# الفصل الرابع عشر

## ألعاب تطبيقية على البوصلة

قد رأينا بعد أن انتهينا من أبواب هذا الكتاب أن نزوده بفصل نذكر فيه بعض الألعاب التطبيقية على استعمال البوصلة ورسم الخرائط عسى أن تساعد إخواننا القادة عند تدريب أبنائهم من الأشبال والكشافين ، على أن نترك لهم حرية اختيار اللعبة المناسبة لكل مرحلة حسب المناهج الموضوعة لذلك.

وهذه الألعاب نذكرها على سبيل المثال ، إذ أنه بتغيير بسيط فى قواعد اللعبة أو فى طريقة تنفيذها تصير لعبة جديدة.

ثم أنه ليس من الصعب على أى قائد أن يبتكر الألعاب التى يريد تطبيقها فى فرقته حسب الأهداف التى يرمى إليها ، ولا يفوتنا أن نذكر زملاءنا القادة بأن أهم أهداف الحركة هى التقويم والتعليم عن طريق الألعاب الهادفة.

ونرجو أن يوفقنا الله إلى ما فيه خير شباب بلادنا.

### ١ – الاتجاهات السريعة

يقف اللاعبون متفرقين فى النادى وتحدد اتجاهات الجدران الأربعة ، ثم يذكر القائد أية جهة أصلية فيدور اللاعبون لمواجهة هذه الجهة ، ومن يتلكأ أو يخطئ يجلس على الأرض ، والفائز هو الذى يبقى للنهاية دون خطأ.

– يمكن التعديل فى اللغة بحيث يعطى لكل لاعب فرصة عدد معين من الأخطاء ، وينظم ذلك قائد الفرقة بالطريقة التى يراها.

### ٢ – عصا البوصلة

يذكر القائد اسم أى جهة فيضع كل لاعب عصاه على الأرض بحيث تشير إلى الجهة المطلوبة وتستمر اللعبة بحيث تغطى كل جهات البوصلة.

## ٣ – البوصلة المظلمة

يقسم اللاعبون إلى مجموعات من تسع أفراد ، وتربط عينا أحدهم ويقف فى وسط دائرة اللاعبين الثمانية مواجهًا الشمال ، ويوزع باقى الأفراد على جهات البوصلة الثمانية.

ينادى القائد باسمى جهتين مثل (جـ . ق ، جـ . غ) وبمجرد انتهائه من النداء ينتقل اللاعبان الواقفان فى هاتين الجهتين كل مكان الآخر بهدوء ، فإذا تمكن الأوسط من لمس أحدهما قبل وصوله إلى الجهة الذاهب إليها يحل محله فى الوسط.

## ٤ – البوصلة المظلمة

### التعديل الأول:

يكلف اللاعب الأوسط المربوط العينين بالاتجاه إلى جهة معينة (ج.غ) ، فإذا تمكن من الوصول إلى الواقف فيها ولمسه يحل محله. (الحركة هنا للأوسط فقط).

## ٥ – البوصلة المظلمة

### التعديل الثانى:

تربط أعين لاعبين ويقفان متجاورين فى الوسط أحدهما وجهه إلى الشمال والثانى إلى الجنوب ويكلف المتجه شمالاً بالبحث عن جهة فى نصف الدائرة التى خلفه (اذهب إلى الجنوب الشرقى) والمتجه جنوبًا يبحث عن جهة فى نصف الدائرة الأخرى (اذهب إلى الشمال الغربى). ومن يلمس صاحب الجهة المذكورة يحل محله.

## ٦ – الجهات المزدحمة

تعد بطاقات صغيرة بعدد اللاعبين ويكتب على كل بطاقة اسم جهة من الجهات الثمانية ويكتب على واحدة فقط من هذه البطاقات (الشمال) توضع

مقلوبة داخل دائرة ، وعند سماع صفارة البدء يأخذ كل لاعب بطاقة بحيث تستمر مقلوبة دون أن يطلع عليها ، وعند سماع الصفارة الثانية ينظر كل لاعب إلى المكتوب فى بطاقته ليعرف الجهة المطلوب منه أن يذهب إليها ، واللاعب الذى وقعت فى يده بطاقة الشمال يبتعد عن المجموعة رافعًا بطاقته إلى أعلى ويقف فى أى مكان من ساحة اللعب مواجها الشمال ، ثم يجرى الباقون كل إلى الجهة المحددة ببطاقته واضعًا نفسه فيها بالنسبة لجهة الشمال المحددة ، ولا يسمح بتغيير المكان للتصحيح ، ثم تراجع البطاقات على الجهات.

– يمكن إعداد بطاقات عددها أكثر من اللاعبين مع تكرار الجهة على عدة بطاقات ، وفى هذه الحالة يقف أكثر من لاعب فى كل جهة.

## ٧ - الرسم بالبوصلة

يعطى كل لاعب ورقة مربعات موضوع عليها علامة تبين نقطة الابتداء ، يقوم اللاعبون برحلة على الورق وعلى كل لاعب رسم خط سير الرحلة ابتداء من العلامة المبينة على ورقته. ويعتبر كل ضلع من أضلاع المربعات أو كل قطر فيه يمثل وحدة أطوال. والآن لنبدأ الرسم دون أن نرفع القلم من الورقة..

يقرأ القائد الجهات الآتية بالترتيب. وعلى كل لاعب تمثيلها بخطوط على ورقته بالأبعاد المطلوبة:

سِرْ وحدتين إلى الشرق وبعد ذلك وحدة إلى الشمال ثم.

١ إلى جـ . ش ، ٢ إلى جـ ، ٤ إلى ق ، ١ إلى ش . ق ،
١ إلى ق ، ١ إلى جـ غ، ٢ إلى جـ ، ١ إلى جـ . غ ،
٣ إلى جـ ، ١ إلى غ ، ٣ إلى ش ، ١ إلى غ ،
٣ إلى جـ ، ١ إلى غ ، ٣ إلى ش ، ١ إلى غ ،
١ إلى جـ ، ١ إلى غ ، ٢ إلى ش ، ٢ إلى ق ،
٢ إلى ش ، ١ إلى غ ، ١ إلى ش.غ ، ١ إلى ش ،

نتيجة رحلتك سيكون رسما لكلب.

ويمكن لقائد اللعبة أن ينوع فى الأشكال المطلوب رسمها على ورق المربعات.

## ٨ - البيض المتناثر

يتحرك اللاعبون ببطء فى اتجاهات مختلفة فى مكان اللعب ، وعند سماع كلمة اثبت (من القائد) يقف كل فى مكانه ويتجهون جميعا إلى القائد الذى يعتبر واقفًا فى جهة الشمال ، ثم يسأل القائد كلا منهم عن اتجاه وقوفه بالنسبة لزميل له والعكس: مثل (ما اتجاه وقوفك يا على بالنسبة لأحمد؟.. ثم ما اتجاه وقوفك يا أحمد بالنسبة لعلى؟..) وتستمر الأسئلة وتعطى درجة لكل قسم يجيب أحد أفراده إجابة صحيحة ثم تحصى الدرجات فى النهاية ويفوز أحد الأقسام.

## ٩ - العصا القائمة

يشترك فى هذه اللعبة ستة عشر لاعبًا يمثلون جهات البوصلة ، ويقف القائد فى وسط الدائرة (والجميع يواجهونه) مسندا عصا رأسية ، وعندما ينادى على إحدى الجهات يترك العصا فى وضعها الرأسى ، وعلى اللاعب الذى نوديت جهته أن يسرع إلى إمساك العصا قبل سقوطها على الأرض فإذا تمكن من ذلك اعتبر فائزًا ، وتتكرر اللعبة ، ومن يحصل على عدد أكبر من النقط يعد هو الفائز الأول.

## ١٠ - الحبل المتغير الاتجاه

يعطى كل قسم قطعة حبل رفيع (دوبارة) طولها ٢٠ ياردة ودبابيس رسم وبوصلة عادية ثم توزع على الأقسام أوراق يبين بها الاتجاهات المطلوبة، مثل:

ثبت طرف الحبل على الأرض بواسطة دبوس رسم ، واتجه بالحبل إلى تجاه ٢٧٠ درجة لمسافة ٣ أقدام ، وعند نهاية الأقدام الثلاثة ثبت الحبل بدبوس ثان فى الأرض. ثم اتجه بالحبل بعد ذلك إلى اتجاه ٤٥ درجة بطول ٤ أقدام و ٣ بوصات وثبته عند هذه النهاية بدبوس ثالث على الأرض. ثم اتجه بالحبل إلى ٣٠٠ درجة لمسافة قدم و ٩ بوصات وثبته بدبوس رابع. ثم نحو ١٦٠ درجة

لمسافة ١١ قدما وثبته بالدبوس الخامس. والقسم الفائز هو الذى يتمم عمليته بأسرع من غيره مع الدقة فى تقدير الزوايا بالبوصلة والأطوال بالنظر. مع ضرورة مراجعة الزوايا بالمنقلة.

## ١١ – إلى أين أنت ذاهب؟

يعد القائد لكل قسم لوحة مبينا عليها خمسة مواقع مختلفة مثل: المنزل – المحطة – المدرسة – النادى – المستشفى ، ويوزع مع كل لوحة بيانا بخط سير الرحلة فى اتجاهات مختلفة ، على أن تكون نقطة البدء للجميع من النادى. ويسير كل قسم فى اتجاهات تخالف اتجاهات القسم الآخر ولمسافات محدودة (مع ملاحظة استعمال مقياس رسم اللوحة) إلى أن يصل القسم الأول إلى المحطة مثلا ، ويصل القسم الثانى إلى المدرسة... الخ.

والقسم الذى يصل إلى هدفه تماما يكون هو الفائز.

تستعمل البوصلة فى تحديد الاتجاه والمسطرة فى تحديد الأطوال ويحقق قياس الزوايا بالمنقلة.

**مثال لأحد الأقسام:**

سر من النادى فى اتجاه ٣٠٠ درجة لمسافة ٣٠٠ متر ، ثم اتجه إلى ٢٧٠ درجة وسر مسافة ٥٠٠ متر ، ثم سر فى اتجاه الشمال لمسافة ١٥٠ مترا ، واتجه شرقا لمسافة ٢٠٠ متر.

إلى أى مكان وصلت؟

– يطلب من كل قسم إيجاد أقصر طريق يوصله من النادى إلى مكان الوصول، مع إيجاد طول هذا الطريق بالأمتار واتجاهه بالنسبة إلى الشمال.

## ١٢ – اتجاه قبلة الصلاة (تتابع)

تقف الأقسام بنظام القاطرات ، وتوضع مائدة على بعد ٥ أمتار أمام كل قسم ، ويوضع على المائدة بوصلة وقلم رصاص ومسطرة وخريطة الدول العربية مبينا بها عواصمها وبعض البلاد الأخرى (يعد الخرائط مجلس الشرف) ، ويوزع

على كل متسابق ورقة مكتوب عليها اسم مدينة بإحدى الدول العربية مع ملاحظة عدم تكرار اسم المدينة فى القسم الواحد.

وعند سماع صفارة البدء يجرى الأول إلى الخريطة ويبحث بمساعدة الأدوات الموضوعة على المائدة عن اتجاه مدينة (مكة) بالدرجات بالنسبة للبلد المكتوب باسمها فى ورقته ويدون هذا الاتجاه فى ورقته ويكتب اسمه ويسلم الورقة للقائد ، ويجرى إلى الثانى من قسمه فيلمس يده فيبدأ الجرى إلى الخريطة ليكرر العملية ، ويقف الأول فى آخر القسم، وهكذا.. والقسم الذى ينتهى أولا وعدد الناجحين فيه أكثر من غيره يكون هو الفائز.

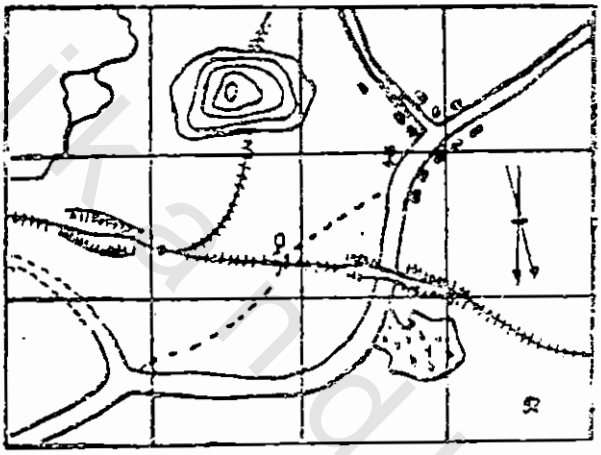
## ١٣ – اتجاه السفر بالطائرة (تتابع)

يمكن إدخال تعديل على اللعبة السابقة بكتابة اسم مدينتين على الورقة الموزعة على كل متسابق ، ويطلب من المتسابق البحث عن اتجاه المدينة الثانية بالنسبة للمدينة الأولى.

## ١٤ – خريطة القائد

يقف كل قسم مع عريفه فى أحد أركان الحجرة بعيدا عن القائد ، ويحتفظ كل عريف بقطعة من ورق البريستول مقسمة إلى مربعات بعدد مربعات الخريطة المحفوظة مع القائد. وعند بدء المباراة يكلف كل عريف أحد أفراد طليعته بدراسة مربع معين من مربعات الخريطة بوصف موقعه له دون أن يشار إليه على الورقة ، فيسرع الكشاف إلى القائد ويدرس الأشكال المرسومة فى المربع المطلوب ، وله حق سؤال القائد عن أى اصطلاح مرسوم على الخريطة ولا يمكنه فهمه – وهذا يساعد على فهم الاصطلاحات وقراءة الخرائط حتى لمن لم يسبق له التمرن على ذلك وعندما يشعر الكشاف بأنه قد استوعب كل ما هو مرسوم بمربعه يذهب إلى عريف طليعته فيصف له كل ما هو مطلوب رسمه بالمربع ، مع عدم الإشارة إلى المربع ، وعندما يقتنع العريف بفهمه لكل الصفات التى

ذكرها الكشاف يسمح له بالانصراف ويستدعى كشافا آخر ويكلفه بدراسة مربع آخر بنفس الطريقة السابقة ، وفى أثناء هذه الفترة يرسم هو تفاصيل أجزاء المربع الذى وصفه له الكشاف السابق وهكذا.. حتى يتم رسم الخريطة (شكل ٩٨).



(شكل ٩٨)

يكتفى برسم مربعات صف واحد من الخريطة إذا كانت اللعبة ضمن برنامج اجتماع الفرقة حتى لا يتعطل البرنامج.

وتفوز الطليعة التى تتمكن من رسم أكبر عدد من المربعات صحيحا.

## ١٥ - خريطة القائد

**تعدل للعبة السابقة:** يمكن السير فى اللعبة حسب الخطوات السابقة وعندما يرجع الكشاف إلى القائد بعد دراسة أجزاء المربع المطلوب يسلمه ورقة صغيرة مرسوم عليها مربع واحد ويكلفه برسم ما رآه على خريطة القائد ويستغنى

فى هذه الحالة عن الوصف الذى يلقيه أمام عريف الطليعة ، وتتكرر العملية مع بقية أفراد الطليعة.

وعلى العريف ملاحظة وضع رقم الربع على كل مربع يسلمه لأحد أفراد طليعته ، وأن تكون المربعات كلها متساوية.

تجمع المربعات التى رسمها أفراد الطليعة وتلصق متجاورة حسب ترتيبها فتتكون الخريطة المطلوبة.

obeikandl.com