

A NÉPI JÁTÉKANYAG FELHASZNÁLÁSA AZ EZREDVÉGI OKTATÁSBAN ÉS NEVELÉSBEN

Népi játéknak azokat a játékokat nevezzük, amelyeket az idők során a gyerekek saját örömeikre, szórakozásukra alakítottak ki, és amelyek aztán nemzedékeken keresztül csiszolódtak. A végeredmény, hogy illeszkednek a magyar kultúra más területeihez, alkalmazkodnak az azokban megnyilvánuló ízlésvilághoz, és még inkább az, hogy fontos funkciót töltenek be a gyerekek életében. A következőkben megvizsgáljuk, hogy mi is volt ez a funkció.

Előszőr is: a játékokon keresztül ismerkedett a kisbaba *saját testével*: a felnőttek (szülők vagy nagyszülők), esetleg a nagyobb testvérek a kicsi arcát simogatták, nyakát csiklandozták, ujjait kiolvasták, tenyerébe köröket rajzoltak, tapsoltatták, lábát lógázták, tornáztatták, táncoltatták, höcöggették stb. Valamennyi ilyen játéknak fontos eleme a cirógatás, a testi érintkezés.

Másodsor: a játékok segítettek a kisgyerekeknek abban, hogy a *külvilág* tárgyaival, jelenségeivel megismerkedjen: nemcsak a nappal, az esővel beszélgetett, az állatok hangját utánozta, hanem azt is megtanulta, hogy a különböző anyagok (a homok, agyag, virágszár, lapulevél, bojtortján, kukoricacsutka, vadgesztenye, fűzfa, papír stb.) hogyan alakíthatók, mire alkalmasak. Így fejlődött ki a parasztemberek sokszor (és joggal) megcsodált kézügyessége éppúgy, mint vizuális fantáziájuk: mindig meglátják, hogy milyen anyagból mit lehet csinálni, és el is tudják készíteni. (Erre a mai városi gyerekeket tanórákon oktatják.)

Harmadszor: a játék felszabadultságot, sikerélményt ad a gyerekeknek, olyan feladatot állít elé, amelyet ő meg tud oldani. Ezáltal nemcsak ügyesedik, hanem meg is győződik arról, hogy mi mindent meg tud csinálni: így alakulhat ki a gyerekekben az egészséges önbizalom. Ugyanakkor az is világosság válik számára, hogy van, amiben mások ügyesebbek, tehát senkinek nincs oka elbiznias magát.

Negyedszer: a népi játékok egy részében igen nagy szerepet kap az *improvizáció*, és ezzel összefüggésben a *kreativitás*.

Sokan úgy gondolják, hogy az improvizáció azt jelenti, hogy a gyerek valami újat talál ki, s akkor használják ezt a kifejezést, ha a kicsi valami teljesen új halandzsaszöveget költ, miközben pl. gumikacsát úsztat a fürdőkádban. A hagyományban valójában nem erről van szó, hanem arról, hogy az ismert elemeket az ismert szabályok szerint újraszerkeszthetjük, és így új szöveg-, dallam- és cselekményváltozatok jönnek létre. Ezek nem hibásaknak szá-

mítanak, mint az írott kultúrában, ahol csak egyetlen, a szerző, alkotó által rögzített forma lehet helyes; egyenértékű változatok keletkeznek, még csak nem is az eredetivel, hanem egymással egyenértékűek, hiszen nincsen eredeti! Jól szemlélteti a lényegét a tudományos előadások módja is: ha egy írott előadást olvasok fel, az minden alkalommal ugyanaz lesz, ha ellenben szabadon beszélek a témáról, mindig egy kicsit másképpen mondom el, pedig ugyanarról beszélek.

A népi kultúrában a gyerekek is hozhatnak és hoznak is létre új változatokat, vagyis alkotnak; megismerik az alkotás örömét, és a változatokat mindig úgy alakítják, hogy céljaiknak a lehető legjobban megfeleljenek. Ez a kreativitás, az alkotó változtatás kezdete: e folyamat egyik legfontosabb terepe a játék, eredménye a sok játékváltozat. Érdekes hát tanításkor a hagyományos, gyerekek által kialakított változatokat megtartani, és nincsen szükség arra, hogy mi, tanárok vagy szülők változtassuk meg őket.

A kreativitás az eszközös játékokban is megjelenik. Ezek egy részében a gyerekek játékot készítenek maguknak, s ennek során – mint már említettük – megismerkednek különféle anyagokkal és a szerszámok (pl. a bicska) használatával. Megtanulják, hogy milyen anyagból mit lehet készíteni: tudják pl., hogy a tölgyfa nem alkalmas a sípkészítésre, mert igen kemény, hogy a száraz homokot meg kell nedvesíteni, hogy várat lehessen belőle építeni, és a városiak nagy részének számára irigylésre méltó ügyességre tesznek szert. Fantáziájuk, kézügyességük meglátszik varrottasaikon, szötteseiken, agyagedényeik mintázatán, s kreativitásukat a szobrászok, festők és textilművészek is megirigyelhetik: vannak köztük, akik sokat tanulnak is a népművészet értékeiből.

Ötödször: a gyerekek életében fontos szerepe volt a játéknak abban, hogy *megismerkedjen a közösséggel*, a társadalommal, amelyben élt, *beilleszkedjen* abba és *felkészüljön a felnőtt életre*. Ezt nevezzük idegen szóval szocializációnak.

A szocializáció során a gyerek megtanul kapcsolatokat kialakítani társaival is, a felnőttekkel is, megtanulja a közösség életét irányító szabályokat, szokásokat, viselkedési normákat, és alkalmazkodik azokhoz, betartja őket. A nevelésnek fontos része ez, s a játék igen sokat segít benne. A nagyobb gyerekek, akiknek már van szabálytudatuk, hamar rájönnek, hogy a szabályjátékoknak csak úgy van értelmük, hogyha a szabályokat mindenki betartja: meg is követelik egymástól, s nemegyszer alakul ki komoly vita egy-egy szabály értelmezéséről. A csapatjátékokban az is világossá válik, hogy a győzelemre csak annak a csapatnak van esélye, amelynek tagjai figyelnek egymásra, és együttműködnek a cél elérése érdekében.

Így tanul meg a gyerek valamilyen csoporthoz tartozni. Az első – és legkisebb – csoport, amibe beleszületik, a család. Ahogy nő azonban, úgy bővül ez a csoport, a személyek és a terület tekintetében egyaránt: az utcában lakó gyerekekkel barátkozik, a falubeli gyerekekkel együtt

jár iskolába, s megtanulja, melyik az ő utcája, az ő faluja, az ő szülőföldje. Itt találjuk meg tehát a hazaszeretet és a hazafiság gyökereit is, s valahol itt kereshető a válasz arra kérdésre, hogy mit jelent valamely nemzet(iség)hez tartozni. Különösen fontos szerepe van tehát a népi kultúrának abban, hogy a nemzeti kisebbségek is megarthassák identitásukat, s ehhez a nyelven kívül a dalok, a táncok és a játékok is hozzátartoznak.

A pedagógusoknak általában azt javasoljuk, hogy annak a tájegységnek a kultúrájával foglalkozzanak elsősorban, ahol dolgoznak; ez persze nem jelenti azt, hogy más tájegység dalaival, táncaival, játékaival tilos megismerkedni, de azt igen, hogy tudják, melyikbe születtek ők bele, melyik az övék.

A saját testével és a külvilággal való megismerkedésre, a sikerélményre, kapcsolatteremtő készségre és a társadalomba való beilleszkedésre ma is szüksége van minden gyereknek, tehát a játék, aminek segítségével ezeket megtanulja, nem értelmetlen időpocsékolás. Az életben betöltött szerepének fontosságát mutatja, hogy nemcsak az emberek játszanak, hanem még az állatok is: a pamutgombolyaggal játszó kismacska éppúgy a vadászatot gyakorolja, mint a nyilázó kisfiú, s éppúgy a felnőtt életre készül föl, mint a babázó vagy főzőcskéző kislány.

JÁTÉKOK A TANÓRÁKON

Az oktatásban fontos célunk a néprajz különféle területeivel (a folklórműfajok közül pl. a népzenevel, néptáncsal, népi játékokkal) megismertetni a gyerekeket. Bizonyos mértékig ezt a hagyományos tanórák keretein belül is megtehetjük. Vegyünk példának egy "hagyományos" iskolát, hol a gyerekeknek történelem-, földrajz-, ének-, irodalom-, nyelvtan- és testnevelés-óráik vannak.

Eszközös játékok

Az eszközös játékok közé tartozó tárgykészítő játékok lehetséges szerepe az oktatásban magától értetődő: a gyerekek a technika- vagy egyéb elnevezésű órán nád- vagy fűzfasípot, nemezlabdát, rongybabát, tojás-, vagy akár famadarat, szélmalmot, kereplőt stb. készíthetnek. Kéz ügyességük fejlődésén kívül az ebből származó érzelmi haszon sem elhanyagolható: a gyerekek szeretni fogják játékaikat, amiket maguk készítettek, játszani fognak velük, s ez örömet szerez nekik. A későbbiekben is könnyen kaphatók lesznek hasonló munkára.

Ezeken az órákon a gyerekek megismerkedhetnek a különböző anyagokkal. A játékkészítés során megtanulják fölismerni, hogy melyik anyag mire alkalmas, megtanulnak bánni a fával és az üres tojáshéjjal, a gesztenyével, makkal, a papírral és a náddal, gyékénnyel. Közvetlenül érzékelhetik a gyapjú nemezeléséhez szükséges erőt és a fafajták közti különbséget, és kéz ügyességük is fejlődik így.

Az eszközös ügyességi és a sport jellegű játékokat jól felhasználhatjuk a testnevelésórákon. Ennek az órának az kellene legyen a programja, amit a neve jelez: arra volna szükség, hogy megtanítsuk a gyerekeket a testet nevelni, úgy bánni vele, hogy egészséges maradjon, és meg tudjuk előzni a városokban egyre gyakrabban előforduló urbanizációs ártalmakat (hanyag tartás, gyenge izmok, gerincbántalmak, deformálódás). Ehhez azonban sokoldalú és tudatos programra volna szükség, de mindenelőtt (újra) meg kéne szeretetni a mozgást azokkal a gyerekekkel is, akikből a környezetünkben lévő felnőtteknek már sikerült kiölniük a mindenkiben eredendően meglévő mozgásigényt. Eerre pedig a legalkalmasabb a játék, gyerek- és felnőttkorban egyaránt, mégpedig nemcsak a foci és a kosár- meg a kézilabda, hanem a különféle elkapós és kidobós labdajátékok (pl. a nemzeti játék), az abroncsajtás, az ugrókötelezés, valamint a sport jellegű népi játékok, pl. a csülkőzés, görcölés, tekézés (nem kuglizás!), kanászos, bigézés, métázás stb.

Az eszközös játékok egy része csapatjáték, amelyekben az egymással való együttműködést is megtanulják a gyerekek. Ehhez az is szükséges, hogy egyszerre tudjanak figyelni a csapat más tagjaira, a másik csapatra és az eszközre (pl. a labdára). Ugyanígy fejlesztheti a megosztott figyelmet, ha pl. a közönséges elkapós játékot (*Földre teríts*) egy helyett két labdával játszunk.

Mozgásos játékok

A mozgásfejlesztés sem csak focival történhet, sőt bizonyos mozgásfajták elsajátítására ez a népszerű játék teljesen alkalmatlan. Egyik-másik népi játék azonban már hosszabb-rövidebb idő óta előfordul a testnevelésórákon. Ilyen pl. a *sótörés* vagy a *bakugrás*.

Ugyanígy fölhasználható a fürgeség és az erő fejlesztésére az *Adj, király, katonát*, a szép mozgás kialakítására a *vonulós játékok*, és a mozgásigény (rohangálás) levezetésére alkalmas fogócskákat is ki lehetne használni a jelenleginél jobban.

A mozgásos játékok közé tartoznak a vonulások, köztük a *Bújj, bújj, zöld ág*. Az ebben szereplő hídvám – kapuvám motívum a történelemórán kaphat magyarázatot a középkori városok tárgyalásánál.

Énekes játékok

Énekes játékokat találunk a mozgásos, a szellemi és a párválasztó játékok között egyaránt. Többnyire ez utóbbiaknak szokott jutni az a szerep, hogy a gyerekek énekórán a szolmizálást, a tiszta intonálást, a különféle ritmusfajtaikat segítségükkel megtanulják. Pedig ennek nem a célnak hanem a következménynek kellene lennie, hiszen aki sokat énekel másokkal együtt, annál a hamis éneklés is kitisztul egy idő múlva. A játék nagyon alkalmas volna arra, hogy a gyerekek megszeressenek és megtanuljanak énekelni, ehhez azonban – ha ellentmondásnak is látszik – nem arra van szükség, hogy a

tiszta és pontos dallamintonálásra törekedjünk, hanem arra, hogy a játék adta szórakozási lehetőségre összpontosítsunk. Ha a gyerekek kedvét nem vesszük el az énekes játékoktól, akkor játék közben legalább valamennyire meg fognak tanulni énekelni, és szívesen énekelnek: ha a hangképzés miatt énekeltetünk velük játékdalokat, akkor az énekes játékok kötelező leckévé válnak, és szabad idejünkben nem fogják szórakozásként elővenni őket.

Szellemi játékok

Talán a legsokoldalúbban felhasználható játékcsoport. Szerepe a néphagyományban is az, hogy fejlessze a gyerekek gondolkodását, kihasználja szellemi képességeiket.

A **beszédfejlesztés** eszközei lehetnek a nyelvtörők és a nyelvgyakorlók.

A **memóriafejlesztést** segíthetik a hosszú láncversek, alliterálók: aki hozzászólt, hogy ilyeneket hamar megjegyezzen, az verseket is könnyebben fog tudni tanulni.

A szellemi játékok némelyike **konkrét ismereteket** is tartalmaz, pl. a számok sorrendjét (*Egy, megérett e meggy*), vagy a hét napjait (*Hétfő hetibe*).

Szókincsfejlesztésre és a **dyslexia**-vizsgálat szükségességének kimutatására is alkalmas a *Mit visz a kis hajó*. Játzásához a gyerekek tisztában kell lenniük azzal, hogy melyik hanggal kezdődik és melyikkel végződik a szó. A dyslexiás gyerekek szülei és tanárai tudják, hogy ez nem magától értetődő.

Mondókák

A növényekhez (sóska, akáclevél) és az állatokhoz (cinke, fecske, gólya, katica, csiga, béka stb.) szóló mondókák főleg felhasználhatók a biológiaórákon.

A NÉPI JÁTÉKOK FELHASZNÁLÁSÁNAK EGYÉB TERÜLETEI

Az **önfegyelem** fejlesztésére is alkalmasak a tiltó játékok, amelyeknek lényege, hogy nem szabad nevetni (*Mély kútba tekintek*), pislogni (*Farkaszemnézés*), megmozdulni (*Szobrosdi*), megszólalni (*Csendkirály*) stb.

A pogány kori **hitvilág** tanításával kapcsolatban elmondhatjuk, hogy a „sípbal, dobbal, nádi hegedűvel” szöveg a sámánisztikus gyógyításra utal, a halandzsza-szövegeket (*Endendinusz*) varázserejűnek tartották, éppúgy, mint a fordítva elmondott szövegeket („Szita-szita péntek, szerelem csütörtök, dob szerda”), amelyek azt a képzetet őrzik, hogy a túlvilágon minden fordítva van. A *Tízlet viszek* játék kapcsán beszélhetünk a tűzvívés tilalmáról és annak okáról is.

A játéktanítás során azonban tartunk észben, hogy a népi játékokban nem elsősorban a közvetlen, didaktikus ismeretszerzés és képességfejlesztés a fontos, hanem az örömszerzés. A játék legfontosabb szerepe a gyerek életében az, hogy jól érezze magát, és hogy legyen életének egy olyan területe, ahol ő irányít: hagyjuk ezt meg neki, hogy legalább itt érezze magát szabadnak, de azért is, mert előbb-utóbb az irányítást is meg kell tanulnia.

A JÁTÉKOK KIVÁLASZTÁSA ÉS TANÍTÁSA

Fontos kérdés, hogy milyen játékokat tanítsunk a gyerekeknek. Ez természetesen attól is függ, hogy hány évesekről van szó, hiszen egy guggolós körjáték érdekes az óvodában, az iskolások már unják. A fiúk hagyományosan nem vettek részt az énekes körjátékokban, a leánykérő játékokat pedig kifejezetten a nagyobb, 12-14 éves lányok játszották. Ma azonban az óvodások is tanulnak hosszú szövegű, eredetileg a nagylányoknak való játékokat, s ha a pedagógus olyan hogy ezeket meg tudja velük kedveltetni, előfordul, hogy iskolás korukban is szívesen játsszák őket. A fiúknak sem akarjuk azt mondani, hogy ne álljanak be a leánykérő játékokba, annál is kevésbé, mert ma már a hagyományos férfi–nő szerepek sem különülnek el egymástól olyan határozottan, mint régen, s ilyenformán a fiúk sem érzik feltétlenül megaláztatónak az ilyen játékokban való részvételt – legföljebb az „Eredj, édes lányom!” felszólítás kelthet mosolygást, ha fiúra kerül a sor. Ebben a helyzetben, ha a fiúk nem ragaszkodnak a körjátékokban való részvételhez, nekik taníthatunk valami mást (pl. *verespecsenyét* vagy *sótörést*), kezdetben azonban mindenképpen célszerű olyan játékot választani, amit biztosan mindenki kedvelni fog, amiben pl. sok a mozgás, és így a gyerekek jól kiugrázhatnak, kiszaladgálhatnak magukat. Ilyen a már említett fogócskákon és labdajátékokon kívül a kendős játék (*Tűzet viszek* vagy *Ne nézz hátra kezdettel*), vagy a versenyfutás játék (*Hogy adja a csuporkát?*).

A tanár személyisége is szerepet játszik abban, hogy mit tanít. Mindenképpen fontos ugyanis, hogy ő maga is beálljon a játékba, részt vegyen benne – mégpedig ne csak ímmel-ámmal, hanem szívesen és élvezettel. Ezt ugyanis a gyerekek hamar megérik és könnyen átveszik: itt fokozottan érvényesül a példával való nevelés elve. Ha csak beszélünk arról, hogy játszani jó, és mintegy „kívülről” próbáljuk rávenni a gyerekeket, hogy csinálják, nehezen fogjuk tudni meggyőzni őket, ha egyáltalán sikerül. Ha azonban mi is beállunk közéjük, és igazán játszunk velük, akkor egyáltalán nem is kell rábeszélni őket: őket is pillanatok alatt magunkkal tudjuk ragadni. Ezért nagyon fontos, hogy a pedagógusképző intézményekben (óvó- és tanítóképző, tanárképző főiskolák, egyetemek) legalább fél éves, elsősorban gyakorlati képzés szerepeljen ebből a témából a kötelező tárgyak között.

Nemcsak a tanításra kiválasztott játékanyag függ a tanár egyéniségétől, hanem a tanítás módszere is. Vannak azonban olyan tanácsok, amiket jó megszívlelni. A hagyományban a gyerekek egyszerre tanultak szöveget, dalt, dalt, játékmódot, mégpedig utánzással: senki nem állt oda elmagyarázni a szabályokat, még kevésbé külön megtanítani a szövegeket, netán még a daltól is elválasztva őket. Az egyszerre tanulás módszere a gyerekcsoportban vagy az iskolában is használható: lényege, hogy szöveget, dalt, térformát, cselekményt együtt, egy egységben ad át a gyerekeknek, akinek a számára a játék így olyan élmény lesz, amely tanulási módjában is különbö-

zik az elsajátítandó tananyagtól. A módszer előnye, hogy mindvégig ébren tartja a gyerekek érdeklődését, s hogy mindenki kialakíthatja saját stílusát egyéniségének és a gyerekek érdeklődésének, képességeinek megfelelően.

Mivel a népi játékoknak fontos szerepük van életünkben, jó volna, ha nemcsak egyes pedagógusok lelkesedésén múlna, hogy egy-egy csoport vagy osztály tanul-e játékokat, hanem azok a tantervekbe is bekerülnének, hogy minden gyerek játszhasson – ha otthon, szabadidejében nem, legalább az iskolában. Az eddigiek alapján kijelenthetjük, hogy a játék a legkomolyabb foglalatosságok egyike, akkor is, ha a gyerekek szeretik, és ha nem hosszúra nyúlt, komoly vagy bánatos arccal, erőlködve csináljuk, hanem jókedvűen és nevetve: akinek életéből hiányzik, annak más lesz a személyisége, és még örülni is kevésbé lesz képes, mint játszani tudó, egészséges lelkű társai.

JÁTÉKOK

1. Hadd mőnjön a lapta a likba! (Nemzetes)

Választunk egy játékvezetőt, majd mindnyájan mondunk egy népvetet. A labdát beletesszük a földre ásott lyukba,¹ és körülálljuk úgy, hogy egyik kezünket fölé tartjuk. A játékvezető elkiáltja magát:

*Hadd mőnjön, hadd mőnjön a lapta a likba!
Hadd mőnjön, hadd mőnjön a kutyafejű tatár!*

Mindig más nevet kiált, s aki azt választotta., fölkapja a labdát, és a szétfutó csapatból megpróbál valakit eltalálni. Ha sikerül, akkor akit eltalált, kiesik; ha nem, a dobó esik ki. Aki a végére marad, az a győztes, a következő játékban ő lesz a játékvezető.²

2. Disznózás (Kanászos)

Körben kis lyukakat ásunk, eggyel kevesebbet, mint ahányan játszunk. A kör közepére egy nagyobb lyuk kell a *disznónak* (fagolyó vagy labda). Mind-egyikünknek van egy botja. Messzebb megyünk, háromig számolunk, és mindenki igyekszik lyukat foglalni, vagyis botja végét beledugni az egyikbe. Akinek nem jut, az a *disznópásztor* vagy *kondás*.

A disznópásztor kiüti a disznót a körből, majd megpróbálja botjával behajtani a középső gödörbe (a *pajtába*). A többiek igyekeznek megakadályozni: botjukkal elütik a disznót, közben azonban vigyázniuk kell, mert a disznópásztor az üresen maradt lyukat elfoglalhatja, s akkor a lyuk nélkül maradt játészó kidugódik, ő lesz az új disznópásztor. Ha a disznópásztornak

¹ Ha teremben játszunk, rajzolhatunk a földre egy kört krétával.

² SERES 1984. 657. nyomán. *Krizba* (Brassó). Adatközlő: Dezső Ilona, 18 éves. Gyűjtő: Seres András, 1966.

sikerül a disznót a pajtába hajtania, fölkapja a labdát vagy fagolyót, s „Hopp, csúri!” kiáltással feldobja. Erre mindenki elhagyja a helyét, és új lyukat foglal; akinek nem jut, az lesz a következő játékban az új disznópásztor.¹

3. Sintérezés (Méta)

Húzunk két párhuzamos vonalat; távolságuk a játszóknak számától és életkorától függ (minél többen vannak és minél idősebbek, annál nagyobb). Egyik az ütővonal, másik a métavonal, a köztük lévő terület a játéktér.

Választunk egy *sintért*, aki az ütővonalon álló játékosok közül az elsőnek feldobja a labdát. Az tenyérrel elüti úgy, hogy a játéktéren belül essék le, s már szalad is a, hogy minél hamarabb a métavonalon túl érjen. A sintér igyekszik az elütött labdát minél gyorsabban megszerezni, és a futó játékost addig megdobni vele, amíg az a játéktéren belül van. Ha már átért a métavonalon, vagy a labda a földről vagy egy fáról pattant rá, illetve ha el tudja kapni a labdát, a dobás nem érvényes.

Ezután a sintér földobja a labdát a következő ütőjátékosnak, s ha annak jól sikerült az ütése, nemcsak ő fut a métavonalon túlra, hanem az ott álló játékos is visszafuthat az ütővonalon túlra: ezzel újra megszerzi az ütés jogát, beáll az ütőjátékosok sorának a végére. Ha úgy ítéli, hogy az ütés nem jó, várhat addig, míg valamelyik ütőjátékosé jobban sikerül. Ezt egyébként az ütőjátékosok is megtehetik, így előfordulhat, hogy három-négy játékos is szalad egyszerre.

Ha a sintér ki tudja dobni valamelyik futó játékost, az bent marad a játéktéren, és *segédsintér* lesz; segít a sintérnek kifogni a labdát, illetve kidobni a futókat.

Addig játsszuk, míg csak egy ütőjátékos marad: ő a győztes, és a következő játékban ő lesz a sintér.²

4. Tisza, Duna, Dráva, Száva („Földre teríts”)

Körbeállunk, és ritmikusan ismételve a mondókát, minden szóra dobjuk a labdát.

*Tisza, Duna, Dráva, Száva,
Törjön ki a lábad szára!*

Bárkinek dobhatjuk a körben, ő pedig továbbdobja. Akihez a „szára” szó-nál kerül, az féllábra áll; ez a büntetése annak is, aki elejti a labdát. Aki féllábon áll, és ismét rá jut az utolsó szó, vagy elejti a labdát, az egyik kezét

¹ GAZDA 1980. 661. nyomán. *Esztelnek* (Háromszék). Adatközlő: Szász Veronka, 18 éves. Gyűjtő: Gazda Klára, 1975.

² MTA Zenetudományi Intézet archívuma. Leltári szám: 58364. Déva (Hunyad), bukovinai székely telepesek. Adatközlő: Zsók Béla. Gyűjtő: Lázár Katalin, 1994. (A gyűjtés Zsámbékon történt.)

hátra teszi, és félkézzel játszik; a következő büntetésfokozat, hogy le kell guggolnia, utána pedig kiáll.¹

5. Ignác, mit látsz? (Sótörés)

Ketten háttal állunk egymásnak, karunkat egymásba kulcsoljuk, és lehajolva egyikünk a hátára emeli a másikat. Ő kérdez, a hátán lévő felel:

*Ignác, mit látsz?
Eget fődet, vaskarikát,
Atszököm a patikát!*

Ekkor megcseréljük a szerepeket.²

6. Kecskét ugrás, bakfüttyözés (Bakugrás)

Egyikünk a kecske: vízszintesen előrehajolva, térdén megtámaszkodva áll. A többiek szétterpesztett lábbal átugrálnak rajta, kezükkel a hátára támaszkodva segítik magukat. Aki ugrott, kissé előbbre érve szintén kecskének áll, s így mindenki több kecskét ugrik át egymás után.³

7. Adj, király, katonát! (Láncszakító)

Két csapatban játszunk, mindegyikben van egy király. Egymás mellett állva sorakozunk föl, a két lánc szembefordul, egymástól 4–5 m-re. A láncok elején álló két király kiabál egymásnak:

*Adj, király, katonát!
Magamat-e, vagy egy rongyos bakát?
Egy rongyost, XY-t!*

A megnevezett játészó nekiszalad a szembenálló láncnak, és két játészó között igyekszik elszakítani azt, ők viszont erősen fogják egymás kezét. A kérdésre azt is lehet válaszolni:

Magadat, aki megadott!

Akkor a királynak kell futnia. Ha sikerül a szakítás, akkor onnan a lánc végéig mindenki átkerül a másik csapatba; ha nem, a szakító ott marad az ellenfél csapatában, annak a végére áll. Az a csapat győz, amelyik több katonát tud szakítani.⁵

¹ GAZDA 1980. 641. nyomán. Esztelnek (Háromszék). Adatközlő: Kiss Zoltánné Dénes Teréz, 64 éves; Szász Béláné Baka Anna, 45 éves; Szász Veronka, 18 éves; Incze Ibolya, 11 éves. Gyűjtő: Gazda Klára, 1975.

² SERES 1984. 652. nyomán. Krizba (Brassó). Adatközlő: Dezső Ilona, 18 éves. Gyűjtő: Seres András, 1966.

³ GAZDA 1980. 618. nyomán. Esztelnek (Háromszék). Adatközlők: Kiss Zoltán, 66 éves; Szász Béla, 45 éves; Szász Béláné Baka Anna, 45 éves. Gyűjtő: Gazda Klára, 1975.

⁴ Megnevezi a másik király egyik „katonáját”.

⁵ GAZDA 1980. 633. nyomán. Esztelnek (Háromszék). Adatközlők: Kiss Zoltán, 66 éves; László Pál, 70 éves; Oláh Sándor, 63 éves; Szász Béla, 45 éves; Opra Józsefné Tóth Gizella, 41 éves; Cserei Katalin, 12 éves; Szász Veronka, 18 éves. Gyűjtő: Gazda Klára, 1975.

8. Nyiccsad, asszony, kapudat (Vonulós játék, kanyargós járás)

Három lány háromszög alakban leguggol, ők a csiporkák (ezért nevezik a játékot csiporkázásnak). A többiek összefogott kézzel járnak, ill. futnak körülöttük. Mind énekeljük:

Nyics - csad, asz - szon, ka - pu - dat,
Hagy ke - rül - jem vá - ra - dat,
Szi - ta, szi - ta pén - tek, Sze - re - da csü - tör - tők,
Zab sze - re - da.

Addig játsszuk, míg bele nem fáradunk, vagy meg nem unjuk.¹

9. Bújj, bújj, zöld ág (Vonulós játék)

Párosával oszlopba állunk, kezünket összefogva fölemeljük, kaput tartunk. Mind énekeljük:

Bújj, bújj, zöld ág, zöld le - ve - lecs - ke,
Nyit - va van az a - rany - ka - pu, hadd búj - ja - tok raj - ta.
Nyisd ki, ró - zám, ka - pu - dat, ka - pu - dat,
Hadd ke - rül - jem vá - ri - dat, vá - ri - dat,
Szi-ta-szi-ta pén-tek, Sze-re-lem-csü-tör-tők, Dob szer - da.

¹ SEBESTYÉN 1976. nyomán. Andrásfalva (Bukovina). Adatközlő: Sebestyén Ádámné Kozma Emma, 50 éves. Gyűjtő: Sebestyén Ádám, 1973.

Éneklés közben a hátsók folyamatosan átbújnak a kapusor alatt, és előre érve beállnak az oszlop elejére. Így haladhatunk végig a falun.¹

10. Páros cica, előre! (Fogócska)

Párosával egymás mögé oszlopba állunk: az oszlop élén áll a fogó. Elkiáltja magát:

Páros cica, előre!

Erre a hátulsók az oszlop két oldalán előreszaladnak, és a fogó előtt igyekeznek összekapaszkodni, mielőtt az megfogná valamelyiküket. Ha sikerül, beállnak első párnak, ha ellenben a fogó egyiküket megfogja, azzal együtt ő áll be az oszlop elejére, és a pár nélkül maradt játzó lesz a fogó.²

11. Gyertek haza, libuskáim! (Fogócska)

Választunk egy anyát és két farkast, a többiek a libák. Az anya szemben áll a libákkal, közöttük pedig kétoldalt a farkasok. A párbeszédet az anya kezdi, a libák felelgetnek.

Gyertek haza, libuskáim!

Nem merünk!

Miért?

Farkas van a híd alatt!

Mit csinál?

Mosdik!

Mibe' mosdik?

Arany medencébe'!

Mivel törölközik?

A kiscica farkával!

Gyertek ide, libuskáim!

Erre a libuskák egyszerre mind megpróbálnak átszaladni az anyához. A két farkas ügyeskedik, hogy minél több libuskát el tudjon kapni; akiket elfognak, azok félreállnak a játék végéig. A többiek visszamennek a helyükre, s újrakezdek a felelgetést. Addig játszunk, míg a farkasok minden libát el nem kapnak.³

¹ GAZDA 1980. 563. nyomán. Esztelnek (Háromszék). Adatközlők: Szász Béla, 45 éves; Szász Gyula, 77 éves; Szász Tamás, 78 éves; Opra Jánosné Albert Anna, 80 éves; Sós Józsefné Pinti Anna, 76 éves; Szász Tamásné Gyergyai Véri, 77 éves; Vizi Miklósné Rancz Gizella, 66 éves; Szász Veronka, 18 éves. Gyűjtő: Gazda Klára, 1975.

² SERES 1984. 641a. nyomán. Hosszúfalu (Brassó). Gyűjtő: Seres András.

³ OLOSZ-ALMÁSI 1969. 277. nyomán. Magyargyerőmonostor (Kolozs). Adatközlő: Bogdán Andrásné (Lovas) Simon Anna (Báró), 46 éves. Gyűjtő: Olosz Katalin, 1962.

12–15. Nyelvtörők

A gyerekek szeretik a nehezen kimondható nyelvtöröket: a tévesztések sok mulatságra adnak alkalmat.

12. *Piros csíkos cinkcsészében cukros csirkecomb.*¹

13. *Csíkos csésze, cinkcsésze.*²

14. *Két kert között füreg-forog törpe tarka kurtafarkú török tyúk.*³

15. *Nem minden szarka farka tarka, csak a tarka fajta szarka farka tarka.*⁴

16. Egyszer volt egy ember (Hosszú mondóka)

A népi kultúrában is létezik verstanulás: a gyerekek csak a mondogatás kedvéért ismételtetnek hosszabb rímes mondókákat.

*Eccer vót egy ember,
Vót szakálla kender,
Cserefa csizmája,
Bükkfa harisnyája,
Fölmászott a fára,
Leesett a sárba,
Sári néni siratta,
Farkas bácsi kacagta.*⁵

17. Egy, megérett a meggy (Számsor)

A számokat így soroljuk egytől tizenháromig:

*Egy, megérett a meggy.
Kettő, csipkebokor vessző.
Három, majd hazavárom.
Négy, mit süt a pék?
Öt, érik a tök.
Hat, hasad a pad.
Hét, dörög az ég.
Nyóc, a te orrod takonypóc.
Kilenc, az én nevem Kis Ferenc.
Tíz, tiszta víz.*

¹GAZDA 1980. 239. Esztelnek (Háromszék). Adatközlő: Szász Veronka, 18 éves. Gyűjtő: Gazda Klára, 1975.

²SERES 1984. 388. Csernátfalú (Brassó). Adatközlő: Hegyi Attila, 13 éves. Gyűjtő: Seres András, 1966.

³SERES 1984. 391. Csernátfalú (Brassó). Adatközlő: Hegyi Attila, 13 éves. Gyűjtő: Seres András, 1966.

⁴SERES 1984. 392. Csernátfalú (Brassó). Adatközlő: Antik Magda, 13 éves. Gyűjtő: Seres András, 1966.

⁵SERES 1984. 247. Bácsfalú (Brassó). Adatközlő: Musát Edit, 13 éves. Gyűjtő: Seres András, 1966.

*Tizenegy, essék ki az egyik szemed.
Tizenkettő, mind a kettő.
Tizenhárom, vasas járom,
A te nyakad belézárom.¹*

18. Hétfő hetibe

A hét napjait is könnyebben tanuljuk meg a magyar nyelvterület valamennyi dialektusában kisebb-nagyobb változtatásokkal ismert versike segítségével:

*Hétfő hetibe,
Kedd kedvibe,
Szerda szűribe,
Csütörtök csűribe,
Péntek pénzibe,
Szombat szobájába,
Vasárnap az Isten házába.²*

19. Mit visz a kis hajó?

Választunk egy játékvezetőt, akinek a kezében van egy labda vagy egy megbogozott kendő. Azt odadobja valakinek, s kérdi:

Mit visz a kis hajó l-lal (p-vel, z-vel vagy bármilyen betűvel)?

A kérdezettnek gyorsan mondania kell egy tárgyat vagy személyt a mondott betűvel (l-lal pl. lovat, lantot, Lázárt, lensét stb.). Ha rosszat mond, vagy nem jut semmi eszébe, míg a kérdező háromig számol, zálogot kell adnia. A játék végén a zálogokat kiváltjuk.³

Labda vagy kendő dobása nélkül is játszhatjuk, ilyenkor a kérdező (bíró) csak rámutat arra, akinek válaszolnia kell. A zálogos szedi a zálogot, míg össze nem gyűlik annyi amennyiben a játék elején megállapodtunk.

Ha összegyűlt, a zálogos az asztalra teszi a zálogokat, egyet a kezébe vesz úgy, hogy senki ne láthassa, és kérdezi:

Mit ítél a bíró annak, akinek a záloga a kezében van?

¹ GAZDA 1980. 245. Esztelnek (Háromszék). Adatközlők: Bartok Dénesné Gál Jula, 81 éves; Csavar Ilona, 14 éves. Gyűjtő: Gazda Klára, 1975.

² GAZDA 1980. 247. Esztelnek (Háromszék). Adatközlők: Baka Éva, 16 éves; Finta Ibolya, 15 éves; Kerezi Berta, 17 éves; Stefán Mária, 16 éves; Tankó Péter, 15 éves; Vass Gergely, 16 éves. Gyűjtő: Gazda Klára, 1975.

³ GAZDA 1980. 684. nyomán. Esztelnek (Háromszék). Adatközlők: Vass Albertné László Margit, 73 éves; gyerekek, 9-13 évesek. Gyűjtő: Gazda Klára, 1975.

A bíró ítél valamit (pl. „Álljon szobrot!” „Énekeljen!” „Hányjon cigányke-reket!” stb.), majd a zálogos fölmutatja a zálogot, a tulajdonosnak pedig vég-re kell hajtania az ítéletet, hogy visszakapja.¹

20. Gólya, gólya, gilice (Állatmondóka)

Tavasszal, amikor a gólyák jönnek, azoknak kiáltjuk a fészekbe. Közben egyik füttyül, a másik veri a dobot a kezével, a harmadik dobál fel hozzájuk egy nádszálat.²

Gó-lya, gó-lya, gi-li-ce,
Mi-től vé-res a lá-bad,
Tö-rök gyer-mek meg-vág-ta,
Ma-gyar gye-rek gyó-gyít-ja,
Síp-pal, dob-bal, Ná-di he-ge-dű-vel!

21. Katicabogárka (Állatmondóka)

Ha katicabogár röppen valamelyikünk kezére, ezt mondjuk neki:³

Ka-ti-ca-bo-gár-ka, röp-penj el,
Jön-nek a tö-rö-kök, vág-nak el

22. Csigabiga, gyere ki (Állatmondóka)

A csigát így hívogatjuk ki a házából:⁴

¹ SERES 1984. 669. nyomán. Zajzon (Brassó). Adatközlő: Kajcsaráz Jánosné Tóth Katalin, 39 éves. Gyűjtő: Seres András, 1966.

² MTA Zenetudományi Intézet Archívuma. AP 1420 a. Lórincreve (Alsó-Fehér). Adatközlő: Karsai Zsigmond, 15 éves. Gyűjtő: Kiss Lajos, 1935.

³ GAZDA 1980. 101. Esztelnek (Háromszék). Adatközlő: Jancsó Áron, 12 éves. Gyűjtő: Gazda Klára, 1975.

⁴ MTA Zenetudományi Intézet Archívuma. Leltári szám: 49397. Kolozsvár (Kolozs). Adatközlő: Barcza Kati, 9 éves.



Csi-ga-bi-ga, gye-re ki, Ég a há-zad i-de ki,
Kapsz te-jet va-jat, Hol-nap-ra is ma-rad!

23. Mit varrsz (Állatmondóka)

A béka hangját így utánozzuk:¹

*Mit varrsz? Mit varrsz?
Papucsot-cso-csot! Papucsot-cso-csot!
Kiknek? Kiknek?
Uraknak-nak-nak!*

24. Arankútba kacsintottam (Nevetéstilalom)

Körbeállunk, és választunk egy bírót, aki középre megy. Mind éneklünk:



A-ran-kút-ba ka-csin-tot-tam, A-ran-lán-cot sza-kisz-tot-tam,
Bí-bor-ba, bár-ba, Sza-bad le-gug-gol-ni,
Nem sza-bad ka-cag-ni,
Ki-el-mé-ri ka-ca-gá-sát, Cupp, é-des ró-zsám!
Bí-ró ve-szi zá-lo-gá-sát,

A végén leguggolunk, a bíró pedig nézi, hogy ki neveti el magát. A nevető(k)től zálogot szed, amit a játék végén visszakap az, aki megmondja, ki a szeretője.²

¹ MTA Zenetudományi Intézet Archívuma. Leltári szám: 49382. Parajd (Udvarhely). Gyűjtő: Kelemen Magdolna.

² MNT I. 916. sz. nyomán. Nyárszó (Kolozs). Gyűjtő: Kresz Mária, 1942. Az ott olvasható játékleírás az adatok túlnyomó többségének megfelelően annyit változtattam, hogy nem a „szabad leguggolni” szövegre, hanem a játék végén guggolunk le. A zálogok visszaszerzésének általános módja a zálogkiváltás.

25. Endendinusz (Kiolvasó)

Ha a játék előtt szükséges kiválasztani egy szereplőt, az vagy kijelöléssel történik („Én leszek az anya, te meg legyél a kőrő!” vagy „Te leszel a fogó!”), vagy kiolvassuk. Az utóbbi esetben körbeállunk, és valaki a körön belül haladva negyedenként (az aláhúzott szótagokra) sorban mindenkire rámutat.

En-den-dí-nusz,
Szeke-reke-ti-kusz,
Szeke-reke-tiki-taka,
Elem-belem-busz.

Akire jut az utolsó szótag, az lesz a fogó, illetve más szereplő a következő játékban.¹

26. Tüzet viszek (Kendős játék)

Körbeállunk, és választunk egy tűzvívót, aki a körön kívül marad. Keszkenőt fog a kezében, körbejár és mondogatja:

Tüzet viszek, ne lássátok,
Ég a ruhám, ne hagyjátok!

Közben a keszkenőt észrevétlenül elejti valaki mögött, s azzal tovább megy. Ha a keszkenőhöz visszaér úgy, hogy a másik nem vette észre, fölkapja, és az, aki mögé ledobta, körbe kell szaladjon, miközben a tűzvívó üti a kendővel, míg a futó vissza nem ér a helyére.

Ha az, aki mögé ledobták a kendőt, észreveszi azt, ő kapja föl, és fut a tűzvívó után. A volt tűzvívó beáll az üresen maradt helyre, a másik lesz az új tűzvívó.³

27/a. Csuporkás (Versenyfutás)

A nagyobbak közül kiválasztunk kettőt: egyik a *tűz*, a másik a *külső*. Körbeállunk, a tűz a körbe megy, a külső kívül marad. Úgy állunk körbe, hogy mindenki választ magának egy párt, egyikük lesz a *csupor*, a másik a háta mögött áll.⁴

A külső megáll az egyik pár mellett, s az álló vállát gyengén megüti. Így beszélgetnek:

¹ MTA Zenetudományi Intézet Archívuma. AP 7170 m. Tacs (Beszterce-Naszód). Adatközlő: Nagy Kati, 11 éves. Gyűjtő: Kallós Zoltán, 1966. A leírásban a játékmód nem szerepel.

² Egyenletes nyolcadokra.

³ KISS 1891. 193–194/1 nyomán. Maroskeresztúr (Maros-Torda).

⁴ A leírásban ez a forma szerepel, de a csuprok nem feltétlenül szükségesek, mivel a játékban nincsen semmi szerepük.

*Hogy a kakas?
Három garas.
Hát a tyúk?
Az is úgy.
Hát a legény?
Egy pár lepény.
Hát a leány?
Egy zsák csalán.*

Erre jobb tenyereiket összeütik, s ellenkező irányban körbeszaladnak. Aki hamarabb visszaér a csuporhoz, beáll mögé, a másik pedig az előbbi szomszédjával kezdi újra a párbeszédet.

A körbeszaladó a csuprok közé is befuthat, hogy úgy érjen az üres helyre; ilyenkor a körben álló tűz igyekszik megfogni, s ha sikerül, az lesz a tűz, a volt tűz pedig a csupor mögé áll.¹

27/b. Csuporkás (Versenyfutás)

A fentivel egyező játékhoz mondhatjuk a következő párbeszédet is:²

*Hogy adja a csuporkát?
Kereken holdara, holdvilágon,
Egy köből aranyon,
Egy pálcika futáson.*

IRODALOM

GAZDA Klára

1980 Gyermekvilág Esztelneken. Bukarest

KISS Áron

1891 Magyar gyermekjáték-gyűjtemény. Budapest

MNT I.

1951 A Magyar Népzene Tára I. Budapest

OLOSZ Katalin – ALMÁSI István

1969 Magyargyerőmonostori népköltészet. Bukarest

SEBESTYÉN Ádám

1976 Népdalcsozor. Bukovinai andrásfalvi népdalok. Szekszárd

SERES András

1984 Barcasági magyar népköltészet és népszokások. Bukarest

¹ KISS 1891. 13214 nyomán. Gerendkeresztúr (Torda-Aranyos).

² KISS 1891. 132/5 nyomán. Háromszék megye.