Juhász Ágnes

NÉPI GYERMEKJÁTÉKOK CSANTAVÉREN

A néprajzi gyűjtések során a kutató figyelme általában egy adott témakörre, jelenségre irányul: számára ismeretlen embereket megszólaltatva csalogat elő eseményeket a feledés homályából. Az in medias res kezdésről gyakran le kell mondani és a cél érdekében kitérőket tenni.

Boszorkánytörténetek után kutattam, amikor kitérőként szóba került a gyermekkor, a játékok, és ekkor hallottam először a sattantütürűzésről. Megtetszett maga a szó, és tovább faggatózva más játékok is előbukkantak. Ez volt tehát a kiindulópont jelenlegi gyűjtésemhez, melynek célja a gyermekjátékok ismertetése és elemzése Észak-Bácska egyik nagy településén, Csantavéren.

Gyermekjátékok után kutatni és írni róluk nem is olyan gyerekjáték. Hol vannak ma már azok a fiúk és lányok, akik 1920-ban még önfeledten játszottak? Sajnos, sokat közülük súlyos hant takar, ők nem emlékezhetnek. Akik mondhatnának nekünk valamit, kevesen vannak, és az előkerülő emlékképek is elég töredékesek. Célom tehát az, hogy e megfakult mozaikkockák egymás mellé illesztésével fényt derítsek a játékok lehetőleg minden mozzanatára.

A gyűjtés helye és a játékosok

Csantavér, Észak-Bácska egyik nagy települése Szabadkától délkeleti irányban kb. 25 km-re fekszik. A legutóbbi, 1991-es népszámláláskor 9367 lelket számlált. A 3614 háztartásból 1534 a mezőgazdaságból él, tehát jóformán a háztartások fele. „Ez a tespedt, józan disznóól szagú föld"[1], ahogy költőnk, Szenteleky minősítette e tájat, más játékszeranyagot nem adhatott, csupán sarat, kukoricaszárat, csutkát, tehénszőrt, disznóhólyagot, gyermekláncfüvet; ezzel is igazolva azt a megállapítást, miszerint: „. . . a magyar gyermek játéka tükrözi a magyar föld állat- és növényvilágát, természeti jelenségeit, a magyar nép foglalkozásának tárgyait, műveleteit . . ."[2]

A hagyomány érdekes magyarázatot ad a helységnév eredetével kapcsolatban. A XVII. század végi török pusztítások nyomán csont és vér borított itt mindent, így akkoriban csont és vér vidékének nevezték, amelyből azután – népetimológiával – keletkezett a Csantavér elnevezés. Mindez azért érdemel

említést, mivel az itt begyűjtött töröközés elnevezésű játék valószínűleg ezzel hozható összefüggésbe.

A téli játékok színhelyéül a falut átszelő Csík-ér szolgált. A befagyott erecskén csúszkált fél falu apraja-nagyja korcsolyának nevezett ilyen-olyan házi tákolmányokon. A tél elmúltával az utcák népesültek be. Kedvelt helynek számítottak az ún. kisközök (rövid zsákutcák), ahol zavartalanul játszhattak. Már amennyire zavartalanul, ui. szinte szabályszerűen ilyen helyeken mindig volt egy-egy zsémbelő nénike, ám nemhogy elidegenítőleg hatott, éppen ellenkezőleg: vonzotta a gyerekhadat. Az udvarokat, szalmakazal környékét sem vetették meg, ha éppen bújócskáztak (ipiapacsoztak). A szobában csak a legvégső esetben maradtak, szobafogság vagy rossz idő esetén.

A játékosok életkora kb. 6–15 évesig terjedt. A nemek szerint való elkülönülés ritkán fordult elő, mivel a fiúk is sántikáltak, gyűrűztek, és a lányok is rablóztak, métáztak, sárpuskát készítettek stb. A gyerekeket azonban hamar bevonták a mindennapi munkákba (kapálás, kukoricatörés), így a játékosok felső korhatára esetenként lecsökkent a 12. életévre.

A játékok csoportosítása

Az összegyűjtött játékok csoportosításakor a *Magyar Néprajz* VI. kötetének példamutató modelljét vettem alapul, amely négy típustömböt különít el a játék szervező eleme alapján: eszközös, mozgásos, párválasztó és szellemi játékokat, azzal, hogy egy külön csoportot iktattam be, nevezetesen az élő állatokkal való játszást. A típustömbök száma mégsem változott, ui. a szakirodalom szerinti párválasztó játékokat nem találtam. Magyarázható egyrészt a fonók hiányával (főleg itt játszották ezeket), másrészt viszont a feledésbe merüléssel.

A behatárolás így is számos nehézséget vet fel, ui. egyes eszközös játékokban is a mozgáson van a fő hangsúly, vagy a mozgásos játék célja éppen a párválasztás. Ingadozásokra ad okot az is, hogy a játék pontos definíciója valójában részmeghatározások formájában adható meg, habár pedagógusok, pszichológusok, néprajzkutatók egész hada próbálkozik vele. Mint a részmeghatározások egymás mellé illesztéséből kiviláglik: „. . . a játékokat (általában is) az jellemzi, hogy a szabad akaraton alapulnak, nem produktívak, valóságszerűek, de nem valóságosak, térben és időben meghatározottak".[3]

Az adatközlők nyomán kb. 1920-tól indulhatunk el, megfigyelve a játékok variálódását napjainkig. A begyűjtött anyag egy része Kiss Áronnak az 1891-ben megjelent *Magyar gyermekjátékgyűjtemény* c. könyvében is megtalálható. Ez is bizonyítja a játékok széles elterjedési skáláját, közkedveltségét és szerves továbbélését, folytonosságát.

A következő csoportosítást használom:

I. Eszközös játékok

- Tárgykészítő játékok
- Eszközös-ügyességi játékok
- Sportszerű népi játékok
- Szerepjátszás

II. Mozgásos játékok

- Ügyességi és erőjátékok
- Fogócskák
- Vonulások

III. Szellemi játékok

- Rejtő-kereső játékok
- Társasjátékok

IV. Élő állatokkal való játszás

I. Eszközös játékok

Itt először is el kell határolnunk két lényeges fogalmat: a játékszert és játékeszközt, ui. nem szinonímákról van szó. „Játékszernek azokat a különböző anyagokból (növényi, állati alapanyagok, fa, kő, papír, fém stb.) készült, kizárólag a játszás céljait szolgáló tárgyakat nevezzük, amelyek formájukat, alakjukat tudatos emberi tevékenység nyomán nyerik el."[4] A játékeszközök csupán segítségül szolgálnak más játékokhoz, mint pl. botok, bab- és kukoricaszemek stb.

Tárgykészítő játékok

Maga a tárgy készítése képezi a játék célját.

1. ékszerkészítés: gyűrű, karperec, nyaklánc, koszorú készítése pitypangból (gyermekláncfűből).

Virágzásakor, május elején minden kislány karján, hajában, nyakában ott sárgállott az „ékszer", később zöldült is a helye, mivel a szárból kiszivárgó nedv zöldes nyomot hagyott, amit nem kis fáradságba került lemosni, ám ennek ellenére divatos volt.

2. állatok készítése kukoricaszárból (ízikből):

Leggyakrabban tehenet, lovat, kecskét, kutyát és macskát, tehát a környezet állatait készítették. A kisebbeknek a szülők is segítettek. Az ügyesebbek szekeret is farigcsáltak. Ábrázolásuktól eltekintek, ui. a szakirodalomban föllapozhatjuk őket.

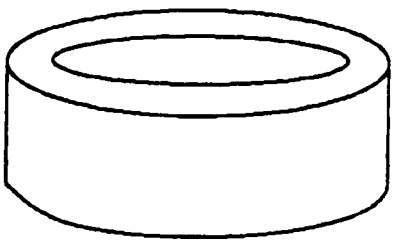
3. babakészítés: A kislányok kedvelt játéka.

A) *csutkababa* – ez volt a legelterjedtebb, ui. alapanyaga (a csutka) minden házban előfordult. A legkisebbek megelégedtek magának a csutkának a bepólyázásával, a fej, haj és végtagok elmaradtak, míg a nagyobbak igényességét mutatja, hogy ronggyal kitömött fejszerűséggel látták el, és kukoricabajuszból készült hajjal, amit előszeretettel fonogattak. A csutkababa készítésének évadja az őszi kukoricafosztással esett egybe. A baba általában az utca legszebb kislányának, fiatalasszonyának nevét kapta, így voltak Ibolykák, Ilonkák stb.

B) *rongybaba* – az ügyesebb kislányok készítették az otthon található ruha- és rongydarabokból, melyeket a szülők már nem tudtak semmire sem felhasználni.

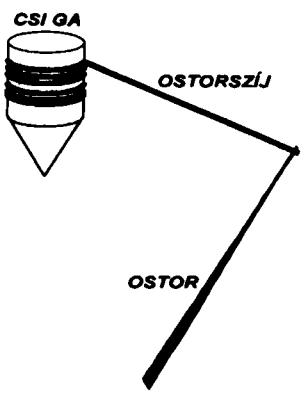
C) *papírbaba* – az '50-es évek kedvelt játékszere volt. Erős kartonpapírból babaformát vágtak ki, majd újságpapírból, ritkán színes papírból szoknyácskát, blúzt vagy ruhát szabtak neki.

4. sárpuska: Pampuska (fánk) formára jól összegyúrták a sarat. A közepét ujjal kivájták, ügyelve, nehogy átfúródjék az alja, de ugyanakkor vékony is maradjon, majd beleköptek egyet, és a földhöz vágták. Aki ügyesen elkészítette, annak hatalmasat durrant, ezért is mondták: – Neked nem is puskád van, hanem ágyúd.



Eszközös-ügyességi játékok

5. csigázás: Főleg fiúk játszották. A csiga itt nem állat, hanem egy kb. 10 cm hosszú, 5 cm átmérőjű henger alakú fadarab, amelyet nagy igyekezettel a következő formára faragtak ki:

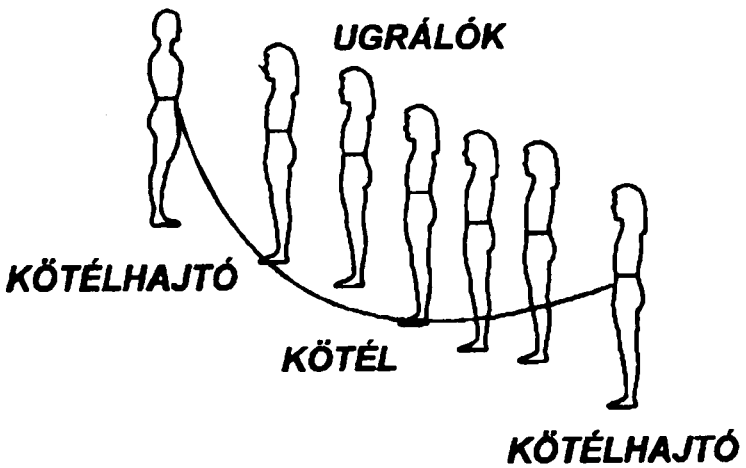


A játékhoz szükséges még egy ostor is. Óriási kézügyességet igényelt a csigára tekert ostorszíj megrántása, ui. a rántás után a csigának forognia kellett. A további pörgést ostorcsapásokkal érték el. Ehhez szintén kézügyességre és ritmusérzékre volt szükség.

6. kötélugrálás: Legalább három személyt igényelt, egy ugrálót és két forgatót, de az sem volt rikta eset, hogy 7–8-an ugrálták. Ilyenkor a szalmahordáskor használt nagykötelet hozták ki, egy-egy fogta a kötél végét (a kötélhajtók), a többiek pedig a kötél mentén sorakoztak föl, esetleg a már mozgásban lévő kötélbe „ugrottak be".

Szabálya: akinek a lába beleakadt a kötélbe, az kiállt. Az utolsónak bennmaradó lett a győztes. A következő fordulóban azok lettek a kötélhajtók, akik legelőször kiestek a játékból, esetleg a győztes, ha előzőleg sokat kellett szökdécselnie, vagyis túlságosan kifáradt.

E játékot vegyesen játszották fiúk és lányok.



7. likkerezés: Főleg lányok játszották, számuk nem volt meghatározva. Játékeszközként öt likkert használtak, ha azonban nem sikerült kikönyörögni a kovácstól, akkor kisebb kavicsdarabok is megfeleltek.

Öt menetből, osztályból állt:

1. osztály – az öt likker a kézben van, majd lehajítják a földre. Egyet földobnak közülük a levegőbe, mialatt a következőt fölmarkolják a földről. Így szedegetik föl a többi hármat is.

2. osztály – az öt likker ismét a kézben van. Újra ledobják őket, és míg egy a levegőben van, addig kettesével szedegetik föl a többit.

3. osztály – a ledobás és egy likker földobása után hármat, majd a maradék egyet markolják föl.

4. osztály – a negyedik fordulónál ügyelni kell a ledobásra, az ún. dobbantásra, ui. mind a négy likkert egyszerre kapják föl.

5. osztály – itt nincs ledobás, hanem a tenyérből a kézfejre kerülnek a likkerek, mind az öt, ahol az ujjak között kell maradniuk. A pörge ujjúak előnyt élveznek, azok, akik ujjaikat a kézfejnél magasabbra tudják emelni.

Az győz, aki minél tovább eljut, minél több osztálya van. Ha egy játékos „megbukik", a következő dobhat. Amikor újra a megbukottra kerül a sor, az abbahagyott osztálynál kezdi, ill. folytatja.

8. gombozás: 2–4-en játszották fiúk, lányok. Mindegyikük rendelkezett kb. 8–10 gombbal, előfordult, hogy a kabátról is leszedték őket. Az első játékos egyet a falhoz ütött (peccintett), majd a többiek következtek egymás után. Ők már arra törekedtek, hogy gombjuk minél közelebb kerüljön a másikéhoz, ui. amennyiben egy arasznyi távolság volt közöttük (a széttárt mutató- és hüvelykujj közti távolság), az illető nyert. A nyerési lehetőség egyenes arányban nőtt a földön lévő gombok számával.

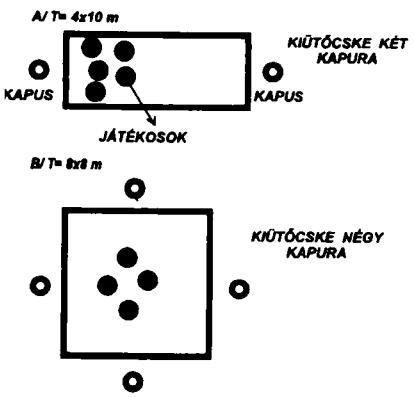
9. cicázás labdával: Házilag készített rongy- vagy szőrlabda kellett hozzá, és legalább három játékos. Kiszámolással kijelöltek két kapust, akik kb. 10 m távolságra egymással szemben felálltak, míg köztük helyezkedtek el a „macskák". A játék annál érdekesebb volt, minél többen részt vettek benne. A cicák a labda megszerzésén vagy legalább érintésén fáradoztak. A kapusnak ügyesen kellett dobnia vagy gurítania a labdát, mert a macska hozzáérésével szerepcsere történt. Az alvó, elbámészkodó cicát a kapusok hamar nevetség tárgyává tették; lábuk között gurítva a labdát.

Amennyiben többen játsszák, több macskát választanak, a kapusok körbeállják, egymásnak adogatva a labdát igyekeznek távol tartani azt a macskáktól. Érintéssel helycserére kerül sor.

10. kiütőcske: Az előző játékkal ellentétben itt a játékosok menekülnek a labda elől. A fölállás hasonló: két kapus, közöttük a játékosok. Játékeszköze szintén egy labda, amivel a kapusok igyekeznek eltalálni a bennlévőket. Akikhez a labda kozzászáll, az kiesik – ha kiesésre játszották –, vagy helyet cserélnek az illető kapussal. Ha „fejre" játszanak, ahányszor valaki elkapja a labdát anélkül, hogy elejtené, annyi élete lesz. Ezzel persze a kiesése nehezül meg. Az a győztes, akit egyszer sem ütöttek ki, ill. aki legutoljára marad.

Ez a játék is akkor érdekes, ha sokan játsszák. Az ütésekre gyakran egymást félrelökve röppennek szét. A kapusnak ilyenkor viszonylag könnyű a dolga.

Játsszák két vagy négy kapura is.

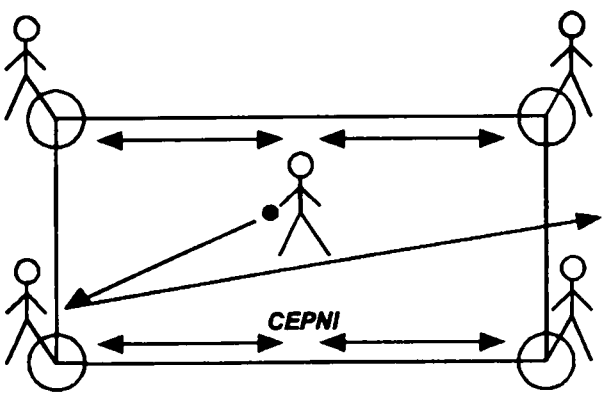


11. tányérpörgetés: Játékeszközként egy pléhtányér szükséges hozzá. Korlátlan számban játszhatták fiúk, lányok. Meghatározott sorrend szerint pörgették az élére állított tányért, és számolták a pörgéseket. Akinek a tányér egyet sem vagy a legkevesebbet fordult, zálogot adott, csatot, kendőt stb.

Kiváltásakor mindenféle lehetetlen dolgot meg kellett csinálnia az illetőnek: iákolást, nyerítést, békaugrálást, kukorékolást stb.

Sportszerű népi játékok

12. cepnizés: A szakirodalomból ismert görcölés variánsa. Öten játszották, legények, nagylányok. Megrajzoltak egy kb. 5X20 m-es téglalapot, amelynek négy sarkába lyukakat ástak. Egy-egy játékos állt ide sarkát beletéve. Az ötödik középen foglalt helyet egy labdával (rongylabdával). Ő dobra azt az egyik játékosnak, akinek kézzel kellett valahogyan elütnie a téglalapon belül (hosszanti irányban messzebbre is üthették a téglalap körvonalától). Ütés után a hosszanti oldalon lévők összefutottak, találkozva összeütötték tenyerüket, amit cepninek neveztek, majd szaladtak vissza a helyükre, és elfoglalták előbbi pózukat (sarkukat a lyukba téve). Amíg a négy játékos szaladt, addig a középen álló igyekezett megkapni a labdát és gyorsan sarkot foglalni. Akinek nem jutott hely, az került középre.



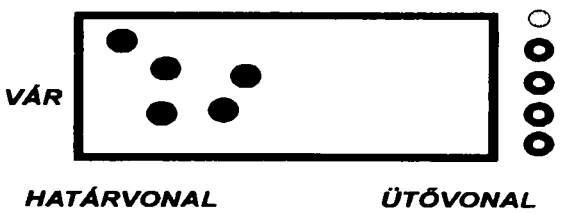
13. métázás:

A) *kisméta* – A játékra kb. 15X30 méteres pályát jelöltek ki. Vegyesen játszották fiúk, lányok, akik két csapatra oszlottak 3–6 taggal. Játékeszköze egy gumi- vagy szőrlabda volt. Húztak egy kezdővonalat, amelynek mentén az ütőcsapat tagjai sorakoztak fel, míg a kapócsapat játékosai szétszóródtak a két vonal között, uo. húztak egy határvonalat is, melyen túl a vár helyezkedett el.

Az ütőcsapat első tagja földobta a labdát, majd tenyérrel elütötte úgy, hogy a labda a játéktéren belül maradjon, majd futni kezdett a pálya másik vége felé, vagyis a várba. Ha sikerült addig eljutnia anélkül, hogy a kapócsapat tagjai hozzádobták volna a labdát, akkor következhetett a másik dobó.

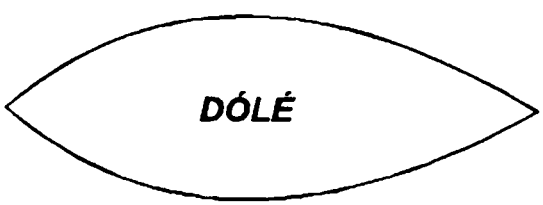
B) *nagyméta* – Játékszabálya megegyezik az előzővel, azzal, hogy a labdát nem kézzel, hanem bottal ütötték, így adogató játékosra is szükség volt. Főleg

fiúk játszották, a terep is nagyobb, komolyabb, kb. 30X50 méteres. Az adogató földobta a labdát az ütőnek, aki igyekezett minél messzebb elütni a pálya területén, majd botját lehajítva szaladt a határvonalig. Ha a kapóknak nem sikerült eltalálniuk a futót, következhetett az újabb dobó, ám ha igen, akkor a csapatok helyet cseréltek. Az első dobó is visszaszaladhatott, míg a második vagy harmadik dobó futott a vár felé. Amennyiben találat nélkül visszaért (nem dobták hozzá a labdát), újra megszerezte csapata számára az ütés jogát. Így egyszerre többen is lehettek a pályán. A csapatok akkor is helyet cserélhettek, ha minden ütő a túlsó oldalon rekedt, vagyis a várban.



● KAPÓJÁTÉKOSOK
○ ÜTŐJÁTÉKOSOK
◎ ADOGATÓ

14. dólézás:
Így nevezték a szakirodalomból ismert bigézést.
Játékeszközök: – bot (kb. 1 m-es),
– dólé (kb. 15 cm hosszú, 3 cm átmérőjű, a két végén kihegyezett fadarab).



Fiúk, lányok egyaránt játszották. Két csapatra oszlottak: az ütők és a kapók csapatára. Fúrtak egy gödröcskét, amely mögött az ütők csapata sorakozott föl, míg a kapók a lyuktól kb. 10–20 méterre szétszórtan helyezkedtek el.

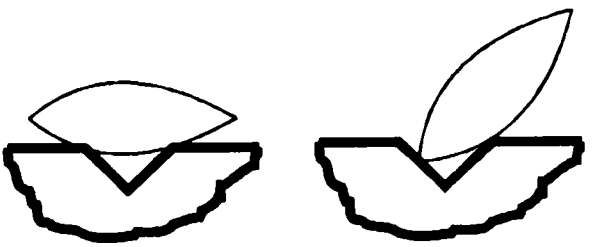
A játék három mozzanatból tevődött össze:

a) A dólét az ütők első játékosa kereszbe fekteti a gödröcskén, majd a bottal kilöki. Ha egy kapójátékos megfogja a repülő dólét, az ütő kiesik, és a csapat másik tagja következik. Amennyiben senki sem tudja elkapni a dólét, akkor az ütő keresztbe fekteti a botot a lyukon. Ahol a dólé földet ér, onnan próbálja meg egy kapójátékos a bothoz visszadobni. A bot érintésével az ütőjátékos kiesik, és helyére a következő kerül.

b) Féloldalt beleállítják a dólét a lyukba, majd a bottal ráütnek az egyik végére, mire az valamennyire fölugrik a földtől.

c) A levegőben levő dólét háromszor fölütik, miközben ezt mondják: egy méta (az első ütés után), két méta (mondják a második után), végül pedig: sólyom, szaladás! A harmadik megütés valójában az elütés a két marokra fogott bottal. Ahol a dólé földet ér, ott húznak egy vonalat, végül az győz, aki legtávolabbra ütötte.

A csapatok akkor cserélnek helyet, ha minden ütőjátékos kiesik, elveszíti az ütés jogát.



15. töröközés:

Rajzoltak egy kb. 10 cm átmérőjű kört, melynek mentén bottal a kézben sétáltak oly módon, hogy a bot egyik vége a körben maradt. Kizárólag fiúk játszották, kb. tízen. Mindegyikük egy nemzet, nép nevét vette föl, így lett közöttük török, görög, német, angol, francia, magyar, cigány stb. Előzőleg bírót választottak, aki egyszer csak elkiáltotta magát: – Üsd a törököt! Erre botjaikkal a menekülő török, . . . nyomába eredtek. Az sem volt rest, árkon-bokron keresztülfutott. Ha a fogók rávágtak a bottal – és persze úgy nézték, hogy minél nagyobbat –, akkor a török, . . . kiállt, és nem játszhatott többé. Itt játéktér nem volt meghatározva, aki túl messzire elszaladt, és a fogóknak nem volt ínyükre tovább üldözni, a menekülő újra játszhatott a következő menetben. Aki utoljára maradt a körben, az lett a győztes.

Szerepjátszók – felnőttek szerepét utánozó játékok

Lényegük a vállalt szerepnek megfelelő viselkedésmód. Gyakori a tanító, orvos, boltos utánzása, ill. az alábbiak is:

16. háziasszonyozás: A kislányok körében kedvelt játéknak számított. A földre pálcával konyhát rajzoltak, vagy egy félreeső zugot jelöltek ki e célra az udvar végében. Választottak maguk közül egy anyukát (apuka ritkán szerepelt), aki sütött-főzött a gyerekeire. Az ételek leggyakrabban sárból készültek. Törött tányérdarabok szolgáltak só, paprika, kenyér gyanánt. Kedvelt csemege volt a sárpogácsa, mivel annak sárkemencét is kellett készíteni. Mikor elkészült az „ebéd", az anyuka így hívta a lányait:

Sári, Mári, Kati, Panni,
gyertek haza, lányok, enni!

Eperéréskor epret szolgáltak fel ennivalóként, esetleg utcán található más gyümölcsöt, főleg meggyet.

E játékhoz szorosan kapcsolódik az apa-anyázás. Gyakran az apa szerepét is kislány vállalta fel. A csutkababákat ringatták, azok voltak a gyerekeik. Az anyukák csutkadarabokat erősítettek a cipőjük sarkára, így „magas sarkú cipőben" illegették magukat.

17. lakodalmazás: Egy háznál összegyűltek az utca gyerekei. Közülük a legszebb vagy éppen a legkisebb lány lett a menyasszony. Gyakran a vőlegény szerepét is lány vállalta, rendszerint a legmagasabb lány. Nagy hangsúlyt fektettek a menyasszony kicsinosítására. Az ablakokról leszedett függöny szolgált fátyolként. Ki is festették, ahogyan tudták: körömlakk a japánakác piros nedvéből készült, szájpirosítónak megfelelt a piros krepp-papír, míg a szemöldököt elégett gyufaszálakkal festették.

Az étkezést batyubálszerűen oldották meg, mindenki vitt, amit tudott, azután mindent közösen fogyasztottak el. A lényeg az utcai fölvonuláson volt. Elöl mentek a koszorúslányok és -legények, majd a menyasszony, vőlegény, utánuk pedig a vendégsereg. Ők maguk énekeltek, sőt kurjongattak is. A felnőttek is kiálltak az utcára a lakodalmas menet elvonulását megtekinteni.

18. gyerekszínjátszás: Iskolai mintára a gyerekek is rendeztek színházat. Deszkából összetákolták, takarókkal, lepedőkkel körülvették, papírpénzt rajzoltak, amit az előadás előtt szétosztogattak. A műsor kezdetekor egy kisasztalt tettek a kapuhoz, itt ült a jegyárusító, aki a papírpénzeket jegyre váltotta. Az előadás pontos kezdetét már előre kihirdették az egész utcában, úgyhogy nemcsak a gyerekek, hanem azok szülei, ill. mások is eljöhettek. Padok, székek szolgáltak ülőhelyként.

A rendezői szerepet a nagyobb gyerekek vállalták föl, akik már iskolába jártak. Ott szerzett ismereteiket gyakorolták a szöveg kiválasztásakor, esetleg megírásakor, a szereplők kiválasztása alkalmával. Gyakran vittek színre népmeséket, pl. *A szegény ember és a gazdag ember* történetét. Az előadást több fölvonásra tagolták.

A maszkokat, jelmezeket is igyekeztek minél élethűbbé tenni: bajuszt, szakállat kukoricahajból készítettek. A gazdag ember ingét párnákkal tömték ki, úgyhogy még a nadrágszíját sem tudta becsatolni. Szegény embernek lehetőleg soványabb szereplőt választottak.

Ilyen előadáscím is szerepelt: *Hakapeszik bárókisasszony* stb.

19. rablózás: Nagyszüleink nem sok detektívfilmet láttak, fantáziájuk azonban ilyet is kiadott. Az udvarban bottal megrajzoltak egy hosszú folyosót, lehetőleg minél kacskaringósabbat, köréje pedig szobákat. A folyosó végén lévő szobába ültették be a háziasszonyt, rendszerint a legkisebbet. A folyosóra vonalakat húztak, ez szolgált garádicsként (lépcsőfokként). A támadó rablók a náluk lévő bottal elsimították ezeket a lépcsőfokokat, így közeledtek a háziasszony felé. A szerepben való teljes beleélést mutatja, hogy a háziasszony sírásba, rémült jajveszékelésbe kezdett a rablók láttán (tettetés nélkül), a nagyobbak pedig ezt élvezték.

Elég morbid játék volt ez a kisebbekkel szemben. Győztese nem volt, csupán a megríkatásra törekedtek.

II. Mozgásos játékok

E játékok lényege a mozgás, ez adja a játék örömét. Kapcsolódhat hozzá játékeszköz, de ez csupán kísérője a játéknak.

Különféle ügyességi és erőjátékok

20. korcsolyázás: Csantavéren igen kedvelt téli szórakozásnak számított a Csík-éren való csúszkálás. A korcsolya fából készült, amit drótokkal erősítettek a lábra. Ritkábban kaszaél szolgált csúszórészként, ilyenkor a szülők is segédkeztek az elkészítésében.

21. sántikálás: A földre megszámozott kockaábrát rajzolnak, majd kockáról kockára haladva végigugrálják megfelelő szabályok szerint. Játszhatják dobókővel, ill. anélkül. Kétféle ábrát ismernek:

A) A játékosok száma nincs meghatározva. Dobóeszköze: cserép vagy csiszolt tányérdarab. Törött tányért használtak e célra, itt is versengtek, kinek van legszebb virág rajta. Miután a cserepet vagy tányérdarabot beledobták a kockába, indulhatott a játék. Sem a cserépnek, sem a lábnak nem volt szabad érintenie a vonalat, mert akkor azt mondták: – Le vagy! – és másik kezdhette a sántikálást.

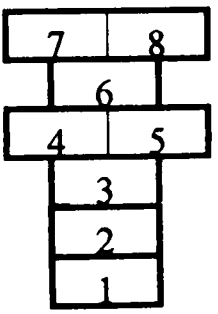
A játék szabálya: a kockába dobott tányérdarabot ugrás közben fél lábbal kellett továbblökni kockáról kockára, ami nem volt éppen könnyű. Az egyes számú kockától kezdtek, sikeres dobás és körbesántikálás után az illető kijárt egy iskolát. Az a játékos, aki vonalra lépett vagy mindkét lábát letette, kiállt, és egy másik indult. Amikor újra rá került a sor, annál az iskolánál folytatta, ahol megakadt.

5	6
4	7
3	8
2	9
1	10

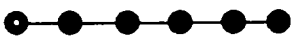
B) Egy kocka kb. 50X50 cm nagyságú volt. A párosoknál mindkét lábat le kellett tenni, tehát az utolsó kockánál terpeszállásban fordultak meg. Aki a vonalra ugrott, az kiesett, átadta helyét a következő játékosnak.

Ezt is játszották cseréppel, ill. anélkül. A dobás rendje megegyezik az előzővel, kockánként haladtak, azzal, hogy a bedobott cserép maradt a helyén, és visszafelé jövetkor kellett fölvenni.

„Kijárásával" nyolc iskolát (osztályt) szerezhettek az ügyes ugrálók.

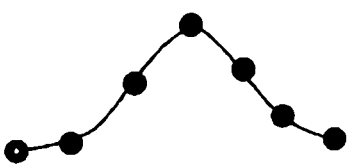


22. sugarazás: A szakirodalomban ostorcsapó néven ismeretes. Főleg fiúk játéka volt, akik fölsorakoztak egymás kezét fogva, ahogyan vonatozni szokás. A sor elején rendszerint a legerősebb fiú állt, aki futni kezdett, magával húzva a többieket. Hirtelen irányváltozatatáskor (csavarintáskor) a hátul lévők legtöbbször kisodródtak, „elszálltak" a szó szorors értelmében. Az elesők kiálltak, míg a többiek újra összefogóztak. A sergető célja az volt, hogy minél többen kiessenek, míg a játékosoknak a talpon maradás.



● ***JÁTÉKOSOK***

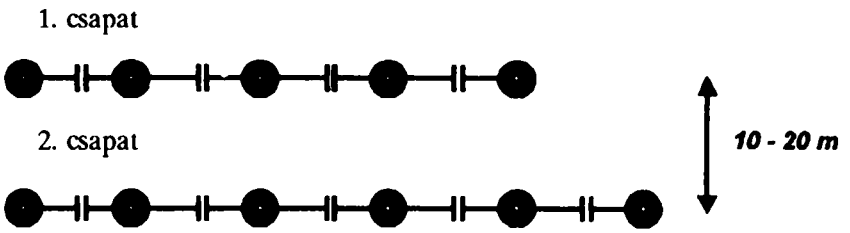
◉ ***SERGETŐ***



23. Adj, király, katonát!: Vegyesen játszották fiúk, lányok. Két csapatban felálltak egymással szemben kb. 10–15 méterre, kézen fogva. Kisorsolták, melyik csapat kezd, és a következő párbeszéd zajlott le:

Első csapat: *Adj, király, katonát!*
Második csapat: *Nem adok.*
E. cs.: *Ha nem adsz, szakítok.*
M. cs.: *Szakíts, ha bírsz!*
E. cs.: *Kit kívánsz?*
M. cs.: *Azt a híres . . .* XY-t (valakinek a nevét mondják)

Erre a megnevezett személy futásnak eredt, és igyekezett az ellenfél játékosainak összefogott kezét „szétszakítani". Ha ez sikerült neki, magával vihetett egy „foglyot", ha nem, akkor ő is ott maradt. Majd a másik csapat kezdte a párbeszédet. Végül az a csapat győzött, amely minél több tagot számlált.



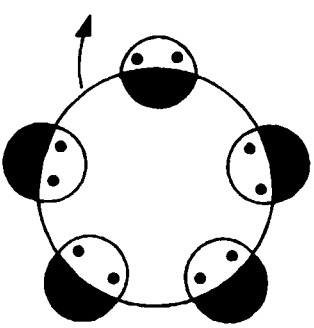
24. páros szökellők: Két kislány kart karba öltve egyszerre szökell, miközben a következőket mondják, éneklik:

A) *Sétálunk, sétálunk, egy kis dombra lecsücsülünk, csüccs!*
Erre leguggoltak, majd kezdték újra, míg meg nem unták.
B) *Erre kakas, erre tyúk, erre van a gyalogút, sírom, sárom, sutty.*
Szintén leguggoltak, majd újrakezdték.

25. Lánc, lánc, este lánc: Valószínűleg félrehallás eredménye lehetett az „este lánc", de ugyanakkor voltak olyanok is, akik Eszter-láncot mondtak:

Lánc, lánc, este lánc,
este lánci cérna,
cérna volna, selyem volna,
mégis kifordulna.
Pénz volna karika, karika,
forduljon ki Marika,
Marikának lánca.

Körben, egymás kezét fogva haladnak az ének dallamára. Akinek a nevét mondják, az arccal kifelé fordul.



Fogócskák

26. fogócska: Vegyesen játszották korlátozatlan számban. Kiszámolással meghatározták a fogót, aki a többiek megérintésén (elkapásán) mesterkedett. Ha sikerült valakit megfognia, akkor szerepet cseréltek.

Játszották még csírral (menedékhellyel) is, ugyanezen szabályok szerint, azzal, hogy a csírban – ami lehetett fal, fa stb. – a fogó senkit sem foghatott meg.

(Megjegyzés: a csír szó magyarázatát sehol sem találtam az általam átvizsgált szakirodalomban:

a. A magyar nyelv történeti-etimológiai szótára I. A–Gy. Budapest, Akadémiai Kiadó, 1967

b. Új magyar tájszótár 1. A–D. Budapest, Akadémiai Kiadó, 1969

c. Bálint Sándor: Szegedi szótár 1. Budapest, Akadémiai Kiadó, 1957

d. Ormánysági szótár Kiss Géza szótári hagyatékából (szerk. Keresztes Kálmán) Budapest, Akadémiai Kiadó, 1952

e. Penavin Olga: Szlavóniai (kórógyi) szótár Fórum Könyvkiadó, Újvidék

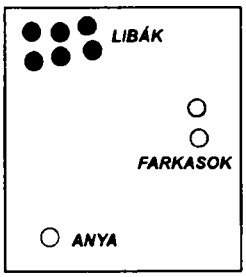
f. Czuczor–Fogarasi: A magyar nyelv szótára 1. Pest, 1867, Emich Gusztáv Akadémiai Nyomdásznál)

27. Erre csörög a dió: Szembekötős játék. Kiszámolással határozták meg, ki legyen a fogó. A szemét kendővel bekötötték, majd négyszer-ötször jól megforgatták, és ekkor indulhatott csak a többiek keresésére. Télen gyakran játszották, ha túl hideg volt kinn, és a szobákba szorultak a gyerekek. A játékosok így csalogatták a fogót: – Erre csörög a dió, erre meg a mogyoró, lábad alatt a patkó. – A fogónak nemcsak elkapnia kellett valakit, hanem bekötött szemmel ki is kellett találnia, ki az. Ha a kereső kitalálta az illető nevét, levették szeméről a kendőt, és szerepet cseréltek, ha nem, akkor tovább kellett keresnie a játékosokat.

28. libázás: Szereplői egy anya, egy vagy két farkas és a libák. Az anyával szemben kb. 20–30 méterre állnak fel a ludak, középütt a farkasokkal. Az anya és a játékosok (ludak) között a következő párbeszéd folyik:

Libák: *Anyám, anyám, éhes vagyok!*
Anya: *Gyere haza, libuskám!*
Libák: *Nem merek.*
Anya: *Miért?*
Libák: *Félek.*
Anya: *Mitől?*
Libák: *Farkastól.*
Anya: *Hol van?*
Libák: *Bokorban.*
Anya: *Mit eszik?*
Libák: *Kosfejet.*
Anya: *Miben mosdik?*
Libák: *Cintányérban.*
Anya: *Mibe törölközik?*
Libák: *Rongyos kutya farkába.*
Anya: *Gyertek haza, biri, biri!*

A ludak futásnak erednek, szaladnak haza, a farkasok pedig igyekeznek minél többet elfogni közülük. Akiket megfognak, azok kiállnak. Addig játsszák, míg minden ludat el nem kapnak. Azután az utolsónak maradt liba lesz az anya, farkasok pedig azok, akik legelőször kiesnek.

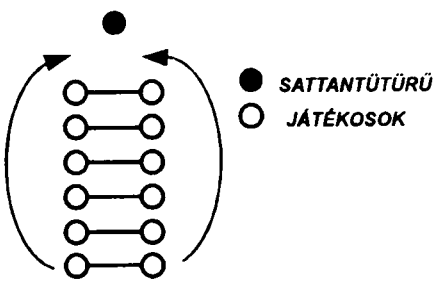


29. sattantütürű: Valójában az Utolsó pár, előre fuss! játékról van szó.

Egymás után, párban sorakoztak fel a játékosok, kézen fogva egy fiú, egy lány. Elöl állt egy páratlan személy, a sattantütürű, ő kiabálta: – Sattantütürű, tűt árúnak a bótba! – mire a legutolsó párnak előre kellett szaladnia, és ott, a sor elején újra megfogni egymás kezét. Közben a kikiáltó igyekezett megfogni valamelyiküket. Ha nem sikerült neki, a pár változatlanul előre állt, ám ha igen, akkor viszont az elfogott személy lett az ő párja, a pár nélküli pedig a sattantütürű.

Általában legények, nagylányok játszották, és persze a szimpátia határozta meg, ki kit fogjon el. Minél többen részt vettek a játékban, annál érdekesebb volt.

Egy másik változatában az összefutó pároknak nemcsak a kezüket kellett megfogniuk, hanem meg is kellett csókolniuk egymást.



30. cica-maca (árokugrálós játék)

Kisorsolnak egy fogót (cica-macát), akit az árokba állítanak, míg az „egerek" vígan szaladoznak egyik oldalról a másikra, és így bosszantják a „macskát":

– Cica-maca, fogjál meg!
– Ci-ci-ci, cicuskám, gyere, fogjál meg!

Akit a macska megfog, hozzáér, azzal helyet cserélnek.

31. köcsögözés

Többen játszották, fiúk és lányok. Szereplői: egy háziasszony, egy macska, „köcsögök" (gyerekek) és köcsöghordozók (minden „köcsög" mellé kettő). A játék menete: a guggoló játékosokat (köcsögöket) a macska igyekezett fölborítani. Ezt próbálta megakadályozni a gazdasszony, ill. a köcsöghordók, akik

karjuknál fogva szállították a játékosokat. Ha a macska mégis fölborította a köcsögöket, akkor azok a kiömlő tej hangját utánozták: – Glo, glo, glo. Ha a gazdasszony megfogta a macskát, helycsere történt.

Vonulások

32. Bújj, bújj, zöld ág:

Főleg a kislányok kedvelt játéka volt. Előzőleg kisorsoltak két személyt, akik a kaput tartották. A többiek kézen fogva egyes sorban kanyarogtak alattuk, ezt énekelve:

Bújj, bújj, zöld ág, zöld levelecske,
nyitva van az aranykapu, hadd bújjatok rajta!
Rajta, rajta, leszakadt a pajta,
bent maradt a macska.

Ekkor leeresztették a fölemelt „kapukat" (kezeket). A foglyul ejtett személynek választani kellett az aranyalma vagy az aranykörte között (a kaputartók a játék előtt egymás között megbeszélték, hogy ki kicsoda). A többiek ezt nem tudhatták meg, így a döntés idején is kissé félrevonultak a foglyul ejtett személlyel. A vonulók elfogytával a két csapat összemérte erejét pl. az Adj király, katonát!-ban

III. Szellemi játékok

Rejtő-kereső játékok

33. gyűrűzés

A játékosok (fiúk, lányok kortól függetlenül) körben leültek. Összekötöttek egy kb. 1 m-es madzagot, amelyre előzőleg gyűrűt fűztek. Kezeiket a madzag mentén húzgálták, lehetőleg egymáshoz értetve. Egy személy a körön kívül sétálva igyekezett nyomon követni a gyűrű útját. A többiek ezalatt így énekeltek:

Gyűrű, gyűrű, kalan(d)gyűrű,
merre van az aranygyűrű (ezüstgyűrű)?
Itt csörög, itt pörög, itt nyisd ki!

A sétáló ekkor rámutatott valakire, akinél a gyűrűt sejtette. Az illető kinyitotta a tenyerét, és ha valóban nála volt a gyűrű, szerepet kellett cserélniük.

34. ipiapacsozás

Humócska néven ismert és közkedvelt mind a mai napig.

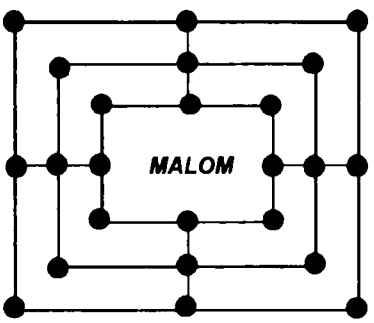
A humót sorsolással, kiszámolással választják meg, aki a falnál vagy egy fánál tízesével számol százig. A százat elérve a következőket mondja: – Aki bújt, aki nem, megyek. Három méter távolság, három méter magasság (a humóhoz viszonyítva).

Majd a játékosok keresésére indul. Akire legelőször rátalál, és „leveri" a falnál: – Ipiapacs pl. Mari! –, akkor az illető lesz a következő forduló humója. Ha az elbújtak ügyesebbek és bátrabbak, leverhetik a humót, még mielőtt az rájuk találhatna, így a következő játékban is ő hum, mindaddig, míg valakit le nem ver.

Társasjátékok

35. malmozás

Két személy kell hozzá, és kilenc-kilenc kukorica-, ill. babszem, melyeket a következő ábrán rakosgatnak:



A játék menete: a játékosok fölváltva helyezik bábjaikat a tábla csomópontjaira, azzal a céllal, hogy malmot csináljanak. A malom nem más, mint három babszem felsorakoztatása egy vonalon. Ki- és becsukásával egymás bábjait is levehetik. Mindaddig játsszák, míg egyiküknek csak két bábuja marad, így nincs több esélye sort (malmot) alkotni.

Szabálya: a bábokat csak a vonal mentén húzogathatják. Az győz, aki az ellenféltől minél több bábot leszed.

IV. Élő állatokkal való játszás

36. szamarazás

Nagy öröm volt a csacsi a háznál a gyerekek számára. Egyenként nyargaltak rajta, vagy ha több csacsi volt, akkor előszeretettel versenyeztek is. Télen szánkóba fogták, úgy vontatták magukat.

Napjainkban a csacsi helyét a póniló foglalja el, amellyel szintén ügetőversenyt rendeznek.

37. pókozás

Egy kátrányba mártott hosszabb fadarabbal pókokat gyűjtöttek (földben lévő pókokat). Az összefogdosott állatokat egymásnak ugrasztották, és ennek látványában lelték örömüket. Elég morbid játék volt a pókokkal szemben, melyeknek nevet adtak, s harc közben biztatták őket; ha valamelyik győzött, utána dicsekedtek vele.

A játékok elemzése

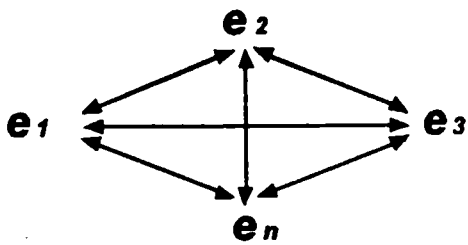
„Szembeszökő a funkcionális hasonlóság a művészetek és a játékok mint szemiotikai rendszerek között"[5] – mondja Papp Ferenc. A játék elemeit és a köztük lévő viszonyokat a valóság modelljeként tekinthetjük, ui. az élet egy-egy körülményét jelenítik meg képletesen. Persze, az így kialakított világ sem nélkülözi a megfelelő elemeket.

A szereplők, játékosok között sajátságos viszony alakul ki, miközben meghatározott célokkal, lehetőségekkel rendelkeznek, ám itt vannak a szabályok is, melyek korlátozzák ezeket.[6]

A játékok elemzésénél Láncz Irénnek a *Tanulmányok*ban megjelent elemzési módját követem, középpontba állítva a konfliktus-szituációt, figyelve még a stratégiákra, az egyének, ill. csoportok nyerési esélyeire is.

I. A tárgykészítő játékoknál konfliktus-szituációról nem beszélhetünk, így az ilyenfajta elemzést az eszközös-ügyességi játékoktól kezdem.

5. csigázás



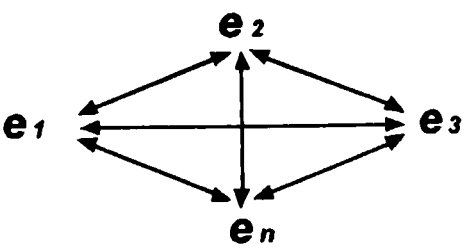
A játékosoknak egyéni céljuk van: minél tovább forgásban tartani a csigát.

6. kötélugrálás

e	$- e_1 + e_2 + e_3 + e_n$		–	e
forgató	–	ugrálók	–	forgató

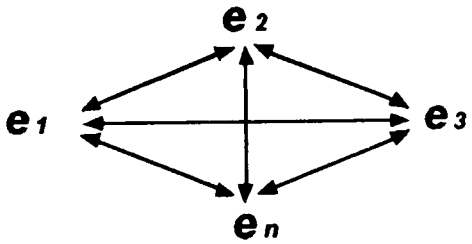
Az ugrálók igyekeznek minél tovább bennmaradni a kötélben.

7. likkerezés



A játékosokat egyéni cél vezérli: minél több fordulót megnyerni.

8. gombozás



A játékosok egyéni célja minél több gomb elnyerése.

9. cicázás labdával

e_n <----> e_1 (+ e_2 + e_n) <----> e_n
A kapus(ok) <----> cica(cicák) <----> kapus(ok)

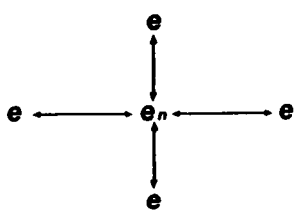
A kapusok védekeznek, míg a játékosok (cicák) támadnak.
A labda megérintése jelenti a szerepcserét.

10. kiütőcske

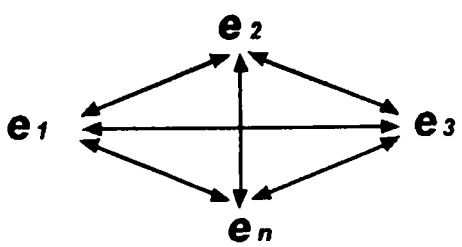
A) e <----> e_1 + e_2 + e_n <----> e
A kapus <----> játékosok <----> kapus

A kapusok támadnak, a játékosok azok, akik védekeznek.
A labdával való kiütés jelenti a fordulatot.

B)



11. tányérpörgetés



A játék során egyének versengenek egymással.
Céljuk minél ügyesebben megpörgetni a tányért.

12. cepnizés

e_1 <----> $e_2 + e_3 + e_4 + e_5$
labdadobó <----> játékosok (cepnizők)

A labdadobó célja a helyfoglalás, míg a játékosok a helymegtartásra törekednek. A játék sémája támadásra és védekezésre egyszerűsíthető.
A helyfoglalás hoz változást a játékban.

13. métázás

cs_1 <----> cs_2
ütők csapata <----> kapók csapata

Az ütők minél tovább igyekeznek megmaradni jelenlegi helyzetükben. Itt is megtaláljuk a védekezést és támadást.
A labdával való érintés vezet fordulathoz.

14. dólézás

cs_1 <----> cs_2
ütők csapata <----> kapók csapata

Az ütők csapata dobja a labdát, a kapók pedig megpróbálják elkapni.
Az ütők célja: legmesszebbre ütni a dólét.

15. töröközés

e <----> $e_1 + e_2 + e_3 + e_n$
egyén <----> játékosok

Az egyén (török, . . .) menekül az „üldözők" elől.
Jelen van a védekezés és támadás.
Az elfogást a ráütés (a játékos bottal való megütése) jelenti.

16. háziasszonyozás

$e_1 + e_2 + n$
apa + anya + gyerekek

A szerep eljátszára a fő cél a játék során.

17. lakodalmazás

$e_1 + e_2 + n$
menyasszony + vőlegény + vendégsereg

A játékosok célja a lakodalom hű megjelenítése.

18. színjátszás

$e_1 + e_2 + n$

A szereplők célja a darab színrevitele.

19. rablózás

e <----> cs (szimbolikus a szembenállás)
háziasszony <----> rablók

A háziasszony passzív (sír), a rablók az aktív játékosok.
A háziasszony védekezése szimbolikus, ui. elszenvedi a megijesztést, a rablók támadásának célja a háziasszony elérése.

II. 20. korcsolyázás

$e_1 + e_2 + e_n$

A korcsolyázók a minél ügyesebb siklásra törekednek.

21. sántikálás

Mindenki mindenkivel verseng a több iskola kijárásáért.

22. sugarazás

e <----> $e_1 + e_2 + e_n$
húzó <----> farok

A húzó személy futással és hirtelen irányváltoztatással kiesésre kényszeríti a sor végét.

23. Adj, király, katonát!

cs_1 <----> cs_2
katonák <----> katonák

A csoportok célja, hogy foglyul ejtsék a másik csapat katonáit.
Mindkét fél támad és védekezik a játékban.
Két játékos összefogott kezének a szétszakítása jelenti az elfogást.

24. páros szökellők

$e_1 + e_2$
kislány + kislány

Közös céljuk az egybehangolt ugrálás.

25. Lánc, lánc, este lánc

$e_1 + e_2 + e_n$
kislányok

Énekelve haladnak, a név említésére kifordulnak.

26. fogócska

e <----> $e_1 + e_2 + e_n$
fogó <----> játékosok

A fogó támad, a többiek védekeznek a játék alkalmával.
Az érintés jelenti az elfogást.

27. Erre csörög a dió

e <----> $e_1 + e_2 + e_n$
kereső <----> játékosok

A kereső támad, a rejtőzők védekeznek.
A néven nevezés, felismerés jelenti az elfogást.

28. libázás

$(e_a) + e_{1n}$ <----> $e_{f1} + e_{f2}$
(anya) + libák <----> farkasok

A libák védekeznek, míg a farkasok támadnak. (Az anya csupán szimbolikusan vesz részt a védekezésben.)
Az érintés jelenti az elfogást.

29. sattantütürű

$(e_1 + e_2) + (e_3 + e_4) + (e + e)_n$ <----> e
párok <----> sattantütürű (fogó)

A sattantütürű támadását a párok futással hárítják el.
Szerepcserére az esetleges elfogás után kerül sor.

30. cica-maca

e <----> $e_1 + e_2 + e_n$
cica-maca (fogó) <----> egerek (játékosok)

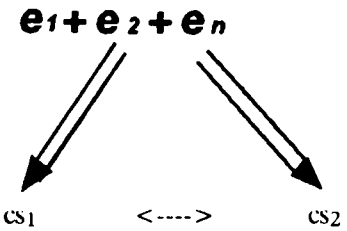
A fogó támad, az egerek futással védekeznek.
A játékosok elfogása érintéssel történik.

31. köcsögözés

$e_g + e_{kn} + e_{hn}$ <----> e_m
gazdasszony + köcsögök + köcsöghordók <----> macska

A játékban a macska és a gazdasszony támad, a köcsögök és köcsöghordók védekeznek.
A szerepcserét a köcsögök föllökése jelenti.

32. Bújj, bújj, zöld ág



A játékosoknak a kapu lezárásával választaniuk kell, hogy ki mögé állnak. A játék során az almák csapata vetélkedik a körték csapatával.

III. 33. gyűrűzés

e <----> cs
kereső <----> elrejtők

A kereső célja a gyűrű megtalálása, a többieké meg az elrejtése.

34. ipiapacsozás

e <----> $e_1 + e_2 + e_n$
humó <----> bújók

A humó célja a rejtőzködők előkerítése, a bújóké ennek ellenkezője. A „leverés", ipiapacsozás jelenti a meglelést.

35. malmozás

e_1 <----> e_2
egyik játékos <----> másik játékos

Céljuk közös: az ellenféltől minél több bábot leszedni.

IV. Az élő állatokkal való játszásnál nem állítható fel az eddig vizsgált konfliktus-szituáció.

Az ily módon lebontott játékokat vizsgálva háromféle konfliktus-szituációt figyelhetünk meg:

– csoportok állnak szemben csoportokkal (métázás, dólézás, Adj, király, katonát! stb.)
– egyén csoportokkal (cepnizés, töröközés, sugarazás stb.)
– egyének egymással (csigázás, likkerezés, gombozás stb.)

A tevékenység sémája támadásra és védekezésre egyszerűsíthető. Érdemes még megfigyelni a játék elemeinek előfordulását, nevezetesen a mozgás, szöveg és eszköz jelenlétét.

A játékelemek

A játék sorszáma és neve	Mozgás	Verbális szöveg	Eszköz/ játékszer
5. csigázás	rántás, ütés	–	csiga, ostor
6. kötélugrálás	ugrálás	–	kötél
7. likkerezés	dobás, megkapás, fölszedés	–	likker (patkószög, kavics)
8. gombozás	ütés (peccintés)	–	gomb
9. cicázás labdával	dobás/gurítás, futás	–	labda
10. kiütőcske	dobás, ugrás, futás,	–	labda
11. tányérpörgetés	pörgetés	–	tányér
12. cepnizés	dobás, futás	–	labda
13. métázás	dobás, kapás, ütés	–	labda, bot
14. dólézás	dobás, kapás, ütés	(–) informáló fölkiáltás	dólé, bot
15. töröközés	futás, ütés		botok
16. háziasszonyozás	szerepjátszás	spontnán mondóka	baba, cserépdarab stb.
17. lakodalmazás	szerepjátszás	spontán ének	lakodalmi kellékek
18. színjátszás	szerepjátszás	meghatározott szöveg	a darabban előírtak
19. rablózás	menetelés	spontán	botok
20. korcsolyázás	csúszkálás	–	korcsolya
21. sántikálás	dobás, ugrás	–	cserép-, tányérdarab
22. sugarazás	szaladás, húzás	–	–
23. Adj, király, katonát!	futás, szakítás	kérdés/felelet	–
24. páros szökellők	szökellés	mondóka	–
25. Lánc, lánc	forgás, kifordulás	ének	–
26. fogócska	szaladás	–	–
27. Erre csörög a dió	futás, tapogatózás	mondóka	kendő
28. libázás	futás	kérdés/felelet	–
29. sattantütürű	szaladás	felkiáltás	–
30. cica-maca	futás	csúfolódás	–
31. köcsögözés	guggolás, futás	hangutánzó	–
32. Bújj, bújj, zöld ág	menetelés, kézföltartás	ének	–
33. gyűrűzés	kézmozdulatok	ének	gyűrű, madzag
34. ipiapacsozás	futás	szavak (informálók)	–
35. malmozás	bábrakosgatás	–	kartonlap, bab- és kukoricaszemek

„A gyermek fejlődő szervezete folytonos mozgást kíván, s így legkedveltebb játékai is azok, amelyeknek uralkodó eleme a mozgás".[7] A táblázat is ezt támasztja alá, ui. kivétel nélkül mindegyik játékhoz kapcsolódik valamelyik mozgásforma. Futás, futkározás kiélvezésére ad alkalmat a fogócska, törökö-

zés, sugarazás, libázás, sattantütürűzés, ipiapacsozás. Az ugrálós játékok közül a sántikálás, kötélugrálás, páros szökellők az ugrálási kedv játékai. Kézügyességi játékok: gombozás, likkerezés. Utánzó játékok a szerepjátszók.

A verbális szöveg az eszközös játékoknál teljesen hiányzik, ahogyan a sportszerű népi játékok java részéből is. A szerepjátszó játékoknál leggyakoribb a spontán szöveg (háziasszonyozás, lakodalmazás). Egyes szövegek felhívó, informáló funkciót töltenek be, pl. az Erre csörög a dió vagy az ipiapacsozás szövege.

A játékok során körvonalazódó szerephelyzetek lehetnek állandóak, ill. változóak. Egyetlen igazi szerepváltó játék van, ez az Adj, király, katonát! A szerepcsere után a cél azonos marad: ugyanabban a játékban az egyik csapat egyszer védekezik, majd támad. Föltételesen a malmozás is idesorolható, ui. egyazon játékos támadhat és védekezhet is ugyanazon játékban.

Leggyakrabban a szerepek mégis élesen elkülönülnek egymástól: a támadó mindig támad, míg a többiek védekeznek.

A játékok részletes elemzése

I. A tárgykészítő játékok nem konflikus-szituációra épülnek. Persze a versengés valamilyen módon jelen van, igyekeznek minél szebb ékszert, babát, állatot készíteni, de a fő hangsúlyt nem ebben találjuk.

A kisfiúkat az állatszeretet, a róluk való gondoskodás készteti állatfigurák előteremtésére. Kislányoknál a gyerekgondozás, -ápolás, -babusgatás hozza létre a hozzávaló eszközt, a babát. A 3–8 éves gyerek munkáiban a jelképesség dominál: a bepólyázott csutka estében a hiányosságokat a képzelet pótolja. A képzelet intenzív működése kb. a 9. év körül fokozatosan háttérbe szorul, helyét átveszik a logikai vonások (a babának feje, haja lesz). Ehhez már nagyon közel áll a reális ábrázolás, megmunkálás, amikor is a tárgyak pontos másai az eredetinek.[8] Gyakran a játékszer a játszótárs szerepét tölti be.

Áttérve az eszközös-ügyességi játékokra, a csigázásnál (5) kölcsönös szembenállás figyelhető meg mindegyik játékos között. Egyéni célok vezérlik őket: minél tovább forgásban tartani a csigát.

A kötélugrálásnál (6) sem találunk konfliktus-szituációt, tehát forgatók és ugrálók között nincs egymásnak feszülő érdek. Némi versengés azonban megnyilvánulhat maguknak az ugrálóknak a körében a pozíció megtartásáért, ui. a kiesés az illető megbotlásától függ.

A likkerezés (7) mozgatórugója egyéni érdek: a legtöbb forduló megnyerése. Mivel a játék öt menetből tevődik össze, így megfelelő stratégia is fölállítható. A második fordulóban kettesével kell fölszedni a likkereket a földről, így azok egymáshoz közeli ledobása hozzásegíthet a nyeréshez. Ez jut kifejezésre a későbbiek folyamán is, főleg a negyedik fordulóban, ekkor a ledobás után mind a négy likkert egyszerre kell „összekaparni". Valójában az előre tervezett ledobás függvénye a nyerés. Az utolsó menet végkifejletét inkább a kézügyesség dönti el, ui. előnyben részesülnek a pörge ujjúak, akik ujjaikat a kézfejnél magasabbra tudják emelni.

A gombozásban (8) mindenki verseng egymás gombjainak az elnyeréséért. Különösen motiválja a játékosokat egy szép gomb. A játék sikeressége nem csupán a kézügyességtől függ, hanem a gomb tulajdonságaival is kapcsolatban

van (nehezebb, könnyebb, jól pattan-e vagy sem). E kettő határozza meg a peccintés végkimenetelét.

A labdával való cicázás (9) már egyén és csoport közti konfliktus-szituációra épül. A kapusok védik a labdát a „macskáktól", míg azok mindent megtesznek az eléréséért: az elmbámészkodó kapusnak a kezéből is kiüthetik. Láthatjuk, hogy mindkét fél aktív. A labda megérintésével szerepcserére kerül sor. Egyforma esélyekkel indulnak az ellentétes cél felé.

A kiütőcske (10) a konfliktus-szituációra épül. A kapusok célja a támadás (kiütés), míg a játkosok mindig védekeznek. Szerepük már a játéktérben való elhelyezkedésükkel adott. Teljesen mozgásra épül, mindkét fél egyaránt aktív. A játékosok előnyös helyzete a kapusokkal szemben abból adódik, hogy a labda megfogásával nyernek egy éltet, így megnehezül a kiütésük. Az első labdafogás a „mindent vagy semmit" helyzethez hasonlítható, ui. az elejtéssel a kiállását pecsételi meg a játékos. Mindenesetre e kockázatvállalás igen kecsegtető, ezért gyakran választják ezt a veszélyes stratégiát.

A tányérpörgetéskor (11) egymással versengnek a játékosok. Előnyben részesülnek a nagy kézügyességgel rendelkezők. A játéknak kettős célja van: először a versengés, majd a szórakozás.

A cepnizés (12) a görcölés leegyszerűsödött variánsa. A redukció megmutatkozik a játékosok számában (6–8 helyett itt 5-re van szükség) és az eszközökben (bot sem kell hozzá, hanem kézzel ütik a labdát). A konfliktus-szituáció labdadobó és játékosok között jön létre. Céljaik is ellentétesek: a dobók helyfoglalásra, a futók helymegtartásra törekednek. Cepnin a tenyerek összeütését értik. A dobó azon fáradozik, hogy dobása elérjen ugyan az ütőig, de az minél nehezebben üthesse el, és lehetőleg ne messzire. Így a dobó, még mielőtt a játékosok visszaérnének, sarkot foglalhat a labdával. Az ütőnek arra kell vigyáznia, hogy a labdát ne a lyuk felé célozza, így a dobó helyfoglalását segítené. A szerepcsere lehetősége jórészt a dobó kezében van, ám az ütő is módosíthatja azt jó célzással és leleményességgel.

A métázás (13) a régi várháborúk emlékét őrzi. Már a régi görögök is előszeretettel játszották. Csoportok közötti szembenállásra épül: a kapók mindig támadnak, az ütők pedig védekeznek (futással). Ez a szerep állandó marad a játék folyamán. Egyik csapatban sincsenek olyan játékosok, akik ne hibáznának, ezért a játék vagy az egyik, vagy a másik csapat javára dől el.

A dólézás (14) alapja szintén a csapatok közötti szembenállás. Több menetből épül fel, amelyek szerves összefüggésben vannak egymással. A kézügyesség itt is nagy szerepet játszik.

A töröközés (15) elnevezés igen furcsa, ui. más nép- és nemzetnevek is szerepelnek a játékban, és mégis a török a névadó. Valószínűleg a XVII. sz.-i török pusztítások emléke húzódik mögötte. Szembenállás figyelhető meg egyén és játékosok között. Az egyén (török, görög stb.) célja a menekülés a többi játékos elől. Az elfogást a ráütés jelenti. A nyerési lehetőség egyéni adottságokban rejlik (gyors futásban).

A dramatizációs játékok (16–19) alapvető célja a megfelelő szerep minél hívebb megjelenítése: háziasszony, vőlegény, menyasszony, rabló és a színdarabban előírt szerepek. A szereplők között nincs szembenállás, kivéve a rablózást, de itt is szimbolikus, ui. a háziasszony passzív, csupán megijed. A szerepjátszás

élettani okora vezethető vissza. A világ gyermeki átértelmezését láthatjuk e játékok során. Az élet szabályait vetítik ki környezetükre, társaikra.

II. A korcsolyázás (20) lényege a szórakozás és csak ritkán a versengés.

A sántikáláskor (21) egyéni célok vezérlik a játékosokat. Az „iskola kijárása" kockánként, fokról fokra történik. Nem elég csupán az ügyes ugrálás, a dobásnak is ugyanolyan szerep jut.

A sugarazásnál (22) mindenki mindenkit húz, céljuk mégsem azonos. Az elöl álló a sor végét kiesésre (elesésre) kényszeríti a hirtelen irányváltoztatással, míg azok talpon maradásra törekednek.

Az Adj, király, katonát! (23) játékban két csapat áll szemben egymással, azzal, hogy ugyanazokért a célokért küzdenek, a rájuk vonatkozó szabályok is azonosak. A király jelképes szereplő, mivel a szövegmondás mindenkire vonatkozik. Így valójában nincs is király, ill. mindenki az. A kérdés-felelet szövege nem változik, csupán a játékosok neve. A szakítást egyetlen játékos hajtja végre. Kiválasztásában a leghangosabb javaslat valósul meg. Persze, ésszerű döntésről van szó, amit logikus megfontolások előznek meg: erős egyént választanak „fogolynak", olyat, aki szakítani fog, tehát hoz és nem visz a játékosok közül. A szakításnak is megfelelő stratégiája van. Beletartozik az irányváltoztatás, a megfelelő szakítási hely megválasztása. Ahogyan a szabályok is azonosak, úgy a lehetőségek is. Tehát azt mondhatjuk, egyenlő esélyekkel indulnak. A csapatok támadási-védekezési sorrendje váltakozik, vagyis szerepváltakozásról van szó. A győzelem lehetőségei részben adottak (egyéni tulajdonságok: erős kéz, gyors futás), ám nagyobb szerep jut a véletlennek, a pillanatnyi szerencsének.

A páros szökellők (24) leglényegesebb eleme az ének és a mozgás. Valójában ez a játék célja is. Az éneknek felhívó funkciója van, cselekvésre (guggolásra, ugrálásra) hív. Nincs vesztese, sem győztese. Az ugrálás a lényeg, a mozgás és ének egyidejű.

A Lánc, lánc, este lánc (25) a kifordulós játékok egyike. A szöveg torzulása föltehetőleg félrehallás következménye. Szembenállásról nincs szó a kislányok között. A játék szervező eleme az ének és a mozgás, melyek szorosan összekapcsolódnak. A kifordulás a név említésére történik.

A fogócska (26) teljesen a konfliktus-szituációra épül. A játékosok szerepe állandó: a fogó mindig támad, a többiek pedig védekeznek. Az érintés jelenti az elfogást a játék folyamán. Mindkét fél egyidejűleg aktív. A támadó a hátrányát úgy szüntetheti meg, ha gyorsabban fut, mint a többiek. A játékosok előnyösebb helyzete abból adódik, hogy a csírban (menedékhelyen) nem foghatják meg őket. Ezzel a lehetőséggel igen gyakran élnek is.

Az Erre csörög a dió (27) mondókával egybekötött kereső–rejtőző játék. A kereső a játékosok felismerésére törekszik, akiknek előnyük, hogy tetszés szerint külalakot változtathatnak: ruhacsere, frizuraátformálás stb. Ez egyben a kereső hátránya, ui. nem tudja, hogyan formálta át külsejét, esetleg átformálta-e. Az elérést nem csupán az érintés jelenti, hanem a név kimondása is. A mondókának felhívó funkciója van: informálja a keresőt a játékosok hollétéről.

A libázás (28) során az anya passzív, míg a ludak és a farkasok az aktív játékosok. Hogy az anyának mégis érdeke a ludak megléte, azt valójában a szereppel való azonosulása prezentálja. Tehát részben szerepjátszó játéknak

is tekinthető. Az anya és a farkasok között csupán a beleélés szintjén beszélhetünk konfliktus-szituációról. Valódi formában a farkasok és ludak közt jut kifejezésre. A farkasok célja minél több ludat elfogni, míg a ludak igyekeznek épségben hazajutni anyjukhoz. A győztes a legutoljára megmaradt személy (liba) lesz, akit a farkasok nem tudtak megfogni. Az érintés jelenti az elfogást. A párbeszéd alatt a játékosok izgalma fokozódik, beleélik magukat szerepükbe.

A sattantütürűzés (29) egyike volt a legelterjedtebb játékoknak. Fő eleme a mozgás, ami egyben párválasztás is. A fogót általában a szimpátia motíválja. Tehát a szembenállás párok és fogó között csak szimbolikus. A kézfogás, ill. a csók jelenti az elfogást.

A cica-macázás (30) részben szerepjátszó játéknak is tekinthető. A macska célja az egérfogás, míg az utóbbiaké a menekülés. A játéktér pontosan meghatározott, ahogyan a szerepek is: a cica mindig támad, az egerek védekeznek; mindkét fél egyidejűleg aktív. A támadó hátránya a gyors futással csökkenthető. Az egerek stratégiája abból áll, hogy kivárják a kedvező alkalmat: megfelelő időpontban, megfelelő helyen futnak át az árkon. Előnyük, hogy a parton a macska nem foghatja meg őket. Mivel sokan játsszák, így a cicának is több az esélye. Az elhangzó incselkedő szövegeknek emotív funkciójuk van. A köcsögözést (31) a mozgásos játékokhoz soroltam, habár az aktivitás csak néhány szereplőre vonatkozik. A gazdasszony, a macska és a köcsöghordók vannak mozgásban, míg a „köcsögök" számára ez a pihenés játéka. A tevékenységi séma védekezésre és támadásra osztható. A szerepcserét a „köcsögök" föllökése jelenti. A kiömlő tej hangjának utánzása a nevettetést, szórakoztatást szolgálja.

A Bújj, bújj, zöld ág (32) a kapuzó vonulós játékokhoz tartozik. Kezdetben nincs szembenállás a részvevők között, ez majd a csapatok kialakulásával fog bekövetkezni. A csapatba tartozás a véletlen műve, ui. nem tudni előre, melyik kaputartó mely nevet választotta (aranyalma-e vagy aranykörte).

III. A gyűrűzés (33) egyén és csoport közötti szembenállásra épül. Ebből következik, hogy céljaik is ellentétesek: a kereső a gyűrű megtalálásán fáradozik, míg a többiek az elrejtésén. Ének és kézmozgás szerves egységet alkot (egyidejű) a játék során.

Az ipiapacsozás (34) a kereső játékok csoportjában található. A humó és bújó szembenállásán van a hangsúly. A két fél szerepe változatlan a játék folyamán: a humó keresi az elbújtakat, azok pedig rejtőznek. A „leverés", ipiapacsozás jelenti a meglelést. A megpillantás után humó és bújó egyaránt futásnak ered, ahol a gyorsaság határozza meg a távolabbi kimenetelt.

A malmozás (35) igen kedvelt társasjáték. A játékosok stratégiája a következő: a bábok felhelyezésével már gátolják egymást. Szerencsés megoldás a nyitó-záró malom: két egymás mellett párhuzamosan vagy egymásra merőlegesen fekvő pályára úgy raknak föl öt bábot, hogy valamelyik elmozdításával hol az egyik, hol a másik malmot lehessen becsukni. Ez egyben a bábok leszedésének leggyorsabb módja. Mindkét játékos célja azonos: a malom kialakításával minél több ellenséges bábot leszedni.

A föntiekből a következő általános sajátságok állapíthatók meg: a népi gyermekjátékok részvevőjének tevékenysége bizonyos szabályok által behatárolt. Céljaik lehetnek ellentétesek, míg a szerepek többnyire állandóak, pl. a

fogó mindig támad, a többiek védekeznek. A nyerési lehetőségek a jól felállított, kidolgozott stratégiával egyenes arányban növekednek. A játékosoknak tudniuk kell a több lehetséges megoldás közül kiválasztani a legmegfelelőbbet. A meghatározott szerepekkel rendelkezők kölcsönösen törekednek a dominancia megtartására, ill. megszüntetésére: az egyik fél a hátrány eliminálásán fáradozik, míg a másik az előny megtartásán.

IV. Az élő állatokkal való játszás (36, 37) gyermekek és állatvilág közti szoros kapcsolatra utal, ui. az állatot játszótársnak tekintik, és nem tárgynak. Háziállatok kicsinyeivel is előszeretettel játszanak. E játék azonban gyakran az állatkínzás határát súrolja, mint pl. a pókozás. Ez magyarázható azzal is, hogy a gyerek minden figyelme a játékra irányul, és valójában nincs is tudatában a kínzásnak (tehát nem tudatos állatkínzásról van szó).

A vizsgált játékok továbbélése

A játékok generációnkénti vizsgálata a következőket mutatja:

A játék sorszáma és neve	A játszás időpontja		
	kb. 1920–40	1940–65	1965–. . .
1. ékszerkészítés	+	+	+
2. állatok készítése kukorivaszárból	+	+	–
3. babakészítés	+	+	–
4. sárpuska	+	+	–
5. csigázás	+	+	–
6. kötélugrálás	+	+	+
7. likkerezés	+	+	–
8. gombozás	+	+	–
9. cicázás labdával	+	+	+
10. kiütőcske	+	+	+
11. tányérpörgetés	+	–	–
12. cepnizés	+	+	–
13. métázás	+	+	–
14. dólézás	+	+	–
15. töröközés	+	+	–
16. háziasszonyozás	+	+	+
17. lakodalmazás	+	+	–
18. gyermekszínjátszás	+	+	csupán az iskolában
19. rablózás	+	+	–
20. korcsolyázás	+	+	+
21. sántikálás	+	+	+
22. sugarazás	+	+	+
23. Adj, király, katonát!	+	+	iskolában
24. páros szökellők	+	+	iskolában
25. Lánc, lánc	+	+	iskolában
26. fogócska	+	+	+
27. Erre csörög a dió	+	+	iskolában

A játék sorszáma és neve	A játszás időpontja		
	kb. 1920–40	1940–65	1965–. . .
28. libázás	+	+	iskolában
29. sattantütürűzés	+	+	iskolában
30. cica-maca	+	+	+
31. köcsögözés	+	+	–
32. Bújj, bújj, zöld ág	+	+	iskolában
33. gyűrűzés	+	+	iskolában
34. ipiapacsozás	+	+	+
35. malmozás	+	+	–
36. szamarazás	+	+	+
37. pókozás	+	+	–

1920 az az időpont, amikor az adatközlők nyomán elindulhatunk. Negyven éven át a hagyományozódás szinte tökéletes, csupán a tányérpörgetés marad el; ám a '60-as évek közepétől igen éles törés mutatkozik. A csutkababák, kukoricaszárból készült állatok helyét gyári készítésű játékszerek foglalják el, a televízió térhódításával pedig fokozatosan elcsöndesedtek az utcák. A '70-es évek közepétől iskolai hatásra újra előkerültek a régi játékok, valószínűleg fölismerték, hogy a gyermekjátékok kiegészítik az iskolai munkát: fejlesztik az esztétikai érzéket, művészi és fizikai képességet.

A csantavéri és az egyetemes magyar játékkincs kapcsolata

Érdekes még megfigyelni, hogyan illeszkedik bele a csantavéri játékkincs egy egyetemes gyűjteménybe. Viszonyítási alapom Kiss Áronnak az 1891-ben megjelent *Magyar gyermekjátékgyűjtemény* c. munkája és a *Magyar Néprajz VI.* kötetének a népi játékokról szóló fejezete.

A játék neve és sorszáma	A szakirodalomban való megléte	A meglévő variánsa	Nincs meg a szakirodalomban
1. ékszerkészítés	+		
2. állatkészítés	+		
3. babakészítés	+		
4. sárpuska	+		
5. csigázás	+		
6. kötélugrálás	+		
7. likkerezés		+	
8. gombozás	+	+	
9. cicázás labdával	+		
10. kiütőcske	+		
11. tányérpörgetés			+
12. cepnizés		+	
13. métázás	+		
14. dólézás	+		
15. törököző			+
16. háziasszonyozás	+		
17. lakodalmazás	+		

A játék neve és sorszáma	A szakirodalomban való megléte	A meglévő variánsa	Nincs meg a szakirodalomban
18. gyermekszínjátszás	+		
19. rablózás			+
20. korcsolyázás	+		
21. sántikálás	+		
22. sugarazás	+		
23. Adj, király, katonát!	+		
24. páros szökellők	+		
25. Lánc, lánc		+	
26. fogócska	+		
27. Erre csörög a dió		+	
28. libázás		+	
29. sattantütürűzés		+	
30. cica-maca		+	
31. köcsögözés			+
32. Bújj, bújj, zöld ág	+		
33. gyűrűzés		+	
34. ipiapacsozás		+	
35. malmozás			
36. szamarazás			+
37. pókozás	+		

Megfigyelhetjük, hogy a játékok többsége ismert és közkedvelt más területeken is, esetleg azok variánsaként él(élt). Egyedi csupán a rablózás, tányérpörgetés, töröközés és a köcsögözés. E két utóbbi Vajdaság más területein is megtalálható. Ilyen és ehhez hasonló különlegességek feltárása esetleg egy következő dolgozat tárgyát képezhetné.

Források

1. Szenteleky Kornél: Levél D. J. batáromhoz a „vajdasági irodalom"-ról. In: Szenteleky Kornél ugartörés. Fórum Könyvkiadó, Újvidék, 1963, 52.
2. A magyarság néprajza. Szellemi néprajz II. Budapest, Királyi Magyar Egyetemi Nyomda, 1943, 385.
3. Magyar Néprajz VI. Akadémiai Kiadó, Budapest, 1990, 537–538.
4. uo. 545.
5. Papp Ferenc: Szemiotikai jegyzetek. In: Általános Nyelvészeti Tanulmányok III. 157.
6. Láncz Irén: Néhány szabadkai népi gyermekjáték alapszituációja, elemei és szabályai. Tanulmányok, Újvidék, 1979–80, 56.
7. A magyarság néprajza IV. Szellemi néprajz II. Budapest, Királyi Magyar Egyetemi Nyomda, 1943, 416.
8. Hamvai Vilmos: Játék és pedagógia. Pedagógiai Szemle 1968/5. 443.

Irodalom

1. KISS Áron, 1891: *Magyar gyermekjátékgyűjtemény* (Reprint kiadás), Budapest
2. *Magyar Néprajz VI.* 1990: Akadémiai Kiadó, Budapest
3. LÁBADINÉ KEDVES Klára, 1989: *Gyöngyet-gyöngyöt asszonyának.* HMSZ, Eszék
4. Uő., 1984: *Barkócakoszorú.* HMSZ, Eszék
5. Forrás, 1985/10. (*Tematikus szám a játékról*)
6. LÁNCZ Irén, 1979/80: *Néhány szabadkai népi gyermekjáték alapszituációja, elemei és szabályai.* In: Tanulmányok, 49–65. Újvidék
7. VÉGH József, 1942: *Táj- és népkutatás a középiskolában.* Budapest
8. HAJDU Gyula, 1988: *Őrizzük meg és hasznosítsuk a népi sportjátékokat!* In: Honismeret I. 78–81.
9. *Magyar népi gyermekjátékok,* 1978: Ének-zene szakköri füzetek 2. Tankönyvkiadó, Budapest
10. BURÁNY Béla: *A mi utcánk játékai.* In: A Hungarológiai Intézet Tudományos Közleményei IV. évf. 11–12. sz. 147–217.
11. *Bújj, bújj, zöld ág,* 1976: Népi gyermekjátékok. (Szerk.: Kovács Ágnes) Móra Ferenc Könyvkiadó, Budapest

(Elhangzott a Magyar Tanszék Tudományos Diákköri konferenciáján.)