

Gálné Kovács Irma

Egy gyermekjáték hatféle változata Gyergyóalfaluban

Harmincöt éves (1953–1988) pedagógusi tevékenységem során volt időm megfigyelni a játszadozó gyermeket. És figyeltem is keményen: az órák adta lehetőségeken, az órák közti szünetekben, szabad időben, csoportos vagy egyéni tevékenységek során, szerepléskor, kirándulásokon. Nemcsak azért, hogy közelebb kerülhessek az „élő anyaghoz”, amelynek formálása volt a hivatásom, hanem azért is, mert a „jövő embere” nyilvánult meg, mutatta milyenségét a játékba feledkező gyermek minden cselekedetében, egymáshoz való viszonyában, csalafintaságában, okoskodásaiban, ügyeskedéseiben, vitatkozásaiban, helytállásában. Ilyenkor olvastam a kipirult arcukból, csillogó szemeikből, akárcsak egy nyitott könyvből. Valósággal élém varázsolták a jövőt irányító, feladatát végző embert, aki ügyességével, felkészültségével, rátermettségével győzi le az élet akadályait. Találékonyságával a dolgok újabb és újabb változatait fedezve fel, az utak, módok tökéletesebb, egyszerűbb, érthetőbb, testhezállóbb formáit teremti meg, hogy az életét úgy rendezze be, ahogy neki a legmegfelelőbb, legkényelmesebb.

A játékban is mindig az ügyesek a példaadók, akárcsak az életben. A játékszabályok kialakítása, megformálása előrevetíti a jövő törvényhozó emberét, aki már gyermekkorban állást foglal a többségnek jó és helyes mellett. A fejlődés szempontjából az általa létrehozott életrend is tökéletesebb kell legyen, mint az elődeié, hisz magasabb rendű kultúra birtokában a technika és a tudomány vívmányait birtokolva teremt, alkot, irányít. A gyermek utánoz, a felnőtt hűséggel ragaszkodik a hagyományokhoz. Így fonódik össze a gyermeki képzelet, felnőtt tudatosság, játékszabály és értékrendi törvényszerűség.

A gyermeknél létszükséglet a játék, amely egyben a nevelés fontos tényezője. A logikus gondolkodásnak, a testi ügyességnek igen fontos formálója a *kockázás*. A szájhagyomány szerint a 19. század fordulójáig tudjuk visszavezetni ezt a játékot, de abból kiindulva, hogy a gyerekek mindig szerették az ugrándozást, hisz ezt

diktálja a testi fejlődésük, illetve tekintettel a játék széles körű elterjedésére, keletkezése régebbre tehető. Feltételezhetően az iskolai matematikai oktatás lehet az ötletadója, annál is inkább, mivel a kijelölt játéktér a négyzet, téglalap, kör a játékba való alkalmazásaként fogható fel. A kutatás azt bizonyítja, hogy a legrégebbi és legelterjedtebb változata, amely több országban fellelhető: a nyolcas. Ezt a változatot játszották dédszüleik, de sok filmfelvétel gyerekjátékai között is előfordul. A keletkezésére vonatkozó állításom azzal igazolom, hogy a négyes, ötös változatot az 1980–1984-ben I–IV. osztályos gyergyóalfalvi kislányok találták ki, pont az az évfolyam tanulói, akik tudatosan és sokat játszottak a síkidomokkal. Játsszói időszakát tekintve a tél kivételével a kislányok az év minden szakában játsszák, de súlypontja főleg tavaszra és őszi tévedik, azaz az iskolába járás időszakára, mivel ez egy csoportos játék. Minden nagyobb előkészület nélkül játsszák, hiszen az öt perc alatt megrajzolt kocka (játéktér) hetek, hónapok órákői szüneteinek játszótere lehet. A megrajzolt kockán kívül egy további kellék a „dobókő”, ami kitélik akár egy lapos tégladarabból. A 6–12 éves kislányok kedvenc játéka, de főleg a tízes, kilences változatának logikai lépései a VI–VII. osztályosokat is szórakoztatják. Logikus gondolkodást, testi ügyességet, kitartást, akaraterőt és küzdőképességet fejlesztő hatása az említett korban jótéteményként hat emellett, hogy figyelmet lekötő és szórakoztató. Sokszor voltam szemtanúja annak, hogy a tanítási órák alatt megfáradt kislányok hogyan frissülnek fel pár perc alatt, amint beállva a kockába, ugrándoza teljesítik a játékszabályt, harcolnak a győzelemért.

Általános kockázási játékszabályok, tilalmak

A gyergyóalfalvi gyermekek körében igen közkedvelt játék. Amint tavasszal és ősszel az iskola udvara fölszáradt, megjelennek a földön a kockázáshoz szükséges játszóterek rajzai. Különböző változatok születtek: tízes kocka, kilences kocka, nyolcas kocka, hatos kocka, ötös kocka, négyes kocka (*a.* és *b.* változata).

Tilalmak, szabályok

- Egy kijelölt játéktéren két, három, esetleg négy játékos játszik.
- A sorrendet is maguk között jelölik ki és betartják.
- Nem szabad ugrás közben vonalra lépni vagy elesni.
- Fél lábon ugrálva kell haladni.
- A játékos csak a saját házában állhat meg két lábon.
- A követ dobni, tenni vagy rúgni kell egyik kockából a másikba. Ez a játszótér változatainak megfelelően különbözik.
- A játékos „megbukása” után, amikor újból rá kerül a sor, mindig onnan kezd, ahol megbukott.
- Amikor *humott* (behuny) szemmel halad a játékos, kérdeznie kell: jól haladt-e? A társai válaszolnak neki.
- Házkészítési szabályok:
 - Háromszor lehet dobni, háttal állva a játszóhelynek. Ha első alkalommal sikerül, akkor tovább nem dob, hanem „másodikos” lesz. Jelt tesz a házába. A jelt kockakövel vagy fadarabbal húzzák meg. A jelbe névjegyüket is beleírják. A játékos mindig ugyanazt a jelt használja, s így kialakul a jelek személyre szabott dinamikus sztereotípiája.
 - A ház szerepe az, hogy benne a játékos két lábon pihenjen. Mindenki csak a saját házába léphet, a társáét át kell ugornia és el sem foglalhatja, ha már jel van benne.
 - Ha a kocka minden része házzá válik, a játék befejeződik.
 - Győztes az, akinek a legtöbb háza van.

A kockavariánsok és játszótereik modelljei

1. A tízes kocka. Menete: Meghatározzák a sorrendet, akképpen, hogy ki mondja ki hamarabb az általa választott sorszámot (első, második stb.). Egy játékosnak háromféle ugrási módot kell elvégeznie, amikor sorra kerül: páros lábbal, fél lábbal, keresztbe tett lábbal. Az ugrások iránya a számok sorrendjében történik. Ha a játékos elvégezte a három ugrásformát, úgy, hogy a tiltásnak sem vétett, következik a házkészítés. Ha pedig megbukott, akkor az utolsó vétést megismételve folytatja, amikor újra rá kerül a sor.

2. Kilences kocka. Menete:

a) Ugrás nyitott szemmel. Ugrás behunyt szemmel. Ugrás hátal. Miután a három ugrásmódot teljesítették, készítik a házat a tilások betartásával.

b) Ennél a fenti változatnál alkalmazott három ugrásmódot kiegészítik az összekulesolt lábakkal történő ugrással, de csak az egyenes vonalú soroknál. A nem egyenes vonalnál csak nyitott és behunyt szemmel haladnak.

3. Nyolcas kocka. Menete:

a) A játékos bedobja az első kockába a követ. Fél lábon beugrik az első, második, harmadik kockába. A negyedik, ötödik kockába terpeszugrás következik. A hatodiknál folytatódik a fél lábon való ugrás. A hetedik, nyolcadik kockánál megismétlődik a terpesz, majd teljes fordulat után hasonlóan folytatódik visszafele is az út. Amikor minden kockában végig járt a dobókő a megfelelő ugrások kíséretében, a házkészítésen a sor.

b) Ugrási módokkal bővítik, amelyek pl. megtalálhatók a kilences kockánál.

c) Gyergyóalfalvi változat:

– Feltartott fejjel, *humott* (behunyt) szemmel lépkednek végig az ábrán.

– A kockakövel a térdhajlatba beszorítva szökdelik végig a kockát.

– A kockakövet a homlokra téve lépdelnek, s közben kérdezik, jó-e? A lépéseknek megfelelően kapják a válaszokat.

– Házdobás: háromszor egymás után, mondván: tűz, víz, ház. Ha mind a három talált, a játékos kiválasztja a házhelyet. A kijelölés után megkérdezi: Ház folytatás áll-e? (Vagyis, hogy ő folytathatja a játékot, vagy másik játékos következik.)

Addig játsszák, amíg minden kockából ház lesz. Győztes, akinek legtöbb háza van.

„M megbukott” valaki, ha vonalra lépett, ha a dobókő vonalra esett, ha házdobáskor nem talált kockát, ha a játékos nem tartja be a sorrendet, ha nem tartja tiszteletben a másik játékos házat.

4. Hatos kocka. Menete: A játékos a dobókövet bedobja az első kockába. Kezdve a hatostól végigugrálja az ábrát. A harmadik, negyedik kockába beugorva mind a két lábát leteheti. Amikor az

elsőbe ér, a követ egyetlen mozdulattal ki kell rúgnia. Dob a másodikba, és kezdi az ugrálást a hatodiktól. Elérve a kőhöz, azt most az első kockába kell rúgnia, majd ki. Így folytatódik a játék a hatodik kockáig. Amikor a játékos végigugrálta a kockákat, következik a behunyt szemmel való lépkedés. Kezdi a hatodiknál, a válaszok után megnézheti a helyzetét. Behunyt szemmel vonalra lépkedve kell haladni, a válaszok után itt is felmérheti a helyzetét. Ha „kijárta a három iskolát”, következik a házkészítés.

5. Ötös kocka. Menete: A nyolcas kocka rövidített formája, menete teljesen megegyezik vele. Ugyanazokat a szabályokat kell betartani itt is.

6. Négyes kocka. Menete: Ehhez a változathoz kétféle ábrát is készítenek, de ugyanazon a módon játsszák. A játékos fél lábbal beugrik az első kockába, majd folytatja kisterpesszel a másodikban, harmadikban. A negyedik kockába újból fél lábon történik az ugrás. Itt megfordul, és hasonlóan teszi meg az utat visszafele. Ezután következik a két lábbal való ugrándozás, majd a keresztbe kulcsolt lábakkal, háttal fél lábon való ugrándozás, valamint háttal keresztbe tett lábakkal való ugrándozás. Megjegyzés: Ennél a változatnál a kockakövel való játék és a házkészítés elmarad, mivel itt nem a győzelem a cél, hanem az, hogy minél többet, gyorsabban és változatosabban ugrándozzanak az említett tilalmak betartásával.

Irodalom

ÁDÁM Péter, BALOGH László, MAJLÁTH Lászlóné, NÁDUDVARI Imréné

1977 *Általános pszichológia*. Budapest.

Polya György

1977 *A gondolkodás iskolája*. Budapest.

MAKARENKO, Anton

é. n. *Pedagógiai hőskötemény*. Uzsgorod – Budapest.

MÁLNÁSI Miklós

1978 *Pedagógia*. Budapest.

NAGY Sándor, HORVÁTH Lajos

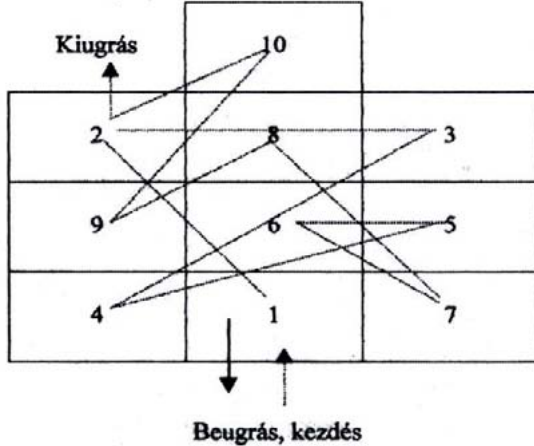
1978 *Neveléstudomány*. Budapest.

*** 1914 *Révai Nagy Lexikona*. X. kötet. Budapest, 813.

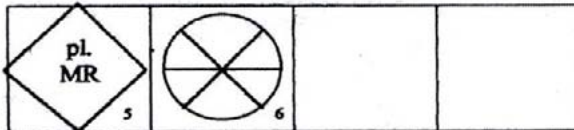
A játékterek modelljei

1. Tízes kocka

Ugrás a számok sorrendjében

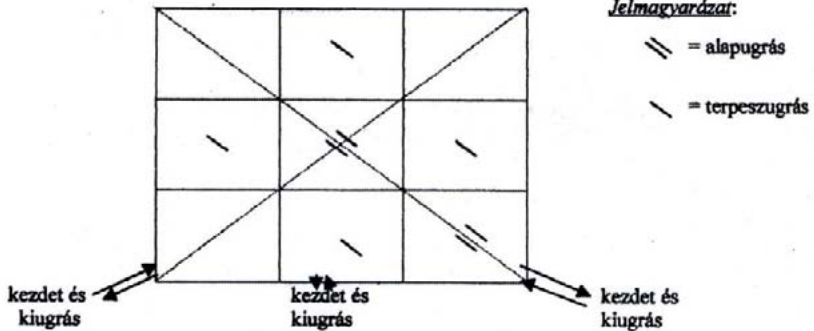


A házkészítés modellje:

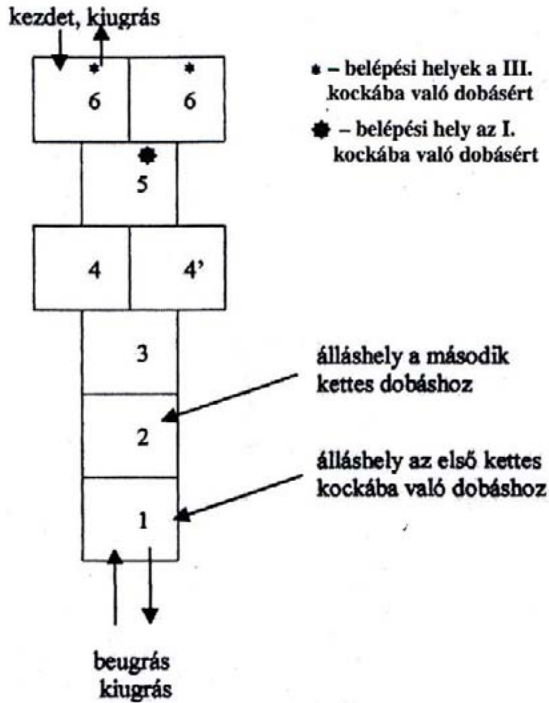


A ház jelzése: a játékos nevének kezdőbetűivel – jellel

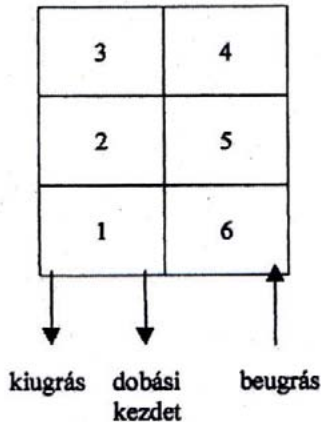
2. Kilences kocka



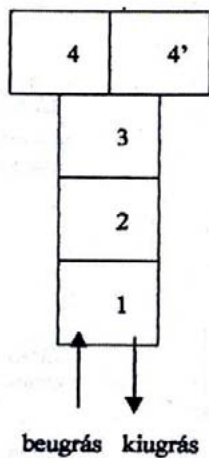
3. Nyolcas kocka



4. Hatos kocka

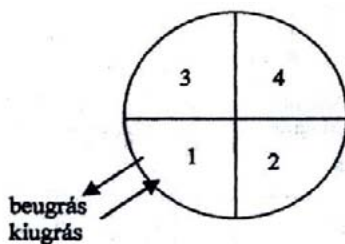


5. Ötös kocka



6. Négyes kocka

a. változat



b. változat

