مجلة الآداب
للدراسات اللغوية والأدبية

OPEN ACCESS
تاريخ الاستلام: 2022/12/09م
تاريخ القبول: 2023/02/16م

الألعاب الحركية عند قبائل رجال الحَجْر
دراسة لغوية

رياض محمد أحمد آل حمود الأسمري*
Riy0265r@gmail.com

ملخص:

يهدف البحث إلى تسليط الضوء على الألعاب الحركية عند قبائل رجال الحجر، ويقع في مقدمة وتمهيد وثلاثة مباحث وخاتمة، مقسمًا على وفق التقسيم الجغرافي للمنطقة (سراة -تهامة - بادية)، وقد حاول البحث جمع هذه الألعاب وإحصائها ودراستها دراسة لغوية متأنية تقوم على المنهجين : الوصفي والمقارن، ووقف على وجود ارتباط لغوي بينها وبين والألعاب العربية القديمة، ولم يكن ارتباطاً مطابقاً بوجه مماثل بل بشكل مقارب، مع ظهور تأثير البيئة المحيطة على هذه الألعاب: على مستوى الأفكار الوجودية الكبرى، ومستوى اللغة، ومستوى العادات الاجتماعية، وكشف البحث عن عددٍ من الأفكار الضمنية التي تنطلق منها هذه الألعاب باعتبارها محركًا فكريًا لها، والتي تشير إلى بعض الرؤى الوجودية لإنسان هذه المنطقة، وطبيعة تعامله مع الكون من حوله تأثرا وتأثيرًا.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الحركية، رجال الحجر، الرؤى الوجودية، الأفكار الضمنية، الألعاب العربية القديمة.

* طالب دكتوراه في اللسانيات اللهجية – قسم اللغة العربية – كلية العلوم الإنسانية – جامعة الملك خالد – المملكة العربية السعودية.

للاقتباس: الأسمري، رياض محمد أحمد آل حمود، الألعاب الحركية عند قبائل رجال الحَجْر - دراسة لغوية، مجلة الآداب للدراسات اللغوية والأدبية، كلية الآداب، جامعة ذمار، اليمن، مج5، ع2، 2023: 210-238.

© نُشر هذا البحث وفقًا لشروط الرخصة Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)، التي تسمح بنسخ البحث وتوزيعه ونقله بأي شكل من الأشكال، كما تسمح بتكييف البحث أو تحويله أو الإضافة إليه لأي غرض كان، بما في ذلك الأغراض التجارية، شريطة نسبة العمل إلى صاحبه مع بيان أي تعديلات أُجريت عليه.

(EISSN): 2708-5783 ISSN: 2707-5508
https://doi.org/10.53286/arts.v5i2.1499

OPEN ACCESS
Received: 09-12-2022
Accepted: 16-02-2023

مجلة الآداب
للدراسات اللغوية والأدبية

Kinetic Games of the Men of Al-Hajr Tribes

A Linguistic Study

Riyad Mohammad Ahmad Al Hamoud Al-Asmari*

Riy0265r@gmail.com

Abstract:

This research aims to investigate the kinetic games played by the Al-Hajr tribe. The study comprises an introduction, a preface, three main sections, and a conclusion. The research is organized geographically, focusing on three regions: Sarah, Tihama, and Badia. The primary objective is to document, analyze, and linguistically study these games using descriptive and comparative approaches. The findings reveal a linguistic connection between these games and ancient Arab games, although not an exact match but rather a close resemblance. The influence of the surrounding environment is evident in the core existential concepts, language usage, and social customs associated with these games. Furthermore, the research uncovers implicit ideas that form the intellectual foundation of these games, providing insights into the region's inhabitants' perceptions and interactions with the surrounding universe.

Keywords: Kinetic Games, Al-Hajr Men, Existential Visions, Implicit Ideas, Ancient Arab Games.

*PhD Student in Dialectal Linguistics, Department of Arabic Language, Faculty of Human Sciences - King Khalid University, Saudi Arabia.

Cite this article as: Al-Asmari, Riyad Mohammad Ahmad Al Hamoud, Kinetic Games of the Men of Al-Hajr Tribes: A Linguistic Study, Journal of Arts for linguistics & literary Studies, Faculty of Arts, Thamar University, Yemen, V 5, I 2, 2023: 210 -238.

© This material is published under the license of Attribution 4.0 International (CC BY 4.0), which allows the user to copy and redistribute the material in any medium or format. It also allows adapting, transforming or adding to the material for any purpose, even commercially, as long as such modifications are highlighted and the material is credited to its author.

المقدمة:

تعتبر الألعاب الحركية إحدى أهم التشكلات الثقافية للشعوب، وقد ارتبطت فكرة اللعب بحياة الإنسان منذ نشأته الأولى في هذا الوجود، وكان هذا الارتباط قائمًا على اعتبار اللعب المتنفس الذي يُلجأ إليه من متاعب الحياة ومشاقها، ثم أخذت فكرة اللعب بعد ذلك تتطور لتأخذ منحى جديدًا يتجاوز مجرد التسلية، أو الترويح عن النفس إلى اعتباره منتجًا ثقافيًا يرتبط بنظرة الإنسان للوجود من حوله ويعكس بصورة دقيقة حقيقة مخاوفه ويحاكي آماله وتطلعاته للمستقبل.

ولم تزل مختلف الأمم تمارس الألعاب وفق هذه التشكلات الإنسانية، وتتناقلها الأجيال جيلًا تلو جيل وفق ما يسمح به منتجها الاجتماعي وذوقها العام.

ولم تكن أمة العرب بِدْعا من كل ذلك فقد توافر النقل لكثير من ألعاب العرب التي مثلت جزءًا مهمًا من الثقافة العربية القديمة، وعكست عددًا من مفاهيمها الثقافية من خلال تلك الألعاب.

وحرصًا من الباحث على المشاركة في رصد هذه الظاهرة الإنسانية الأصيلة فقد آثر أن يتقدم بهذا البحث (الألعاب الحركية عند قبائل رجال الحجر - دراسة لغوية) الذي ينطلق من رصد الدلالة اللغوية لهذه الألعاب، ومحاولة تفسير هذه الدلالات ضمن آفاق علم اللغة الاجتماعي بشكل طموح ومقارب.

وكان من أهم أسباب اختيار البحث ما يأتي:

1- أهمية الانطلاق من البعد اللغوي في أي دراسة ثقافية لأي مجتمع إنساني باعتباره مفتاحًا حضاريًا ممهدًا لكل إجراءات البحث العلمي اللاحقة.

2- الأهمية الكبرى للألعاب في ثقافات الأمم بوصفها إحدى أهم الموجِّهات الثقافية البشرية.

3- عدم وجود دراسات بحثية سابقة تناولت موضوع البحث في منطقة الدراسة.

ويهدف البحث إلى:

1- حصر الألعاب الحركية الأكثر شيوعًا عند قبائل رجال الحجر.

2- الكشف عن الدلالات اللغوية للألعاب الحركية عند قبائل رجال الحجر.

3-إيضاح الامتدادات التاريخية لهذه الألعاب بإجراءات تأثيلية مقاربة.

4- محاولة تفسير الأسس الفلسفية المحركة لهذه الألعاب وفق تطلعات وتحديات العيش في منطقة الدراسة.

5- إظهار أثر البيئة في هذه الألعاب.

6- إدراك ما تبقى من هذا الموروث الشعبي موثقًا ممن مارسه من أبناء المنطقة قبل أن تلحقه عوادي التجريف الحضاري المواكب للانفتاح التقني الهائل الذي يعمد إلى طمس الخصوصيات الثقافية لكل الشعوب رغم تنوعها واختلافها ضمن أنموذج ثقافي عام وموحد.

وقد كنت عازمًا على رصد الألعاب الحركية في منطقة عسير، والوقوف على جمعٍ تام ومستوعب لها وأضع لها معجمًا وفق الترتيب الألفبائي، لكنه قام في النفس أن أقتصر على تقديم دراسة لغوية للألعاب في قبائل رجال الحجر، وذلك لأسباب، منها:

1- اتساع الرقعة الجغرافية لمنطقة الدراسة الأولى، وتنوع ثقافات القبائل المنضوية في حيزها مما قد يحتاج لجهد مؤسسات أكاديمية، أو جهات علمية متخصصة، أو رسائل علمية مستقلة تخص كل قبيلة بدراسة واضحة ومحددة.

2- الاكتفاء بالدراسة الحالية باعتبارها أنموذجًا مصغرًا لمنطقة الدراسة الأخرى فهي جزء منها وسيحصل بها نوع استغناء مقبول باعتبارها ممثلًا مقاربًا، وذلك لتشابه ثقافة كامل المنطقة ذات الحيز الجغرافي الواحد.

3- استيعاب الأقاليم الجغرافية لرجال الحجر (السراة، تهامة، البادية) وتجويد أدوات البحث العلمي فيها، وحصرها؛ طلبًا للخروج بنتائج أكثر تركيزًا وعمقًا.

وقد أقمتُ هذا البحث على عدد من المعايير المنهجية التي يحسن التنبيه عليها والإشارة إليها:

1- جاءت الدراسة في جزئها الأول وصفية بعدما وقف الباحث فيها ميدانيًا على كل ما يتصل بهذه الألعاب.

2- إثبات أي لعبة لا يكون إلا بعد توثيقها من شخصين، أو أكثر من السكان الأصليين للإقليم الجغرافي المدروس (سراة، أو تهامة، أو بادية).

3- الأولوية في الأخذ أو الرواية عن الأكبر في السن، فالذي من دونه، وهكذا.

4- الاستفادة من أدوات الرصد الميداني بالتسجيل الصوتي، أو بالرسائل الصوتية للجوال، أو مقاطع الفيديو الشارحة لكل لعبة من المتكلم الأصلي إذا ما تعذر اللقاء به والمشافهة له.

5- قد تكون اللعبة موجودة في أكثر من إقليم وبأكثر من مسمى، والباحث يثبت اللعبة في الإقليم الذي حظيت فيه بشعبية كبيرة أكثر من غيرها أو نالت اهتمامًا أكثر من خلال:

أ -سن قوانين تنظيمية أكثر دقة، أو أكثر اتساعًا.

ب - شيوع عدد من التعبيرات الاجتماعية والثقافية للعبة.

6 - كانت طريقة الباحث عند تناول أي لعبة من هذه الألعاب أن يذكرها باسمها المعروفة به في هذا الإقليم، ثم يقدم عرضًا وصفيًا لهذه اللعبة بذكر أدوات اللعبة وطريقة اللعب بها، ثم محاولة الذهاب نحو إيجاد أصل تاريخي لهذه اللعبة قد يمتد إلى حياة العرب الأولى لتكون ضمن الألعاب المعروفة في الحياة العربية القديمة، ثم يقدم الباحث بعد ذلك دراسة لغوية متأنية لاسم اللعبة والتعبيرات اللغوية الواردة فيها قدر الإمكان والوسع.

وقد قسّمت هذا البحث إلى:

مقدمة، وتمهيد، وثلاثة مباحث؛ جاءت على النحو التالي:

المبحث الأول: الألعاب الحركية في إقليم السراة.

المبحث الثاني: الألعاب الحركية في إقليم تهامة.

المبحث الثالث: الألعاب الحركية في إقليم البادية.

ثم ختم البحث بأهم النتائج والتوصيات.

تمهيد:

الألعاب جمع لعبة، و"اللعب ضد الجد"[1]، وقد "لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِبًا ولَعْبًا فهو لاعب لُعَبَة ومنه التَلعُّب ورجل تِلِعَّابة -مشددة العين- أي: ذو تلعُّب"[2].

واللعب: "نشاط حُرٌّ لا قسر فيه يتضمن أنشطة جسمية وعقلية وانفعالية ولغوية واجتماعية وترتبط به الميول والدوافع"[3].

وتندرج الألعاب الحركية ضمن الألعاب الشعبية التي هي إحدى تشكُّلات الفلكلور الشعبي باعتباره الوعاء الجامع لكل المواد الثقافية للمجتمع والموروثة من جيل إلى جيل بواسطة الفعل

المقلد من خلال الممارسة، أو ما يسمى بأنماط الفعل والتي تستخدم غالبًا استخدامًا فنيًا للحركة الجسمية كما في الألعاب الشعبية والرقص والتمثيل والاحتفالات الاجتماعية[4].

وتزداد أهمية دراسة مثل هذه الألعاب إذا ما علم أنها إحدى آليات إنتاج المعرفة بوصفها المنتج الذهني للمجتمع الذي يعكس رؤيته للحياة من حوله متمثلة في العادات والتقاليد، ومجموعة السلوكيات المنتخبة، والمتوارثة عن الآباء والأجداد[5].

ويؤكد عالم الاجتماع الإيطالي (غرامشي) أنه: "لا يجب التعامل مع الفلكلور كطرفة أو كأمرٍ غريب مثير للعجب بل هو شيء جاد جدًا، ويجب التعامل معه بجدية لأنه تصور للعالم والحياة"[6] وهو ما دفع العديد من المنظمات الدولية المعنية بالتراث والثقافة والفنون للتنادي لحفظ الثقافة الشعبية غير المادية بكل أشكالها، وعقد اللقاءات والمؤتمرات الداعمة لمثل هذا التوجه بعدما سيطرت على العالم روح الثقافة المادية الغربية التي تفرض النموذج الغربي الأوحد وباتت تشكل تهديدًا حقيقيًا للنماذج الثقافية التقليدية المستقرة لدى سائر الشعوب.

ويمكن تقسيم الألعاب الشعبية في قبائل رجال الحجر إلى ثلاثة أقسام:

1-الألعاب الحركية.

2- الألعاب الثقافية.

3- الألعاب اللغوية.

1- الألعاب الحركية: هي ألعاب تنافسية ذات بُعدٍ تنافسي، وتكون في الأغلب لصغار السن وتعتمد قوانين محددة للفوز أو الخسارة، وهدفها الترويح.

2- الألعاب الثقافية: هي ألعاب ذات بُعد ثقافي وفني، وتكون في الأغلب لكبار السن وتقام في مناسبات اجتماعية محددة، وهدفها ثقافي.

3- الألعاب اللغوية: هي ألعاب ذات بُعدٍ لغوي، وتكون عامة للصغار والكبار وتقام في المناسبات الاجتماعية وأوقات الفراغ والسَمَر، وتقوم على قوانين لغوية محددة، ويمكن تقسيمها إلى قسمين:

أ- ألعاب لغوية تعتمد على الجانب النطقي لعدد من التراكيب صعبة النطق ويطلب تكرارها.

ب-ألعاب لغوية تعتمد على الجانب الذهني لعدد من الألغاز أو الأحاجي يطلب حلها في منافسات التعمية والمعاياة.

والباحث سيقتصر في بحثه هذا على القسم الأول من هذه الألعاب (الألعاب الحركية).

المبحث الأول: الألعاب الحركية في إقليم السراة.

1- البِعْيَة

وهي إحدى ألعاب المطاردة المشهورة في رجال الحجر وينقسم فيها المتسابقون إلى فريقين في إحدى المزارع أو الجُرُن (جمع جرين: محل دياس القمح عندهم) أو في أرض فضاء ويخطُّ بين الفريقين خط هو حدّ حاجز بين الفريقين ويحدد خلف كل فريق هدف ما، إما أن يكون حجرًا، أو عمودًا، أو ما شابهه، ويسمونه (الحِلَّيلا). ولهذه اللعبة قوانين واضحة ومحددة هي:

ينطلق اللعب بتصفير أحدهم والمطلوب من كل لاعب من الفريقين أن ينفذ مهام هجومية للوصول إلى حِلَّيلا الفريق الخصم فإن وصل أحدهم قبل أن يُلمس فقد ظفر فريقه بنقطة فإن ألقي القبض على أحد أعضاء الفريقين في منطقة الفريق الخصم قبل وصوله إلى الحليلا فإنه يستبعد من اللعب نهائيا ويحصل عندئذ التناقص في عدد فريقه فإن ألقي القبض على كل لاعبي الفريق خسر الفريق اللعبة كلية.

ويتم تقسيم كل فريق حسبما يتفق عليه أعضاء الفريق الواحد فيما بينهم كتقسيم الفريق إلى مهاجمين ومهمتهم الوصول إلى حليلا الفريق الخصم وآخرين مدافعين ومهمتهم الدفاع عن الحليلا الخاصة بفريقهم ويمسكون بمهاجمي الفريق الآخر.

ويتوقف اللعب بأحد أمرين:

1- إما أن يصل أحد لاعبي الفريقين إلى حليلا الفريق الخصم دون أن يلمسه أحد، ويحقق حينها نقطة لفريقه.
2- وإما أن يتم إلقاء القبض على أحد متسابقي الفريقين في أرض الخصم، ويتم إخراجه من اللعب ويستأنف اللعب بعدها مجددًا.

ومادة اللعبة متصرفة في استعمال رجال الحجر يقولون: هيا نتباعى، أي هيا لنلعب لعبة البعية. ويظهر للباحث أن أصل مادة هذه اللعبة فصيح من قولهم " بَعَاه بَعْوًا أصاب منه وقَمَرَه"[7] أي غلبه وانتصر عليه على المجاز المرسل الذي علاقته اعتبار ما سيكون، لأن مآل التسابُق في لعبةٍ ما الظفر والغلبة والانتصار لأحد المتسابقين، ثم غُلِّبت مادة الانتصار على الخسارة لتشوُّف نفوس المتسابقين إليها والحرص عليها.

ويظهر أن أصل مادة (حليلا) من فصيح العربية كذلك، فهي من قول العرب: "الحَلُّ: الغرض الذي يُرمى إليه"[8]. وهو بهذا المعنى في الاستعمال الحجري، فإن الحليلا هي الغرض المنشود والهدف المقصود الوصول إليه وبذلك يحصل الفوز.

وقد يقال إن أصل الحليلا مأخوذ من حلَ الشيء ونقضه، في قولهم: "حلَّ العقدة يحُلُّها حلًا: نقضها فانحلت"[9]، والمراد أن المتسابق إذا وصل للحليلا فقد حلَّ نوبة اللعب، وفكَّها كحال من يحلُّ العقدة أو يفكها وينقضها على الاستعارة المكنية، وسواء أكان أصل المادة هذا المعنى أو سابقه، فإن المادة فيما يبدو قد جاءت مصغرةً قُصر مدها، وأصلها (حُليلاء).

ويظهر أنَّ فكرة هذه اللعبة مستوحاة من أحد الأفكار الفلسفية الكبرى لحياة العربي في أرض الجزيرة العربية وهي فكرة: الغزو القبلي والسطو على القبائل المجاورة والتسلل إلى ديارهم ونهبهم، هذا من وجه، وحماية مقدرات القبيلة والدفاع عنها من وجهٍ آخر، ومفهوم الغزو القبلي أو ما يعرف بمصطلح الصعلكة مفهوم حميد في حياة العربي القديم، لأنه الفرصة المتاحة لتحقيق النفوذ الشخصي، والمكانة الاجتماعية إذا ما أثبت شجاعته، وسطوته على الأعداء ما يتطلَّب منه: المباغتة، والسرعة ،وخطف مقدرات الأعداء، والظفر بها.

2-حابش و محبوش

وتتكون أدوات هذه اللعبة من كرة متوسطة الحجم تُؤخذ من جذوع الأشجار الكبيرة، والأغلب أن تكون من أصل شجرة الحماط (التين) لكثرتها في أرضهم، ثم تُشذَّب حتى تكون مثل الكرة في الاستدارة ، ويكون مع كل لاعب عصًا في طول المتر الواحد أو ما يقاربه أو يجاوزه قليلًا، وتكون هذه العصا منحنية في أحد طرفيها ويكون هذا الانحناء مما يلي الأرض.

وتبدأ اللعبة بعد أن يحفر أحد اللاعبين حفرة في ميدان اللعب، والأغلب أن تكون في إحدى المزارع بعد انتهاء موسم الحصاد، ثم تدفن فيها هذه الكرة بحيث تختفي تماما، ويَطْلب من أخفى الكرة من بقية اللاعبين البدء في البحث عنها، فيتقدم اللاعب الأول فيضرب الموضع الذي يرى أن الكرة قد أخفيت فيه ويقول: حابش فإن أصابها وأخرجها فقد فاز، وإن لم يجدها يأتي اللاعب الآخر ويضرب بعصاه موضعا آخر يرى أن الكرة قد أخفيت فيه ويقول: محبوش، فإن أصابها وأخرجها فقد فاز، وإلا فيأتي اللاعب الذي بعدهما ويضرب بعصاه ويفعل كسابقيه وهكذا.

ولعل أصل تسمية هذه اللعبة مأخوذ من مادة (ح ب ش) الفصيحة بمعنى جمع الشيء يقال: حبش الشيء يحبِشه حَبْشا جمعه، ومثله حُبَاشات العيش ما جمعه منه، واحتبش لأهله حُبَاشة جمعها لهم[10].

ويظهر أن رجال الحجر لمحوا هذا المعنى الدلالي العام (الجمع) فأطلقوه اسمًا للعبة مصاغًا على اسم الفاعل (حابش) مرادًا به الفائز الذي يفوز المرة بعد المرة، وكأنه يجمع هذا الفوز مع الآخر على المجاز عن طريق الاستعارة المكنية بتشبيه حال من يفوز ويكرر الفوز بالشيء يجمع ويحاز المرة تلو المرة، أما محبوش فهو اسم مفعول للشيء يجمع وهو الفوز هنا، وقد يقصد به الكرة، فإنه يقع عليها فعل الحَبْش والجمع، وكلا التخريجين متجه ومقبول.

ويظهر أن هذه اللعبة من ألعاب العرب المعروفة وهي الأُنْبُوثة، وهي "لعبة يلعب بها الصبيان يحفرون حفيرًا ويدفنون فيه شيئا فمن استخرجه فقد غلب"[11].

3- تِحْبُوبَح

وهذه اللعبة من ألعاب التسابُق، وطريقة اللعب تكون بأن يجلس المتسابقون ثانين ركبهم من غير جلوس على الأرض ويضع كل واحد منهم يديه خلف رأسه وقد يضعهما على فخذيه، وبمجرد ما يُعلن البدء في السباق ينطلق الجميع بالقفز من أماكنهم نحو خط النهاية ويُمنع القيام، أو الجلوس على الأرض للراحة، ويحق للاعب أن يتوقف متى ما أدركه التعب بشرط ألا يجلس على الأرض بل يظل مستوفزًا ثانيًا ركبتيه، ثم يعاود البدء في اللعب بعد ذلك.

ويردد المتسابقون أثناء اللعبة عددًا من التعبيرات:

تحبوبح تحبوبح تحبوبح يا تحبوبح.

وتُلعب هذه اللعبة في واسع المزارع، والأغلب أن تكون هذه اللعبة للفتيات ويلعبنها في الأفلاي (الأفلاج) وهي مجرى الماء تُسقى به المزارع[12] بحيث تتكئ الفتاة بكلتا يديها على طرفي مجرى الماء وتكون هي في المجرى نفسه، ويظهر أن السبب في لعب الفتيات وسط الأفلاج هو ضعفهن وعدم قدرتهن على مواصلة اللعب دون الاتكاء على طرفي الفلي (الفلج)، وفيه أيضًا قصد الستر لهن فيما لو سقطت إحداهن وانحسرت ثيابها، ويشيع بين الفتيات ترديد أهزوجة لهذه اللعبة أثناء اللعب يقلنْ فيها:

تحبوبح تحبوبح تحبوبح يا تحبوبح

يا خالتي أخـــت أمي
أعطيني مِقْصب أمي
ألعب عليه شويه
على ختان خويه (أي أَخَوَيَّ)

ويظهر أن اسم هذه اللعبة أُخذ من مادة (ح ب و) من قولهم: " ما جاء إلا حبوًا، أي زحفًا"[13] على تشبيه حال من يلعب هذه اللعبة بمن يزحف على الأرض بجامع البطء في الحركة، وكأنهم اعتبروا الحركة في هذه اللعبة نوعًا من أنواع الزحف على الأرض، والباحث لا يستبعد أن يكون اسم اللعبة مركبًا من جزأين: الجزء الأول (تحبو): فعل مضارع أصله تحبون ثم حذفت منه علامة الرفع (النون) طلبًا للخفة وكثرة الاستعمال، والجزء الثاني: (يَحْ) حكاية اسم صوت الهواء الخارج من جوف اللاعب (الزفير) أثناء اللعب، ثم دمج الجزآن في تركيب واحد ليسهل نطقه ودَرْجُه بين الناس.

وتعكس هذه اللعبة عددًا من الرؤى الثقافية للمجتمع الحجري وتبرز إحدى عاداته الاجتماعية، ويظهر ذلك في عبارات الأهزوجة التي ترددها الفتيات حين يقلن: (على ختان خويه) أثناء اللعب ؛ لأن فيها تناول لمناسبة الختان الاجتماعية المشهورة عندهم، حين يحتشد كل أبناء القبيلة لختان صبيانهم الذكور في تظاهرة ثقافية ضخمة ومحمَّلة بكثير من الطقوس الثقافية القبلية كافتخار المختون بخؤولته عند الختان ورفع صوته بذلك فيقول: اختن يا ختَّان وأخوالي آل فلان (افتخارًا بهم)، وهذا يكشف عن حقيقة العقلية القبلية التي تمجد الابن الذكر لذاته وتكرمه في مثل هذه المناسبات.

ثم إنَّ لعبة (تحبويح) خصصت بالفتيات في الأغلب لأنها أشبه بألعاب المطاردة، لكنها مطاردة وتسابق في وضع الجلوس، وفي أفلاج الماء ومساربه؛ تأكيدًا على فكرة صيانة الفتاة والحرص على سترها، وعدم انكشاف ما قد يطرأ لها حال اللعب، مما لا ينبغي انكشافه منها، كل ذلك يعكس المحركات الثقافية الخفية لهذه الألعاب في نفوس أصحابها.

4 -العِفْسِي (المعافسة)

وهي لعبة المصارعة المشهورة بين شخصين، والفائز هو الذي يصرع الآخر ويلقيه أرضًا، والمصارعة من الألعاب التي عرفت بين كل الأمم والشعوب ولم تختص بها أمة دون أخرى، ولكل أمة

طريقة تختلف عن غيرها في تنظيم قوانين هذه اللعبة وترتبط ارتباطا وثيقا بخصوصياتها الثقافية ومخيالها الشعبي.

وأصل مادة اللعبة عربي فصيح، يقال: " تعافس القوم: اعتلجوا في صراعٍ ونحوه"[14].

4- الغميما

وهذه اللعبة من الألعاب العنيفة التي قد يلحق من يلعبها الأذى بسبب قوة الضرب وشدته، وتبدأ اللعبة بعد أن تُفْتل غُتْرَة (شماغ، أو عمامة مما يلبس على الرأس)، أو قطعة من قماش فتلًا شديدًا وقد يوضع في طرفها حجر صغير ليكون الضرب بها أقسى وأشد ،ثم تغطى عينا أحد اللاعبين بهذه الغترة، أو قطعة القماش، ثم يصطف بقية اللاعبين خلفه، ويُضْرب بهذه الغترة بشدة، ثم يُسأل: من الذي ضربك؟ فإن عرفه حلَّ هذا الضارب محله وهكذا. ويظهر أن اسم اللعبة صيغ من مادة (غمم) من قولهم: "أمرُ غُمَّة أي مُبهم وملتبس"[15]؛ لأن اللعبة تقوم على أن يُبهم شأن الضارب، فيصعب على اللاعب المضروب معرفته.

وهذه اللعبة من ألعاب العرب القديمة المعروفة عندهم ويسمونها المِهْزَم وهي: " لعبة يلعبونها يغطى رأس أحدهم ثم يُلطم، وفي رواية ثم تضرب استه، ويقال له من لطمك؟ "[16]، "قال ابن الأثير: وهي الغميضا"[17].

5 -قَبْ قَبّين

وتتكون أدوات هذه اللعبة من عصا متوسطة الطول تسمى (قَبْ) لا يتجاوز طولها 40 سم، وتوضع متوسطةً على حجر بحيث يكون أحد طرفيها في الأرض، والآخر جهة السماء، ويكون مع كل لاعب عصا بطول المتر، أو ما يقاربه، وطريقة اللعب أن يضرب اللاعب بعصاه الجزء المرتفع من (القبْ)، فإذا ما ارتفعت عن الأرض ضربها بعصاه بأقصى ما يستطيع حتى تصل إلى مداها، ثم توضع أيضا متوسطة على حجر كذلك، ويستمر اللاعب بالضرب فإذا أخطأ ضرب (القبْ) انتقل اللعِب إلى غيره، ويكون الفوز في اللعبة للاعب الذي يوصل القب إلى أطول مسافة ممكنة.

ومن تعبيراتهم التي تقال إذا بدأ اللاعب بضرب (القبْ): قَبْ، فإن ضربه وأخطأه ولم يستطع أن يرفعه من الأرض قال: قبّين (مثنى قَبْ) فإن حاول ثالثة وأخطأه قال: قَبْ الثالثين، فإن حاول الرابعة وأخطأ قيل له: قب الرابعين قَبْ العشا الزين، ثم يتم استبعاده من اللعبة ويأتي اللاعب الآخر وهكذا.

ومرادهم من قول (قَبْ) أي: المحاولة الأولى من هذه اللعبة، وقولهم (قبين) للمحاولة الثانية، و(قبْ الثالثين) للمحاولة الثالثة، و(قب الرابعين) للمحاولة الرابعة.

أما عبارة (قبْ العشا الزين) أي أن الذي يخطئ في ضرب القب للمرة الرابعة ؛فإنه مطالب بتقديم وجبة عشاء لكل اللاعبين، وهم لا يفعلون ذلك حقيقة بل إن ذلك يأتي من باب المزاح والتظارف بينهم، وهذه عبارة ترتبط بعادة اجتماعية معروفة في رجال الحجر وهي عادة (التخسير) ومن ينفذها يسمونه (المخسرة) وذلك أن أي شخص يخطئ خطأ ما على شخص ما، فإنهم ينكِّلون بهذا المخطئ ويلزمونه وفق أعرافهم القبلية بأنْ يذبح شاة أو شاتين للذي أخطأ في حقه، وفق ما يقدره عقلاؤهم وسراتهم، وكأنهم أرادوا إلحاق الخسارة به ردعًا له وحفظًا للحق الاجتماعي العام، ولذلك سميت هذه العادة بعادة (التخسير) ، ولاعبو (قَبْ قبين) ضمَّنوا هذه اللعبة هذه العادة عند قولهم: قَبْ العشاء الزين؛ كأنهم عدُّوا خطأ اللاعب المتكرر في هذه اللعبة من الخطأ الذي يستحق أن يُطبق في حقه عادة التخسير الحجرية.

واللعبة من ألعاب العرب المعروفة باسم القُلَّة أو المِقْلى أو المِقلاء يقال: "والقُلْو رميك ولعبك بالقُلَّة وتجمع على قُلِين وهي أن ترمي بها في الجو ثم تضربها بمقلاة وهي خشبة قدر ذراع"[18] وقد فصل ابن منظور القول فيها فقال: "القُلَّة والمِقْلى والمِقلاء، -على مِفعال كله- عودان يلعب بهما الصبيان، فالمقلى العود الكبير الذي يُضرب به والقُلَّة الخشبة الصغيرة التي تنصب وهي قدر ذراع"[19].

وقد ذكر امرؤ القيس هذه اللعبة في شعره فقال[20]:

فأصدرها تعلو النجاد عشيةً أقب كمقلاء الوليد شخيصُ

أما تسمية رجال الحجر للعبة (قب قبين) فيظهر للباحث أنه (اسم صوت) لحكاية الصوت المسموع بعد ضرب أحد العودين بالآخر، ومأخوذ منه.

6- القَمْشَة

يحفر لهذه اللعبة حفرة وسط ميدان اللعب بمثل الكفين، ثم يجمع كسر من بقايا زجاج فناجين القهوة بحيث يكون مع كل لاعب سبع قطع متساوية الحجم قدر الإمكان، وقد تكون أحجارًا، ثم يقف المتسابق من هذه الحفرة على مسافة تقارب المترين، أو المتر والنصف ويخط أمامه خطًا، أو توضع علامة من حجر، أو ما شابه ذلك؛ لئلا يتجاوزه عند بداية اللعبة، ويفعل منافسه في الجهة

المقابلة مثل ذلك، وتبدأ اللعبة برمي أحد اللاعبين قطعتين، أو ثلاثًا، أو أكثر، أو أقل حسب ما يتفقان عليه قبل بداية اللعب، وكلا اللاعبين يحاول رمي قطع الزجاج، أو الأحجار التي معه في الحفرة، فإن تمكَّن من ذلك استردها وبقيت معه، والذي يقع منها خارج الحفرة فهي للخصم، والفائز هو الذي يحوز أكثر، وربما حاز أحدهما جميع قطع خصمه، ويقال عندها قَمَش فلان ما مع فلان أي: أخذها كلها، وأصل تسمية اللعبة مأخوذٌ من القمش وهو الجمع، يُقال " قمشه يقمشه قمشًا: جَمَعه"[21]، لأن الفائز يجمع مع قطعه قطع المنافس ويحوزها إليه.

وهذه اللعبة من الألعاب العربية المعروفة عند العرب باسم المِدْحَاة والمداحِي، وهي "أحجار أمثال القِرَصَة وقد حفروا حفرة بقدر ذلك الحجر فينتحون قليلًا ثم يدحُون بتلك الأحجار إلى تلك الحفر، فإن وقع فيها الحجر فقد قَمَر، وإلا فقد قُمِر"[22].

وهذه اللعبة جاءت في "حديث أبي رافع: "كنت ألاعب الحسن والحسين بالمداحي: هي أحجار أمثال القِرَصَة كانوا يحفرون حفيرة يدحون فيها بتلك الأحجار، فإن وقع الحجر فيها فقد غَلَب صاحبها، وإن لم يقع فقد غُلِب والدحو: رمي اللاعب الحجر والجوز وغيره"[23].

وجاء في "حديث ابن المسيب أنه سئل عن الدحو بالحجارة فقال: لا بأس به، أي المراماة بها والمسابقة"[24].

7 -الكَحْشَة

وتتخذ لعبة الكحشة كرة من جذوع الأشجار، وفي الأغلب تكون من جذوع شجرة الحماط، ويكون عدد اللاعبين مفتوحًا، يجتمعون في ميدان اللعب ويكون فسيحًا، أو في إحدى المزارع الواسعة بعد انتهاء موسم الحصاد، ويتخذ كل لاعب عصا وتكون منحنية من أسفلها مما يلي الأرض ويبدأ اللعب حين يضرب أحد اللاعبين الكحشة، ثم يبدأ التسابُق للوصول إليها وضربها بعصا أول الواصلين إليها وهكذا.

وتعتمد اللعبة على سرعة المتسابق وقوة ضربه الكحشة.

وقد عَرَفت العرب أدوات هذه اللعبة، بل هي من معتاد أدوات ألعابهم، فالكُرَة التي تضرب بالعصا المعقوفة مما نقل عن العرب اللعب بها، قال الجوهري: " والكُرَة التي تضرب بالصولجان"[25]، والصولجان: العصا المعقوفة أحد طرفيها، فارسية الأصل[26].

وقد وصف هذه اللعبة عمرو بن كلثوم في معلقته، وهو يشبه رؤوس القتلى وهي تتدحرج على الأرض بتدحرج الكرة حين تضرب بالصولجان[27]:

يدهدينَ الرؤوس كما يدهدي حَزَاوِرةٌ بأيديها الكرينا

ولعبة الكَبَّابة التهامية مشابهة لهذه اللعبة، وسيأتي بسط الحديث عنها في موضعه من هذا البحث -بإذن الله تعالى-.

والقول بأن أصل تسمية اللعبة مأخوذ من لعبة الكجَّة العربية القديمة قول مقبول؛ لأن الكجَّة "لعبة للصبيان، قال ابن الأعرابي: هو أن يأخذ الصبي خَزَفَةً فيدوِّرها كأنها كرة ثم يتقامرون بها "[28].

ومما يشجع على القول بأن لعبة الكحشة الحجرية هي لعبة الكجَّة العربية التراثية أمران:

1- وجود(كُرَة) يحصل التقامر عليها في كلا اللعبتين.

2-أنه ينبعث عند نطق حرف الجيم المشددة صوت يشبه صوت التفشي الملحوظ عند نطق حرف الشين، ولعل النطق الحجري غَلَّبَ هذا الصوت (الشين) عند نطق اسم اللعبة، ثم تُنُوسي الصوت الأصلي (الجيم) فوصل إلينا بهذه الكيفية، وهو أمر لا يُستبعد وقوعُه خصوصًا مع تطاول الأزمنة بين كلا الاستعمالين واختلاف كيفيات النطق والنقل بين الناس.

المبحث الثاني: الألعاب الحركية في إقليم تهامة.

1-البُقَّيثة:

وهي من الألعاب الخاصة برعاة الأغنام في الجبال أو الأودية، وتكون اللعبة بأن يعمد المتسابقون بجمع كمية من التراب، ثم يخلطونه بالماء ويعجنونه، ثم يبدؤون بصناعة أقواس صغيرة من هذا الطين ويضعونها في مكان محفوظ، ومرتفع عن الناس أو الماشية لئلا يطؤوه، ويتفقون قبل البدء في اللعبة على حجم القوس المرادة وفي انتهاء زمن معين، ومحدد تبدأ عملية الفرز والتقييم والفائز هو الذي يصنع أقواسًا أكثر.

ويظهر أن أصلها يعود إلى مادة (ب ق ث) الفصيحة يقال: "بقث أمره وطعامه وحديثه وغير ذلك إذا خَلَّطه"[29]، وتسمية اللعبة هنا جاء على المجاز المرسل الذي علاقته الجزئية من باب تسمية الشيء باسم جزئه كتسمية الجاسوس بالعين لمزيد الاختصاص بالمعنى الذي قُصِد بالكل، ومهما يكن

من أمر فإن خلط الماء بالتراب ليصبح طينًا هو أحد أجزاء هذه اللعبة، بل هي المرحلة المهمة والمهيئة لما بعدها من المراحل.

ولعل أصلها بهذا الوصف يرجع إلى إحدى ألعاب العرب المعروفة باسم البُقَّيْري، وهي "لعبة لهم يدقدقون دارات مثل وقع الحوافر"[30]، "والبُقَّار تراب يجمع فيجعل قُمَزًا قُمَزًا ويلعب به"[31]، ومعنى قماز هنا أن يجمعه بيده، وهي القمزة، أي التي أخذها بأطراف أصابعه[32].

وقد ذكر هذه اللعبة طفيل الغنوي حين قال[33]:

أَبَنَّتْ فما تنفكُّ حول متالعٍ لها مثل آثار المُبَقِّر ملعبُ

المبقر اسم الفاعل من البُقَّيرى ويأتي اسم الفاعل كذلك "المُبْتَقِر اللاعب البُقيرى"[34].

2- حامي جناح

وهذه اللعبة من الألعاب التي يلعبونها في الليل غالبًا، ويطلب من كل لاعب أن يحضره غُتْرة بحيث تكون مفتولةً فتلًا شديدًا، ويظهر أنَّ اسم اللعبة (حامي جناح) مأخوذ من فترة (الحماية) الفترة السابقة لمرحلة حصاد الزرع وتكون لحماية المزروعات من هجمات الطير على المحاصيل.

وفكرة اللعبة تكون باختيار اثنين من اللاعبين يبرك أحدهما مستلقيا فيما يشبه وضع السجود ويلصق صدره بفخذيه ويكون ملتصقًا بالأرض ويقوم اللاعب الآخر ليحميه من ضرب بقية المتسابقين ويسمى (حامي جناح)، وتبدأ اللعبة حينما يحاول اللاعبون ضرب اللاعب المستلقي على الأرض، ومهمة حامي جناح حمايته من الضرب فإذا ما تمكن حامي جناح من ضرب أحد اللاعبين المهاجمين بالغترة، أو أنْ يلمسه لمسًا فإن هذا الملموس يستلقي على الأرض، ويقوم اللاعب المستلقي على الأرض ليكون هو حامي جناح، وهكذا.

واللعبة من الألعاب العنيفة التي قد يلحق اللاعبين الضرر منها بسبب قوة الضرب مع اشتداد المنافسة واحتدامها.

وهذه اللعبة مقاربة نوعًا ما للعبة المخاريق (من ألعاب العرب المعروفة)، وهي: جمع مِخْراق وهو المنديل يُلفُ ليضربَ به، وقيل هي الخِرَق المفتولة [35]، وقد ذكر هذه اللعبة عمر بن كلثوم في معلقته فقال[36]:

كأن سيوفنا فينا وفيهم مخاريق بأيدي لاعبينا

ولم تذكر مدونات التراث العربي تفاصيل قوانين هذه اللعبة، وإنما أشارت بإلماح إلى أنَّ كل لاعبٍ منهم يحمل مخراقًا يضرب به غيره من اللاعبين، ولا يبعد أن تكون لعبة(حامي جناح) امتدادًا أصيلًا لهذا النوع من اللَعِب عند العرب، بل قد تكون لعبة المخاريق العربية هي لعبة حامي جناح ذاتها؛ لإجمال ذكر قوانين اللعبة العربية القديمة، ووجود تفاصيل اللعبة الحجرية هذه الأيام. وحَمْلُ ما أُجْمِل على ما فُصِّل إجراءٌ منهجيٌ متجهٌ ومقبول، بل إنَّ تفسير مثل هذه الظواهر الثقافية بعضها ببعض من الحصافة البحثية العلمية خصوصًا أنَّ منطقة الدراسة واحدة، والامتداد الثقافي التاريخي بين كلا الاستعمالين واحد.

ومضمون هذه اللعبة (حامي جناح) يلامس إحدى الأفكار الوجودية الكبرى لأهل المنطقة التي تتناول مفاهيم فلسفية لحياة الإنسان في هذه البيئة مثل: صراع البقاء، وتحديات الحياة، وآمال المستقبل، ويأتي ذلك تأكيدًا لفكرة أن هذه الألعاب هي تمثلات واقعية للمحركات الخفية لحياة الإنسان في هذا الوجود وتعكس مستوى طموحاته والتحديات التي يعيشها ويواجهها، وذلك أن هذه اللعبة قائمة على فكرة حماية المزارع والمحاصيل الزراعية التي هي قوام حياتهم من عوادي إتلافها والإضرار بها.

3- المِدْوَن

والمدون لعبة يدوية تعرف عند غيرهم باسم البُلبُل، أو الخُذْرُوف وهي لعبة مشهورة واسعة الانتشار عند رجال الحجر وغيرهم، ويصنعونها من جذوع الأشجار بعد أن تُشذب ويُدَبَّب رأسها ثم يلف حولها خيط، ويكون البدء بها عندما تلف وتطلق إلى الأرض، ولهذه اللعبة طريقتا لعب في تهامة رجال الحجر:

1- مُسَاكرة: بحيث يكون لكل واحد من اللاعبين مِدْون خاص به، وتطلق هذه المداوين في لحظة واحدة والفائز منهم هو الذي يتوقف مدونه آخِرًا.

2- مُرَاتبة: وتكون بأن يضع أحد المتسابقين مدونه في وسط الميدان ويطلقه ثم يأتي بقية المشاركين في اللعبة فيطلقون مداوينهم عليه والفائز هو الذي يُسقط مِدْون غيره.

واللعبة معروفة عند العرب باسم الخذروف، قال الليث: "الخذروف عُوَيدٌ أو قصبة مشقوقة يُفْرَض في وسطه ثم يشدُ بخيط فإذا مُدَّ دار وسمعت له حفيفًا، يلعب به الصبيان ويسمى الخَرَّارَة"[37] وقد ذكره امرؤ القيس في المعلقة فقال[38]:

دَرِيرٍ كخذروف الوليد أمَرَّهُ تتابعُ كفيهِ بخيط موصَّل

ولم أقف على أصل تسمية هذه اللعبة (المدون) بهذا الاسم فيما توافر لديّ من مراجع.

4- الطَّرَّة

أدوات هذه اللعبة عصا صغيرة لا تتجاوز (١٥ سم)، ويسمونها (الطَّرَّة) ومع كل لاعب في اللعبة عصًا لا تتجاوز المتر تقريبا، وتكون اللعبة في إحدى المزارع بعد انتهاء موسم الحصاد، ويُرسم في وسط هذه المزرعة دائرة بقطر أربعة أمتار يكون بداخلها جميع اللاعبين وتبدأ اللعبة حين يضرب اللاعب الأول الطَّرَّة بعصا إلى أقصى مدى يستطيعه، ثم تُحسب مسافة المدى الذي وصلت الطَّرَّة إليه، ثم يأتي اللاعب الذي بعده وهكذا حتى يتوالى جميع اللاعبين، والفائز الذي يستطيع أن يقذف بعصاه الطّرَّة إلى أبعد موقع عن دائرة تجمعهم.

ولعل هذه اللعبة هي لعبة الطَّث العربية القديمة وهي "لعبة للصبيان يرمون بخشبة مستديرة عريضة يدقق أحد رأسيها نحو القُلَّة (العصا) يرمون بها واسم تلك الخشبة المِطَثَّة"[39].

ولعل تسمية اللعبة أُخذ من طرَّ يطُرُّ ويطِرُّ بمعنى لطم[40]، لأن الطرَّة عند رجال الحجر تُضرب وتُلطم تشبيهًا لها بالوجه حين يُضرب ويُلطم على الاستعارة المكنية.

وقد يقال بأن أصل التسمية أخذ من "الطُّرَّى على فُعُلى بالضم: الأتان المطرودة"[41]، ثم قلبت الألف المقصورة هنا تاءً مربوطة، ونقلت دلالة الكلمة من الأتان المطرودة إلى العصا الصغيرة المطرودة على تشبيه حالها بالأتان المطرودة، لأنها تُضرب بالعصا وكأنها تُطرد على الاستعارة المكنية أيضًا.

وكلا التخريجين محتمل ومقبول.

5- قَرْقَع الحجلاني

فكرة اللعبة تعتمد على التخفي، ويشترط في البداية أن يحدد اللاعبون مكانًا ما يكون نقطة تجمع لكل اللاعبين أثناء اللعِب؛ إما أن يكون حجرًا ما في جدار مزرعة، أو فأسًا، أو زنبيلًا أو ما شابه ذلك، وتبدأ اللعبة حينما يقف أمامه أحد اللاعبين مغمضًا عينيه في حين يختفي بقية اللاعبين، وبعد انتظار وقت يسير اتُفق عليه مسبقا ينطلق هذا اللاعب للبحث عن بقية اللاعبين ليمسك بهم وهو يصيح بصوت عالٍ: (قرقع الحجلاني) وحين يرُدُّ أحد المتسابقين المختفين فإنه ينطلق نحوه للإمساك به، حينها يفر ذلك اللاعب نحو نقطة التجمع المتفق عليها مسبقا فإنْ أمسك بها قبل أن

يُمسك به فقد نجا، وإنْ أُمْسِك به حلَّ محله وبدأت اللعبة من جديد، وإن لم يتمكن من الإمساك بأي أحدٍ من المتسابقين لأنهم قد وصلوا نقطة التجمع قبل الإمساك بهم فإن النوبة تعود عليه مرة أخرى وهكذا.

وإن اختفى أحد اللاعبين فترة طويلة ولم يستطع هذا اللاعب أن يعرف مكانه، فإنه يصيح بأعلى صوته قائلًا: (قرقع الحجلاني) ويمد بها صوته؛ إشعارًا منه بعجزه عن اكتشاف موقعه وعدم قدرته على الوصول إليه، حينها يردُّ عليه هذا المختفي بقوله: (تعال شِلَّني من مكاني) أي: تعال احملني من مكاني إلى نقطة التجمع، ويلزمه حينئذٍ الذهاب إلى مكان وجود هذا المختفي مهما كانا بعيدًا، أو عسيرًا ويُكلَّف أن يحمله على ظهره إلى نقطة التجمع، ويزداد الأمر صعوبة إن كان هذا المختفي سمينًا، أو ضخمًا فإن الموقف لا يخلو من الضحك وكثرة المزاح بسبب التعب اللاحق بهذا اللاعب.

وهذه اللعبة في سراة رجال الحجر (الغميما) ولا يعرف عندهم قانون اختفاء اللاعب الأخير، وإلزام اللاعب الباحث عنه بحمله إلى نقطة التجمع بل يكتفون بما قبل ذلك.

أما اسم اللعبة فهو مركب من لفظتين: قَرْقَع ومعناها عندهم ضرب شيء بشيء لإصدار صوتٍ ما، يقولون: قرقع فلان يقرقع أي يضرب شيئًا بشيء ليصدر صوتًا.

والحجلاني هو طائر الحَجَل المعروف، ومرادهم من تركيب اسم اللعبة من هذين الاسمين أن اللاعب الذي يبحث عن بقية المتسابقين يطلب منهم أن يصدروا صوتًا (قرقعة) ليستدل به على أماكنهم، وتبدأ اللعبة.

ويظهر أن أصل مادة قرقع هو (قرع) الفصيحة وهو تركيب "يدل على ضرب الشيء بالشيء"[42] وهو نفس الاستعمال عند رجال الحجر، ولعل القاف الثانية من (قرقع) زائدة.

أما زيادة الألف والنون والياء في آخر كلمة الحجلاني؛ فلعلها استجلبت ليتمكن الناطق بها من مدِّ صوته عند النداء أثناء اللعبة، وإلا فالحجل معروف عندهم بدون هذه الزيادة.

6 -رصَّة التُرك: (قفزة التُرك)

وفكرة اللعبة أن يجتمع المتسابقون في مكان فسيح، أو في إحدى المزارع الواسعة ويصطفون صفًا واحدًا متتابعين بحيث يكون بين اللاعب والآخر ما يقارب العشرة أمتار إلى خمسة عشر مترا، ويبدأ اللعب بانطلاق اللاعب من خلف آخر لاعب، فإذا اقترب منه انحنى هذا الأخير، وقفز من فوقه مُتَّكِئًا بكلتا يديه على ظهر هذا اللاعب الأخير ثم يأتي على كل اللاعبين بهذه الطريقة، فإذا انتهى عند

أول الصف يقف وينطلق اللاعب الأخير في الصف ويقفز من فوق كل اللاعبين حتى تأتي النوبة على جميع اللاعبين.

ويظهر أنَّ اسم اللعبة يعود إلى أيام الغزو العثماني للمنطقة قبل ما يقارب المئتي عام، والذي يقطع به أن هذه اللعبة هي لعبة (التدبيح) العربية المذكورة في المدونات التراثية بهذا الوصف، قال الأزهري: تدبيح الصبيان إذا لعبوا وهو أن يطامن أحدهم ظهره ليجيء الآخر يعدو من بعيد حتى يركبه[43].

وإمكان إفادة ساكني تهامة رجال الحجر اسم هذه اللعبة إبان تلك الحقبة أمر وارد ؛إذ من الممكن أن تكون هذه اللعبة معروفة عندهم باسمها العربي القديم أو اسمها الحجري، ثم لما شاهد أهل تلك المنطقة الجنود الأتراك يمارسون هذه اللعبة أوقات لهوهم ولعبهم تركوا الاسم القديم، وصاغوا اسمًا يوافق طريقة اصطفاف اللاعبين الأتراك للعبة نفسها عند مشاهدتهم وهو يلعبونها فسُميتْ بهذا الاسم.

وتفسير مثل هذه الظواهر الثقافية كما يعلم أمرٌ غير مقطوع به لكنه ممكن ومحتمل.

المبحث الثالث: الألعاب الحركية في إقليم البادية

1- اقلب شاة أمك

وهي من الألعاب التي تحتاج خفة ونشاطًا من المتسابقين، وتكون بإحدى طريقتين:

أ- الطريقة الأولى: وهي أسهل وتبدأ بركض أحدهم مسافةً ما يتمكن من خلالها أن يتشقلب في الهواء، ثم يقف على رجليه، والفائز هو الذي يستطيع أن يَثْبُت بعد الشقلبة فإن ثبت أكثر من لاعب كان الفائز هو الأكثر ارتفاعًا في الهواء عند الشقلبة والأكثر اتزانًا.

ب- الطريقة الثانية: وهي أصعب من سابقتها وتبدأ الشقلبة للمتسابقين دون ركض، بل إنها تكون والمتسابق واقف مكانه ويتشقلب مباشرة، ولا يقدر على هذه الطريقة إلا العدد القليل منهم وتتطلب خفة وقوة في الجسم، واسم اللعبة مركب من ثلاث كلمات (اقلب، شاة، أمك)، وكل كلمة منها تبدو ظاهرة الدلالة مفردةً، ولم أجد تفسيرًا تطمئن له النفس ويوضح سبب جمعهم هذه الكلمات الثلاث معًا، ولعله أثرٌ من آثار اللغة في تسمية هذه الألعاب بما يتوافق مع طبيعة الحياة المحيطة بهم، وليس بخافٍ أن أهل البادية هم أهل تربية المواشي فجاءت التسمية من هذا الاعتبار.

2- المضاريب

وهي إحدى ألعاب السَمَر الليلية للصبيان في بوادي رجال الحجر، وأغلب ما يكون وقتها بعد مُضي وقت من الليل، وتكون هذه اللعبة في أرض فسيحة بعيدة عن مساكنهم، وتبدأ بعد أن يشعل اللاعبون نارًا ثم يعمدون إلى رَوْث الجِمال وبعرها وتسمى عندهم الجَول من "الجَلَّة: البعر"[44] والجِلَّة بالكسر كذلك[45]، ثم يطرحونها في هذه النار حتى تكون كالجمر، ثم يأتون بحجر أملس من أحد الأودية ويكون عريضًا ومستديرًا، ويوصف عندهم بأنه حجرٌ حُرّ لملاسته وحسن استدارته، ويأتون بحجر آخر أو أكثر ويسمونه (مِضْراب) (على مِفْعال اسم الآلة من الثلاثي على القياس العربي الفصيح)، ويكون حجر المِضْراب هذا مما يتمكَّنُ في اليد ويستطيع اللاعب الإمساك به عند الضرب، ثم يأخذون (الجول) بعد أن يحمَّر ويصبح كالجمر ويضعونه على الحجر المستدير، ثم يضربونه بالمضراب فيسمع له صوت دوي وانفجار، ويحصل التنافس بينهم على الصوت الأقوى والأشد.

وطرح الروث (الجَّلة، الجِّلة) في النار للوقود هو من معهود طبائع العرب، "يقال إن بني فلان وقودهم الجِّلة ووقودهم الوَأْلة وهم يجتلون الجِّلة أي يلقطون البعر"[46].

3- الطِمَّيرا

وتلعب هذه اللعبة عندهم في أحد مكانين:

- الرمال: وتسمى طِمَّيرا الرمال.
- الغُدران: وتسمى طِمَّيرا الغدران.

1- طِمَّيرا الرمال: وتلعب هذه اللعبة بإحدى طريقتين:

أ- بحواجز: وينصب لهذه اللعبة حواجز من أعواد الأشجار، ويُطلب من المتسابق أن يقفز من فوقها، ثم يرفعون هذا الحاجز أعلى من ذي قبل، ويطمر المتسابقون من فوقها كذلك ويستمرون في رفع هذا الحاجز ، ويكون الفائز الذي قفز من فوق هذا الحاجز ولم يستطع أحد القفز فوق قفزه.

ب- بدون حواجز: ويكون مكان هذه اللعبة عند أحد الكثبان المرتفعة والمطلة على هضبة مستوية لينة التربة، ويتم تخطيط هذه الهضبة إلى خطوط معترضة بينها مسافات، وتبدأ اللعبة بانطلاق أول المتسابقين من مسافة معينة يتمكن من خلالها أخذ المدى المناسب، ثم يقفز من فوق الكثيب المرتفع ليقطع أطول مسافة يمكنه قطعها ثم يأتي المتسابق الآخر

وهكذا، حتى يتوالى جميع المتسابقين والفائز هو الذي يُحسب له أطول مسافة قُفِزت من فوق هذا الكثيب.

واسم اللعبة طِمَّيراء على وزن فِعَّيلاء ثم خففت الهمزة وحذفت للتسهيل، وقد يقال إنها طِمَّيرى على وزن فِعَّيلى وكلا القولين مقبول.

وأصل المادة من فصيح العربية يقال: " طَمَر يطمُر طَمْرا وطُمُورًا وطَمَرانًا: وثب"[47]، وجاءت المادة في اللهجة اليمنية بهذا الاستعمال أيضًا يقال: "الطَّمْر الوثب والطَّمْرة الوثبة والطامر الواثب القافز"[48].

2 - طِمَّيرا الغُدران

وهذه اللعبة تكون في أماكن تجمع المياه والغدران التي لا يقل عمقها عن ثلاثة أمتار، وليس لهذه اللعبة حدٌ معين من المتسابقين ويتفق الجميع على إلقاء مَرْوَة (حجرة بيضاء)، وتكون بيضاء لتُرى وتُعرف إذا ما رميت في هذا الغدير أو المستنقع المائي، ومهمة المتسابقين البحث عن هذه المروة واستخراجها والفائز هو من يستخرجها أولًا.

واللعبة ليست خاصة ببادية رجال الحجر بل هي معروفة كذلك في السراة وتهامة، لكنها أكثر شيوعًا في البادية.

4 -الغِمَّيمَا

وتكون في أرض ممهدة لينة، وتبدأ اللعبة بعد أن تُغطى عين أحد اللاعبين بقطعة قماش من عمامة أو غترة أو ما شابه ذلك، ثم يُطلب منه أن يبدأ يتحسس مَن حوله، فإذا أحس بقرب أحدهم وغلب على ظنه أنه قريب منه هجم عليه وهو مغطى العينين وأمسكه، ويظل يبحث عن بقية اللاعبين ويمسكهم حتى يأتي على آخرهم، ثم تبدأ اللعبة من جديد، وتُغطى عين أول متسابق أُمْسِك في النوبة السابقة وهكذا.

ولا بد أن يكون ميدان هذه اللعبة محصورًا ومحددًا، وقد يُخطُّ على شكل دائري بحيث يجتمع داخله كل المتسابقين، ولا يسمح لأحد أن يخرج منه ومن خرج منه أُخرِج من اللعبة، وفي تحديد ميدان اللعب تسهيل لمهمة اللاعب المغطى العينين للإمساك باللاعبين من حوله.

ويظهر أن للعبة الغميما أكثر من طريقة لَعِب وهذه هي طريقة لعب بادية رجال الحجر لها، وهي طريقة تفارق بشكل ما ما ذكر من وصف هذه اللعبة في سراة رجال الحجر.

5- المطارحة

وهي نوع من أنواع المصارعة وشكل من أشكالها من طَرَح الشيء يطرحُه طرحًا: رمى به[49] وتلعب هذه اللعبة عندهم بإحدى صورتين:

1- إما أن تكون بين الرجال، أو بين الصبيان، أو بين القوي من الصبيان مع أحد الرجال الكبار، وتبدأ اللعبة بما يعرف عندهم باسم (بَطِينة حق) وذلك بأنْ يضع كل واحدٍ منهما يده اليمنى فوق يد الخصم المقابلة بحيث يتعادلان في كيفية قبض كل منهما بالآخر، ويتساوى بينهما التواثق بالأيدي، ثم تبدأ المصارعة بينهما، ومن أسقط الآخر فقد قَمَرَهُ وغلبَه.

2- وإما أن تكون مع صغار الإبل، ويسمى هذا النوع من المطارحة (مفرود الإبل) ومفرود الإبل - عندهم- ما بين السنة إلى السنتين ويكون -حينها- قادرًا على الاعتماد على نفسه لأنه انفرد بشأنه، واستقل به عن أمه، ويظهر أن أصله الفصيح من قولهم: "والفرود من الإبل: المنتحية في المرعى والمشرب "[50].

وتبدأ بعد أن يمسك المتسابق القَعود (الجمل الصغير) بذيله، ويظل يدور معه بخفه وذكاء حتى يتمكن منه ويطرحه، ثم يأتي المتسابق الآخر، وهكذا، وأسرعهم طرحًا لهذا القَعود هو الفائز.

7 - قِرْقِيص

وهذه اللعبة هي إحدى صور لعبة المطاردة المعروفة لكنها تتميز عندهم بعدة قوانين تنظيمية خاصة ومحددة.

وتبدأ اللعبة بعد أن يتم اختيار أحد اللاعبين ليكون بما يسمى عندهم (أُمِيَّة) أي: أمٌّ لهم، ثم يحلق بين إصبعيه السبابة والإبهام على شكل دائرة ويضعها خلفه، ثم يأتي المتسابقون ويدخل كل واحد منهم إصبعه في هذه الحلقة، وحينها يختار هذا (الأمية) بيده الأخرى إحدى هذه الأصابع ومن وقع الاختيار عليه يكن متعاونًا معهُ، وعندها يَفِرُ جميع المتسابقين وتكون مهمة هذا المتسابق المتعاون مطاردتهم، والإمساك بهم ويقتاد كل متسابق أمسك به إلى (الأمية)، ويبدأ الأمية عند ذلك بقرص المقبوض عليه قرصًا شديدًا وعضّه عضًّا مؤلمًا، وكأنهم يشبهون حال هذا (الأمية) بحيوان مفترس يُحضر له الطعام، ويفترسه أكلًا، فإن تمنَّع المقبوض عليه وقاوم الأمية ؛ وجب على المتعاون

مع الأمية ترك المطاردة والحضور عند الأمية، وإيثاق هذا المتسابق المتمنّع حتى يتمكن الأمية من قرصه وعضّه، وقد يصل الحال للضرب المبرّح، والفائز في هذه اللعبة هو آخر من يُلقى القبض عليه.

ومن تعبيراتهم المستعملة في هذه اللعبة قول المتسابق المتعاون مع الأمية إذا انطلق في بداية اللعبة للإمساك ببقية المتسابقين: (قرقيص، من ذلَّتْ أمَّه في حديدٍ حار) ويحسن هنا تقرير عدد من الأمور:

1- يظهر للباحث أن أصل اسم اللعبة مأخوذ من مادة (ق رص) "من القرص: التجميش والغمز بالإصبع حتى تؤلمه "[51]، وقد صاغ الاستعمال الحجري مادة الكلمة على وزن (فِعْلِيل) لأن القرص موجود في هذه اللعبة وجزء منها.

2- إطلاقهم لفظ (الأمية) على المتسابق الذي يؤتى له ببقية المتسابقين بعد إلقاء القبض عليهم هو استعمال عربي فصيح، "واعلم أن كل شيء يضم إليه سائر ما يليه فإن العرب تسمي ذلك الشيء أُمًّا "[52].

3- أثر البيئة البدوية ظاهرة في فكرة هذه اللعبة خصوصًا مفهوم (الصيد)المعروف في حياة البادية، ويظهر ذلك في تشبيه حال المتسابقين إذا فروا بالطرائد تلحق بها الوحوش المفترسة، وتصطادها لتقديمها لأطفالها، أو لمن تكفلت بطعامه من بني جنسها، ويؤكد مثل هذا التقرير ما يقع في اللعبة نفسها حينما يقدَّم المتسابق المقبوض عليه للأمية، فتبدأ الأمية بعضّه، وقرصه تشبيهًا بحال الحيوان المفترس إذا قدمت له الفريسة بين يديه وبدأ في التهامها.

4- عبارة (قرقيص، من ذلَّتْ أمَّه في حديدٍ حار) التي تقال من المتسابق المتعاون مع الأمية، إنما هي دعاء على نفسه بأن يصفَّد في الحديد المحمي بالنار إن ذلَّتْ أمُّه (الأمية)، ولم يقدم لها فرائس من هؤلاء المتسابقين على تشبيه حالهم بالطرائد التي تطاردها الوحوش المفترسة لتصيدها، والعبارة للحض والحث له إذا بدأ في المطاردة.

النتائج والتوصيات:

أولا: النتائج:

1- وقف الباحث على وجود ارتباط تاريخي وثيق بين الألعاب في قبائل رجال الحجر والألعاب العربية القديمة المذكورة في مدونات التراث العربي المختلفة.

2- أن وجود الارتباط بين الألعاب في منطقة الدراسة والتراث العربي القديم قد لا يكون مطابقًا بوجه كامل، بل وجد بشكل مقارب، فالفكرة العامة للعبة واحدة ثم يلحق هذه الفكرة العامة تشكلات مختلفة نوعا ما في أحد اتجاهين:

أ-اسم اللعبة : لأنه قد يَسُكُّ الحجريون مصطلحهم الخاص باللعبة وفق رؤية معرفية معينة تناسب مدونتهم اللغوية، وتحكي وجود الارتباط الدلالي بين الاسم واللعبة.

وقد حصل تغيير تام لكل أسماء الألعاب العربية القديمة في الاستعمال الحجري لها، ولم يقف الباحث على وجود أي مطابقة بين التسمية العربية القديمة، والتسمية الحجرية لأي لعبة من هذه الألعاب.

ب- قوانين وأنظمة اللعبة: وقد لاحظ الباحث وجود إجمال في قوانين الألعاب القديمة فلا يكاد يُذكر إلا اسم اللعبة وطريقة اللعب مجملة دون تفصيل في قوانينها وأنظمتها، بخلاف الألعاب الحجرية التي أوردها الباحث مفصلة بقوانينها وأنظمتها بشكل واضح ومستوعب، ويظهر أن هذه القوانين هي ذاتها قوانين الألعاب القديمة، لأن منطقة الدراسة جزء جغرافي من محيط هذه الألعاب العربية القديمة، وامتداد تاريخي أصيل لها.

3- حصول التكرار لبعض الألعاب في أكثر من إقليم لا يمنع من وجود بعض الاختلاف في قوانين اللعبة الواحدة بين إقليم وآخر، وهو اختلافٌ مبنيٌ على شهرة هذه اللعبة في إقليم بشكل أكبر مقارنة بغيره من الأقاليم، ويحصل تبعًا لذلك سَنُّ قوانين مختلفة أكثر دقة عن الإقليم الآخر وهو أمر يشير إلى فرضية مفادها: أنه كلما زادت شهرة لعبة ما في إقليم ما زادت القوانين المنظمة لها وزادت كذلك التعبيرات اللغوية المستعملة لهذه اللعبة في ذلك الإقليم.

4- ظهور تأثير البيئة المحيطة في عدد من الألعاب في منطقة الدراسة وذلك على عدة مستويات من التأثير:

أ- مستوى الأفكار الوجودية الكبرى: كما في لعبة: قرقيص(البدوية)، وحامي جناح (التهامية)، والبعية (السروية).

ب-مستوى اللغة: كما في لعبة: اقلب شاة أمك (البدوية)، وحامي جناح (التهامية).

ج-مستوى العادات الاجتماعية : كما في لعبة: تحبويح (السروية)، وقب قبين (السروية).

5-أثبت البحث وجود تأثيرات خاصة في تسمية الألعاب الحجرية، وهي خارج سياق البيئة المحيطة، أو المدونة اللغوية الخاصة بمنطقة الدراسة، وترتبط بظروف تاريخية معينة كانت سببًا لتسمية بعض الألعاب العربية القديمة بأسماء مستحدثة تتوافق مع طبيعة ذلك المؤثر الخارجي كتسميتهم لُعبة (التدبيح) العربية بلُعبة (رصّة الترك) تزامنًا مع حقبة الغزو العثماني للمنطقة.

ثانيا: التوصيات

يوصي الباحث بأهمية تفعيل حقل الدراسات البينية لدراسة هذه الظواهر الإنسانية، لا سيما ما كان متصلا بحقل علم اللغة الاجتماعي، وتجاوز مرحلة الدراسة لهذه الظواهر شديدة التعقيد، والتداخل ضمن الحقل المعرفي الواحد.

الهوامش والإحالات:

(1) ابن سيده، المحكم والمحيط الأعظم: 2/168.
(2) الفراهيدي، العين: 2/148.
(3) بامجيد، اللعب البيداغوجي: 8.
(4) ينظر: العنتيل، الفلكور ما هو؟: 67/66.
(5) ينظر: الشقير، الذاكرة الشعبية: 19/18.
(6)نويل ، وكلنتين، غرامشي وقضايا المجتمع المدني: 210.
(7)ابن سيده، المحكم: 376/2.
(8) نفسه: 530/2.
(9) نفسه: 529/2.
(10) ينظر: نفسه: 115/3.
(11) ابن منظور، لسان العرب: 4319/5.
(12) ينظر:. نفسه: 3457/4.
(13) ابن سيده، المحكم: 25/4.
(14) نفسه، الصفحة نفسها.
(15) الجوهري، الصحاح: 368/5.
(16) ابن منظور، لسان العرب: 4666/6.

(17) ولم أجد هذا النقل في النهاية ووجدته في: الزبيدي، تاج العروس: 96/34.

(18) الفراهيدي، العين: 12/5.

(19) ابن منظور، لسان العرب: 3732/5.

(20)ابن الأثير، النهاية في غريب الحديث والأثر: 271.

(21) ابن سيده، المحكم: 175/6.

(22) ابن منظور، لسان العرب: 1338/2.

(23)ابن الأثير، النهاية في غريب الحديث والأثر: 271.

(24) نفسه، الصفحة نفسها.

(25)الجوهري، الصحاح: 485/6.

(26) ينظر: الجواليقي، المعرب: 423.

(27) ابن كلثوم، ديوانه: 107.

(28) ابن سيده، المحكم: 636/6.

(29)الزبيدي، تاج العروس: 174/5.

(30)ابن فارس، مقاييس اللغة: 279/1.

(31) ابن منظور، لسان العرب: 325/1.

(32) ينظر: نفسه: 3737/5.

(33)الغنوي، ديوانه: 61.

(34) الفراهيدي، العين: 158/5.

(35) ينظر: ابن منظور، لسان العرب: مادة (خرق).

(36)التبريزي، شرح المعلقات العشر: 268.

(37)الصغاني، العباب الزاخر واللباب الفاخر: 155/11.

(38) التبريزي، شرح المعلقات العشر: 67.

(39) ابن منظور، لسان العرب: 2641/13.

(40) ينظر: الفيروزآباي، القاموس المحيط: 430.

(41)الصغاني، العباب الزاخر: 43/6.

(42) نفسه: 3836/10. ينظر: ابن فارس، مقاييس اللغة: 72/5.

(43)الأزهري، تهذيب اللغة: 432/4.

(44) الفراهيدي، العين: 18/6.

(45) ينظر: ابن الأثير، النهاية: 144.

(46) ابن منظور، لسان العرب: 664/1.

(47) ابن سيده، المحكم: 163/2.

(48) الإرياني، المعجم اليمني في اللغة والتراث: 589.

(49) ينظر: ابن سيده، المحكم: 236/3.

(50) نفسه: 307/9.

(51) نفسه: 199/6.

(52) ابن منظور، لسان العرب: 138/1.

قائمة المصادروالمراجع:

1) ابن الأثير، النهاية في غريب الحديث والأثر، دار ابن الجوزي للنشر والتوزيع، السعودية، 1440هـ.
2) الإرياني، مطهر علي، المعجم اليمني في اللغة والتراث، المطبعة العلمية، دمشق، 1996م.
3) الأزهري، أبو منصور، تهذيب اللغة، مكتبة الخانجي، القاهرة، 1964م.
4) امرؤ القيس،ديوانه، تحقيق: محمد أبو الفضل إبراهيم، دار المعارف، مصر، 1988م.
5) بامجيد، زينب، اللعب البيداغوجي، رسالة ماجستير،الجامعة الإفريقية، الجزائرية، 2015م.
6) التبريزي، الخطيب، شرح المعلقات العشر، تحقيق: فخر الدين قباوة، دار السلام، بيروت، 2019م.
7) الجوهري، إسماعيل بن حمَّاد، الصحاح (تاج اللغة وصحاح العربية)، تحقيق: إيميل يعقوب، ومحمد نبيل طريفي، دار الكتب العلمية، بيروت، 1999م.
8) الزبيدي، محمد مرتضى، تاج العروس من جواهر القاموس، وزارة الإعلام، مطبعة حكومة الكويت، الكويت، 1968م.
9) ابن سيده، المحكم والمحيط الأعظم، تحقيق: عبد الحميد هنداوي، دار الكتب العلمية، بيروت، 2000م.
10) الشقير، عبدالرحمن، الذاكرة الشعبية، ابن النديم للنشر والتوزيع، بيروت، 2020م.
11) الصغَّاني، الحسن بن محمد،العباب الزاخر واللباب الفاخر، تحقيق: فير محمد المخدومي، وتركي بن سهو العتيبي، مركز البحوث والتواصل المعرفي، السعودية، ومجمع الملك عبد العزيز المكتبات الوقفية، السعودية، 2022م.
12) العامري، لبيد بن ربيعة، ديوانه، تحقيق: عمر فاروق الطباع، دار الأرقم للطباعة والنشر، بيروت، 1997م.
13) العنتيل، فوزي، الفلكلور ما هو؟ دراسات في التراث الشعبي، دار المعارف، مصر، 1965م.
14) الغنوي، الطفيل، ديوانه، تحقيق: فلاح حسان أوغلي، دار صادر، بيروت، 1997م.
15) ابن فارس، أحمد، مقاييس اللغة، تحقيق: عبد السلام هارون، دار الجيل، 1999م.

16) الفراهيدي، الخليل بن أحمد،العين، تحقيق: مهدي المخزومي، وإبراهيم السامرائي، مكتبة دار الهلال، بغداد، د.ت.
17) الفيروزآبادي، القاموس المحيط، تحقيق: مركز الرسالة للدراسات وتحقيق التراثي، مؤسسة الرسالة ناشرون، دمشق، 2015م.
18) ابن كلثوم، عمر، ديوانه، تحقيق: عمر فاروق الطباع، دار القلم، 1994م.
19) ابن منظور، لسان العرب، تحقيق: نخبة من الأساتذة بدار المعارف، القاهرة، د.ت.
20) نويل، جيوفري، وكينتين، سميت، غرامشي وقضايا المجتمع المدني، دار كنعان للدراسات والنشر، دمشق، 1991م.

Arabic References

1) Ibn al-Athīr, al-Nihāyah fī Gharīb al-Ḥadīth & al-athar, Dār Ibn al-Jawzī lil-Nashr & al-Tawzīʿ, al-Saʿūdīyah, 1440.
2) al-Iryānī, Muṭahhar ʿAlī, al-Muʿjam al-Yamanī fī al-Lughah & al-Turāth, al-Maṭbaʿah al-ʿIlmīyah, Dimashq, 1996.
3) al-Azharī, Abū Manṣūr, Tahdhīb al-Lughah, Maktabat al-Khānjī, al-Qāhirah, 1964.
4) Imru' al-Qays, Dywānh, Ed. Muḥammad Abū al-Faḍl Ibrāhīm, Dār al-Maʿārif, Miṣr, 1988.
5) Bāmjyd, Zaynab, āllʿb al-Baydāghūjī, Risālat mājistīr, āl-Jāmʿh al-Ifrīqīyah, al-Jazā'irīyah, 2015.
6) al-Tabrīzī, al-Khaṭīb, shrḥ al-Muʿallaqāt al-ʿashr, Ed. Fakhr al-Dīn Qabāwah, Dār al-Salām, Bayrūt, 2019.
7) āl-Jwhry, Ismāʿīl ibn ḥmaaād, al-ṣiḥāḥ (Tāj al-lughah & ṣiḥāḥ al-ʿArabīyah), Ed. iymyl Yaʿqūb, & Muḥammad Nabīl Ṭarīfī, Dār al-Kutub al-ʿIlmīyah, Bayrūt, 1999.
8) al-Zubaydī, Muḥammad Murtaḍá, Tāj al-ʿarūs min Jawāhir al-Qāmūs, Wizārat al-Iʿlām, Maṭbaʿat Ḥukūmat al-Kuwayt, al-Kuwayt, 1968.
9) Ibn sydh ،al-Mḥkm & al-Muḥīṭ al-Aʿẓam, Ed. ʿAbd al-Ḥamīd Hindāwī, Dār al-Kutub al-ʿIlmīyah, Bayrūt, 2000.
10) al-Shuqayr, ʿAbd-al-Raḥmān, al-dhākirah al-shaʿbīyah, Ibn al-Nadīm lil-Nashr & al-Tawzīʿ, Bayrūt, 2020.

11) Al-Ṣghaaāny, al-Ḥasan ibn Muḥammad ،ālʿbāb al-zākhir & al-Lubāb al-Fākhir, Ed. Fīr Muḥammad al-Makhdūmī, & Trky ibn Sahw al-ʿUtaybī, Markaz al-Buḥūth & al-Tawāṣul al-maʿrifī, al-Saʿūdīyah, & majmaʿ al-Malik ʿAbd al-ʿAzīz al-Maktabāt al-waqfīyah, al-Saʿūdīyah, 2022.

12) al-ʿĀmirī, Labīd ibn Rabīʿah, dīwānih, Ed. ʿUmar Fārūq al-Ṭabbāʿ, Dār al-Arqam lil-Ṭibāʿah & al-Nashr, Bayrūt, 1997.

13) al-ʿAntīl, Fawzī, al-fulklūr mā huwa? Dirāsāt fī al-Turāth al-shaʿbī, Dār al-Maʿārif, Miṣr, 1965.

14) al-Ghanawī, al-Ṭufayl, Dīwānih, Ed. Falāḥ Ḥassān Ūghlī, Dār Ṣādir, Bayrūt, 1997.

15) Ibn Fāris, Aḥmad, Maqāyīs al-Lughah, Ed. ʿAbd al-Salām Hārūn, Dār al-Jīl, 1999.

16) al-Farāhīdī, al-Khalīl ibn Aḥmad ،ālʿyn, Ed. Mahdī al-Makhzūmī, & Ibrāhīm al-Sāmarrā'ī, Maktabat Dār al-Hilāl, Baghdād, N. D.

17) al-Fīrūzābādī, al-Qāmūs al-muḥīṭ, Ed. Markaz al-Risālah lil-Dirāsāt & taḥqīq al-Turāthī, Mu'assasat al-Risālah Nāshirūn, Dimashq, 2015.

18) Ibn Kulthūm, ʿUmar, Dīwānih, Ed. ʿUmar Fārūq al-Ṭabbāʿ, Dār al-Qalam, 1994.

19) Ibn manẓūr, Lisān al-ʿArab, Ed. nukhbah min al-Asātidhah bi-Dār al-Maʿārif, al-Qāhira, N. D.

20) Noel, Geoffrey, & Quentin, Smit, Gramsci & qaḍāyā al-mujtamaʿ al-madanī, Dār Kanʿān lil-Dirāsāt & al-Nashr, Dimashq, 1991.