتوسخ من ورى)
تشير إلى الجهة الخلفية مما تلبسه كل فتاة،

وعند الانتهاء مـــن إكمال هذه الأبيات يتم العد بالعشرات مع القفز مع الأهزوجة بصيغة لحنية معينة، فينطق أولاً عشرة عشرين، كبيت واحد، ثم يكملون ثلاثين أربعين- خمســـين ستين – ســـبعين ثمانين – تسعين ثم يتم نطق المائة قوياً ويجلسون جميعاً.

14

التـــو

التو.. هذه لعبة تتطلب ليونـــةً ومرونة وخفّة وتركيز، وهي التي تحتل مكانة خاصة خصوصاً عند الفتيات التي شـــاع لعبها بينهن، بينما الأولاد في صورة أخف، ويتم لعبها في الإجازات الصيفية وشـــهر رمضان المبارك في العادة، وهي التي تنمّي في الطفل حسّ التصويب والقفز والانتباه، وهي متباينة وتأخذ أكثر من شكل وصورة، إذ تم تصدير أشـــكال أخرى في سواحل حضرموت من مصر ودول الخليج العربي، والدول الشرق آسيوية بفعل هجرات الحضارم إليها،

التـــو 14

ويُرجّح البعض أن هذه اللعبة ضاربة في القدم وواسعة الانتشار على مستوى العالم مع تباين طفيف في شـــروط اللعب ولها مســـمّى آخر في بعـــض المناطق خاصة بوادي حضرموت تسمّى (أول ثاني) أو (نون فتح).

وتلعب هذه اللعبة بعمل مســـتطيل على الأرض سواء بالقدم أو بعصا إن كانت الأرض طينية, أو برسمه إن كانت الأرض صلبة بالطباشير أو الفحم, المهم أن تكون الحدود واضحة للغاية, ثم يُقسّـــم المستطيل إلى مربعات واســـعة إلى حد ما بحيث يوسع للقدم وزيادة بسيطة,

والاعب يكون لديه (البد) وهي حجارة صغيرة يفضل أن تكون مسطّحة, لكي تستقر على الأرض بســـهولة, ويتم ترتيب الاعبين (بالقرعة) أو باســـتعجال مكانتك في المقدمة عبر تحديـــد رقم, فمثلاً من ينطق برقـــم (الأول) يلعب أولاً, ومن ينطق (الثاني) يلعب ثانياً وهكذا.. حتى يتم ترتيب اللاعبين أو اللاعبات بناء عليها.

ثـــم يبدأ اللعب برمـــي (البد) هـــذه الحجارة الصغيرة على المربـــع الأول على اليمين, ثم يبـــدأ اللاعب بالقفـــز على المربعـــات بقدم واحدة, بكل المربعات إلّا المربع الذي يحتوي علـــى (البـــد), وأي مربّع يحتـــوي على البد المرمي فيها, يعتبر الوقوف عليه محظور, والقفـــز يكون برجل واحـــدة حتى تصل إلى الجهة المقابلـــة, أي أن يقوم اللاعب بالقفز على خمـــس مربّعات, ثم عليـــه أن يرتاح ثم يعود للقفـــز لمكانه الذي بـــدأ القفز عليه, ولكن قبل أن يصل إلى مـــكان البداية, على اللاعـــب أن يقف في المربـــع الأقرب للمربع الذي يحتوي على (البد) ويلتقطه, وفي هذه الحالة يســـتطيع الوقوف على قدمين, ثم يكمل مســـيره للعودة إلى مـــكان البداية, لتعود اللعبة من جديد.

حضرموت للثقافة HADHRAMOUT CULTURAL FOUNDATION
YEMEN CREATIVE HUBS
GOETHE INSTITUT
Funded by the European Union

وعنـــد العودة للبدء مـــن جديد يتم رمي (البد) في مربع آخر يختلف عن الذي قبل, وليس اختيار المربع عشوائياً بل منظماً وبترتيب حسب الأولوية, فإذا رُمي البد في مربع غير المطلوب فـــي مرحلة معينة, يُعتبر اللاعب خاسراً, كما أن رمي البد يجب أن يكون دقيقاً بحيـــث لا يمس خطوط المربـــع, وإلّا فأيضاً يُعتبر اللاعب خاســـراً. ويخســـر اللاعب أيضاً إذا ما كان دقيقاً في القفز بين المرعبـــات, فلا يجب أن تمس قدمـــه أي خـــط للمربعـــات فـــي هذا المستطيل.

وأي لاعب أكمـــل دورات (التو) كاملةً ولم يخســـر أبـــداً, فيقـــف معطيـــاً ظهره للمســـتطيل ويرمـــي (البـــد) لأي مربع ليكون ملكية خاصة لهذا اللاعب, وبذلك لا يجوز لأي لاعب أن يضع قدمه فيها, ولا تنفك هـــذه الملكية عـــن اللاعب إلّا في حالة إكمال لاعب آخـــر دورة كاملة, ورمى (البد) وهو معطياً ظهره للمســـتطيل ليستقر بنفس المربع, وهكذا.

فاللعبة لها نصيبهـــا في تنمية مدارك الطفل المتعلقـــة بالتركيز والملاحظة, بالإضافـــة إلى مهـــارات التصويب والقفز والسيطرة على الجسد

15

لعبة الحبل

إنَّ ما أكسب لعبة الحبل شعبية جعلتها تنتشر في بقعة جغرافية واسعة بساطة قوانينها وأدواتها؛ إذ أنها لا تحتاج أثناء ممارستها إلى أداة غير الحبل, كما تقتصر على البنات دون الأولاد في أغلب الأحيان نظراً للتناسب بينها وبين مزايا الفتيات العقلية والجسدية؛ فهي تحتاج إلى المرونة في القفز واللياقة والتناسق في الحركة,

حضرموت للثقافة HADHRAMOUT CULTURAL FOUNDATION
YEMEN CREATIVE HUBS
GOETHE INSTITUT
Funded by the European Union

لعبة الحبل 15

ونظراً لانتشارها وأقدميتها تناثرت أصولها فلعلها قدِمت إلى حضرموت بفعل الهجرات كالكثير من الألعاب الشعبية, أو ربما كان للتبادل الثقافي الذي ساهمت فيه التجارة دوراً فعالاً في وصولها إلى حضرموت, إضافة إلى أنها ليست مرهونة بوقت أو مكان فهي لعبة المواسم لكن غالباً ما تزدهر ممارستها في الإجازات الصيفية.

تُلعب لعبة الحبل بطريقة فردية أو جماعية؛ ففي الفردية تكفي لاعبة واحدة تمسك طرفي الحبل بيديها وتحاول تمريره من الخلف إلى الأمام بطريقة دائرية تسمح بمروره من تحت قدميها ومن فوق رأسها وتبدأ بالحساب مع كل قفزة واحد, اثنين, ثلاثة...

وهي تقفز دون أن تتعثر قدميها بالحبل أثناء مروره من تحتها, فإن تعثرت فهي خاسرة وملزمة بتسليم الحبل إلى فتاة أخرى, وإن استطاعت الوصول إلى عدد القفزات المتفق عليه مسبقاً قبل بدء اللعبة فهذا يعطيها فرصة للعب مرة أخرى حتى وإن تعثرت.

أما الطريقة الجماعية فتُلعب بثلاث على الأقل؛ حيث تمسك الطفلتان بطرفي الحبل والمسافة بينهما تقل عن طوله بقليل مما يجعله يمس الأرض أثناء تحريكه, ويبدأ اللعب بتحريك الطفلتان للحبل من اليمين إلى اليسار, واللاعبة في الوسط تبدأ بالقفز والحبل يمر من فوق رأسها ومن تحت قدميها دون أن يُعثِّر حركتها فإن تمكّن من تعثرها انتهى دورها في اللعبة ويبدأ دور التي تليها في اللعب حسب ترتيب تتفق عليه اللاعبات مسبقاً بواحدة من آليات اللعب المعتادة, وإن لم يتمكن استمرت في عدّ القفزات, واللاعبة ذات أعلى عدد من القفزات السليمة التي لم يعثرها الحبل هي الفائزة في اللعبة.

حضرموت للثقافة HADHRAMOUT CULTURAL FOUNDATION
YEMEN CREATIVE HUBS
GOETHE INSTITUT
Funded by the European Union

ولإدخال روح التنافس وزيادة وتر الحماس أدخِلت على اللعبة بعض الطرق التي تُزيد من صعوبتها, ومنها ما يُسمى بـ(صومالي) والذي يُحرَّك فيه الحبل من اليسار إلى اليمين عكس الحركة المعتادة لتشتيت انتباه اللاعبة المعتاد على الروتين السابق في اللعب, تبدأ حركته قبل دخول اللاعبة إلى مساحة اللعب لتدخل بعد حركته العكسية والسريعة في تحدٍ لاتخاذ قرارها واختيار اللحظة المناسبة للدخول دون التعثر والبدء في القفز.

لم يعد انتشار لعبة الحبل الآن كما كان سابقاً؛ إذ كانت تُلعب حتى في المدارس أما الآن فقلَّما نراها كغيرها من مشاهد الألعاب الشعبية التي أسدل التطور ستارها وألغى تواجدها في المدن, فلا تُرى إلا في تلك القرى البعيدة عن التطور الحضاري والتكنولوجي المتمسكة بثقافتها الشعبية والمحافظة على عدم استبدالها بالألعاب الإلكترونية.

تُعدُّ لعبة الحبل من الألعاب الشعبية الأوسع انتشاراً بين الفتيات في عدة مناطق مختلفة, وإن اختلفت طريقة الأداء فالمسمى والغاية واحدة والمهارات المكتسبة منها ذاتها؛ حيث ساهمت في إكساب الفتيات لياقة جسدية ومهارات ذهنية كالحساب واختيار اللحظة المناسبة لاتخاذ القرار.

شكراً جزيلاً

شكراً جزيلاً لكل من ســـاهم في إنجاز مشروع سادة محبوبة تمويلاً وعملاً واهتماماً, آملين في إشراقات أخـــرى من ثغر التراث الذي أحزنتـــه الحروب والإهمال كثيراً.

الخاتمة

إنَّ إنجاز دليل في مجال قلَّما يحظى باهتمام وتوثيق كان مهمة صعبة لم تخلُ من العقبات ولكن إصداره بحقوق ملكية فكرية لمؤسسة حضرموت للثقافة يوضع في عدَّاد إنجازات المؤسسة المشرِّفة التي تسعى المؤسسة من خلالها إلى استدامة التراث وطول أمده, وإنَّ مشروع سادة محبوبة بكل خطواته حمل رسالة جوهرية فحواها أن الألعاب الشعبية لا تقتصر على التسلية فحسب بل هوية شعبية يجب الحفاظ عليها.

ختاماً تتوجه المؤسسة بنداء إلى كل الجهات والمهتمين بالتراث اللامادي بالتحرّك العاجل لصون ما تبقى منه كوننا فقد جزءاً كبيراً سابقاً عجزنا عن استرجاعه الآن؛ الأمر الذي أفقدنا الكثير من حقوقنا التراثية التي يسعى آخرون في نسبها إليهم من خلال تعهدها بالاهتمام بها وبتوثيقها.

جميـــع الحقـــوق الفكرية لهـــذا الدليـــل تعود
لمؤسسة حضرموت للثقافة, وأي نسخ أو استخدام
للمحتوى يتطلب موافقة خطية من المؤسسة.

#الثقافة_حياة @Hculturef