

VI. ÉRTELEMFEJLESZTŐ ÉS SZÓRAKOZTATÓ JÁTÉKOK

A játszás a gyermek számára szükséglet, amit nem tarthat kordában sem időjárás, sem évszak: rossz időben, télen éppúgy sor kerül rá, mint ragyogó napokon tavasztól őszig a szabad természetben. A benti játékok helyszüke miatt kevésbé mozgásosak: a testi erő, ügyesség, a térformaérzék helyett az értelmi képességeket és érzékszerveket fejlesztik, és fokozottabb mértékben szórakoztatnak.

SZEMBEKÖTŐS JÁTÉKOK

A szembekötős játékok lassított, szűk térre korlátozott kergetőzésre (566. j.) emlékeztetnek, amelyekben a kergető hallás és tapintás útján tájékozódik. Egy részük a kitalálós játékokkal (678—680. j.) is rokon. Kint és bent, az év bármelyik szakában fiúk és leányok, kisebbek és nagyobbak egyaránt játsszák.

663

Bankázás

Minden ma élő nemzedék gyermekkorában egyformán kedvelt fogócska jellegű szembekötős játék. Szűk, de szabad térséget igényel, ahol elbújni nem, de helyet változtatni lehet.

A játékosok maguk közül egy *cicát* vagy más néven *bankát*, *Jancsit*, ill. *Palkót* jelölnek ki, és *elkötik* a szemét. A többiek valamennyien *egerek*, akik igyekeznek kitérni a banka útjából, de kötelesek őt tájékoztatni hollétükről. Ezért vagy recézett fadarabot húzogatva keltenek hangot, vagy hozzászólnak:

— Hol vagy, Jancsi?

Vagy:

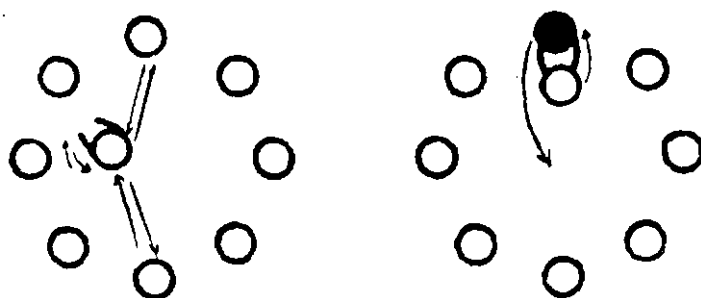
— Fogj meg, Jancsi, hol vagyok? Gyere, gyere!

A banka addig tapogatózik, míg megfogja valamelyiküket, s ez szerepcserével jár.

664

Erre csörög a dió, erre meg a mogyoró!

Kötött térformájú, több: tíz-húsz játékost igénylő, s ezért talán kevésbé népszerű, de ugyanolyan közismert fogócska jellegű szembekötős játék. Hagyományozódását az utóbbi időben iskolai felújítások is erősítették.



175. Az Erre csörög a dió, erre meg a mogyoró! térformája.

Az egyik játékosnak bekötik a szemét: ő lesz a *cica*. A többiek, az *egerek* négyszög vagy kör alakzatban köréje állnak, s időnként, amikor az háttal áll nekik, ketten-hárman hozzászaladnak, megráncigálják a ruháját, és így incselkednek vele:

- Erre csörög a dió!
- Erre meg a mogyoró!

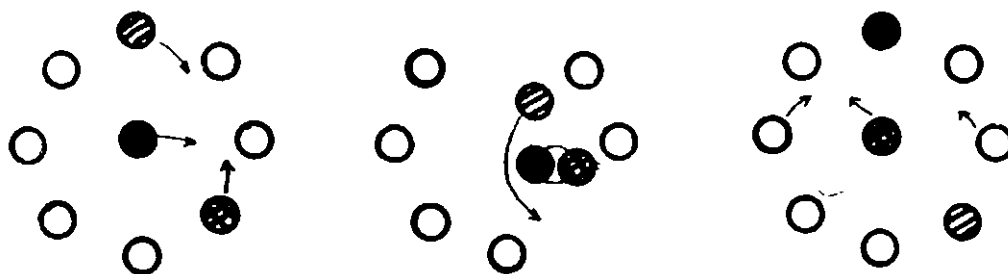
Ezzel gyorsan igyekeznek is vissza a helyükre, mert ha a *cica* meg tudja fogni őket, szerepet kell cserélniük.

665 Szembekötősdí

Az 1940-es években játszott, körtér formájú, fogócska jellegű szembekötős játék az előbbitől csak annyiban különbözik, hogy a *cica* a körön belül kergezett egy kinevezett játékost. Az a *kezét csattogtatva* (tapsolva) csalogatta.

666 Virágjáték

Ezt a kötött térformájú, fogócska jellegű szembekötős játékot az esztelneki gyermekekkel Opra Gizella tanítónő ismertette meg az 1950-es években, s azóta a kisebb iskolások ritkán ugyan, de magukban is játsszák. Számuk tíz-húsz.



176. A *virágjáték* térformája.

A virág- vagy városnevet viselő játékosok körben állnak. A kör közepén áll a bekötött szemű *cica*, aki két nevet kiált. A megnevezett játékosok helyet kell hogy cseréljenek. Ha a *cica* ügyes, eközben megfoghatja valamelyiküket, és ekkor beállhat a helyére.

667 Szembekötős (Bankázás)

A szembekötős játék kitalálós változatát szintén minden nemzedék ismeri, de népszerűsége a mai gyermekek körében nagyobb.

Ez az előbbieik közül a *Szembekötősdí*hez (665. j.) hasonlít legjobban. A különbség csak annyi, hogy az *egeret* a *cicának*, *bankának* nemcsak hogy meg kell fognia, hanem tapintással fel is kell ismernie. Ellenkező esetben továbbra is ő marad a *cica*.

668

Ébredj, ébredj, medve koma!

Kitalálós, szembekötös játék, amit 1968-ban az egyik óvónőtől tanultak a gyermekek. Olykor maguktól is játsszák otthon a szobában. A kicsik kedvelik. A játékosok maguk közül egy *hunyót* vagy *medve komát* választanak. Ez hátat fordít nekik, és kezével elfödi a szemét. Valamelyik gyermek a vállát megérintve így szól hozzá:

— Ébredj, ébredj, medve koma!

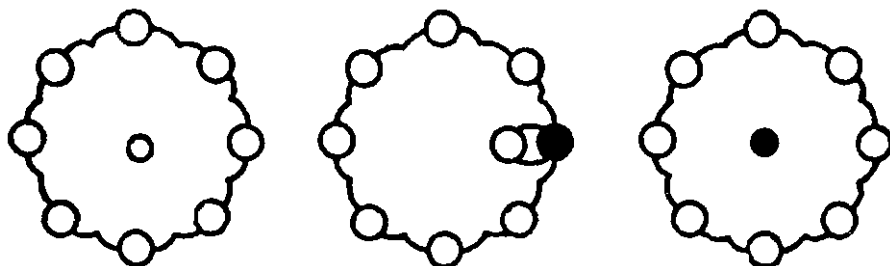
A hunyónak ki kell találnia, hogy ki szólott hozzá: ha ez sikerül, a másikkal helyet cserél.

669

Búzavirág koszorú

Szembekötös, kitalálós, énekes körjáték. 1972-ben Réti Éva VII. osztályos tanuló honosította meg a faluban, ő pedig illyefalvi nagymamájától tanulta.

Tizenkét éven aluli kisleányok játszották, viszonylag ritkán.



177. A Búzavirág-koszorú térformája.

Kézfogással kört alakítottak. Középen guggolt a *búzavirág koszorú*, aki kezével eltakarta a szemét, mialatt a játékosok énekeltek:

♩ = 96

Bú - za - vi - rág .ko - szo - rú, El - fog - la - lom he - lye - det.¹⁶¹
 Ma sen - ki sem szo mo - rú.
 Ta - láld ki a ne - ve - met,

A *találd ki a nevemet* szöveget hallva, az eltakart szemű kisleány felállt, megfogott valakit a körben állók közül, és megpróbálta kitalálni a nevét. Ha ez sikerült, helyet cserélt vele. Ha nem, továbbra is ő maradt a körben.

670

Seggbálozás

A nagyobb iskolások, serdülő fiúk és nagy legények megfigyelőképességét fejlesztő, kissé durva kitalálós szembekötös játék. Olykor még házassemberek

is részt vesznek benne. Emlékezet óta ismerik, mindenkor kedvelték. Munka és pihenés közben kint és bent, még a bál szüneteiben is sor kerül rá.

Az egyik fiú az arcát sapkába, kalapba *bútatja*. A többiek körülállják, és felváltva tenyérrel a fenekére csapnak, majd mutató- és középsőujjukat mindannyian feltartva zümmögnek. Ő hátrafordul, és megpróbálja kitalálni, hogy ki ütött. Ha sikerül, az, ha nem, megint ő bűvik meg a következő játsz-mában.

REJTŐ-KERESŐ ÉS KITALÁLÓS JÁTÉKOK

Az eldugott tárgyat, a játékosok titokban tartott szerepét taláalomra nehéz volna meg-, ill. kitalálni: ezek elrejtőinek viselkedése, arcjátéka és megjegy-zései azonban útbaigazíthatják a keresőt. A rejtő-kereső játékok eszerint a játé-kosok megfigyelőképességét fejlesztik.

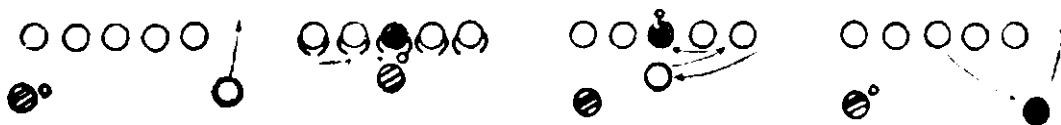
671—674

Kicsigyűrűzés

Esztelneken a rejtő-kereső játékok közül ez bizonyult a legidőállóbbnak: emlékezet óta minden korosztály fiatalkori kedvelt játékaként tartja számon. Népszerűségét részben a korlátlanabb játékkalkalomnak (kint és bent, nyáron és télen lehet játszani), részben pedig tartalmi összetettségének (a gyűrűkeresést hol házassítás, hol meg nevetetés követi) köszönheti. Nem csoda, ha régebb nemcsak a kicsik, hanem a serdülők, sőt nagyleányok, legények is játszották: vasárnap délutánokon a falu között sétálva megállapodtak valamelyik kapu előtt, és körbe állva *kicsigyűrűztek*. De sor került rá pásztorokodás közben és a fonóban is.

Ötnél több fiú és leány játssza.

A gyűrűeldugás és -keresés módja, illetőleg a játék csattanója szerint a já-téknak több változata alakult ki:



178. A Kicsigyűrűzés I. változatának térformája.

I. A játékosok sorban vagy körben ülnek vagy állnak. Maguk közül egy *játékvezetőt* vagy *dugót* és egy *cicát* választanak; utóbbinak megmutatják az eldugandó tárgyat, majd kiküldik.

Ekkor a játékvezető két összezárt tenyere közé fogja az eldugandó tárgyat, legtöbbször gyűrűt, sorra jár minden játékoshoz, akiknek a szintén összeillesz-tett tenyerük közé becsúsztatja az övét, s közben mondja:

— Kicsi gyűrű, dugd el jól, de jól!

Közben a gyűrűt úgy dugja az egyik játékos tenyerébe, hogy észre ne vegye senki. Majd kikiált:

— Jöhet a cica!

A cica bejön, keresi a gyűrűt. Három tenyérben szabad megnéznie. Ha az elsőben nem kapta meg, így biztatják:

— Nálam keresd, ne másnál,
A harmadik cicánál!

Ha a másodikban sincs, mondják neki:

— Ennél keresd, ez megadja,
A harmadik megtagadja!

Vagy:

— Ennél ne keresd,
Annál se keresd,
S annál megkapod!

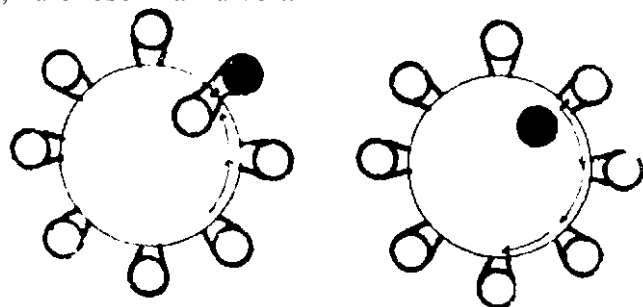
Akinél a gyűrűt megtalálja, azzal helyet és szerepet cserél, de ha nem kapja meg, megint ő megy hunyni. Ilyenkor *egyéves a cica*. Ha megint nem sikerül megtalálnia, *kétéves*, végül *hároméves* lesz, és *megházasítják*, ill. *férjhezadják*.¹⁶² Ez úgy megy, hogy megint kiküldik, s ezalatt titokban megegyeznek három névben: általában hozzá nem illő személyekre gondolnak. Aztán behívják, és sorban megkérdik:

— Mit csinálsz az elsővel [a másodikkal, ill. a harmadikkal]?

— Kútba dobnám ... [megölném ... megcsókolnám stb.].

A három közül egyikhez férjhez kell mennie. A feleleteken jót mulatnak.

II. A büntetés nem minden esetben a házasság volt. Az 1920-as években a cicát, ha a fonóban két játékosnál hiába kereste a gyűrűt, *hét esztendőre megtáncoltatták*: *csiklatták*, húzták a fülét, orrát, letették a földre, *gyuszmatolták*, különösen ha fiú volt.



179. A Kicsigyűrűzés III. változatának térformája.

III. Úgy is *kicsigyűrűztek*, hogy a gyűrűt egy spárgára fűzték, és a spárgát a két végén úgy kötötték össze, hogy az akkora kör alakot képezzen, mint amekkora helyet a körben álló játékosok szorosan egymás mellett tartott öklei elfoglalták. Ők ugyanis kezüket a spárgára borították, s alatta úgy húzogatták a gyűrűt, hogy a közepén álló ne lássa meg, kinél van. A továbbiakban a játék menete az I. változatéval azonos.

IV. Az 1920-as évektől kezdve a játékosok biztató szó helyett a gyűrű-keresés időtartama alatt énekeltek:

♩ = 104



Megy a gyű-rű vándor-út - ra e - gyik hely - ről a má - sik - ra.
A - ki tud - ja, meg ne mond - ja, mer - re van a gyű - rű út - ja.

J. 112



Csi-li csa-la-má-dé, nyá-ri ka-ra-lá-bé, csi-li csa-lamádé, Sá-ri hopp! ¹⁶³

Korábban inkább a játék prózai változatát, ma viszont inkább az énekest kedvelik.

675

Hol az olló, komámasszony?

Tartalmilag a *kicsigyűrűzés*hez áll közel ez az első világháború előtt játszott, nagyon népszerű rejtő-kereső játék is.

Téli délutánokon vagy este a fonóban került rá sor a tizennégy éven felüli lányok és nagyobb fiúk társaságában.

A játékosok körbeültek, s egy megbogozott kendőt vagy valamilyen hasonló tárgyat továbbítottak a szorosan egymás mellé kerülő térdük alatt. Középen volt a *kereső*, aki tapogatózva megkérdezett valakit:

— Hol az olló, komámasszony?

Ha a tárgy éppen a kérdezettnél volt, helyet cseréltek. Ha nem, mire a kérdezett válaszolt: „ott ne”, a kendő már többször gazdát cserélt. Ha a kereső sokat ügyetlenkedett, a többiek a bogozott kendővel jókat ütöttek a háttára, s aztán gyorsan megint elrejtették. Addig kellett középen maradnia, míg végre megtalálta a kendőt.

*

Az előbbi játékokban az elrejtett tárgy kézzől kézre vándorolt; az ezután következőkben viszont egyetlen jól meghatározott helyre: a játékosok hajába, ruhájába, a földre, környező tárgyakra teszik.

676

Mennyország kulcsa — pokol kulcsa

A század első évtizedében játszották, kisebb, hat-tíz év közti fiúk és lányok.

A játékosok egyszerre két tárgyat dugtak el: egyik a *mennyország*, másik pedig a *pokol kulcsát* jelképezte. Ezeket két gyermeknek kellett megkeresnie. A részletekre nem emlékeznek. ¹⁶⁴

677 Csön-csön, gyűrű

Ez az énekes rejtő-kereső játék az 1930-as években tűnt fel a faluban, és megszokással hagyományozódott. A mai gyermekek a helybéli származású tanítónőktől tanulták.

Főként kisiskolás leánykák, legénykék játsszák, kint vagy bent, ha legalább haton vannak. Megegyeznek, hogy milyen tárgyat: gyűrűt, gombot, pénzt stb. dugnak el, egymás mellé leülnek, *cicát* választanak, azt félreküldik, a tárgyat elrejtik, majd ezt énekszóval adják a cica tudtára:

$\text{♩} = 100$



Csön-csön, gyű - rű, itt cső-rög, itt pó-rög, itt add ki!¹⁶⁵
a - rany - gyű - rű,
Ná - lam, ná - lam
e - züst - gyű - rű.

A behívott cica keresni kezdi az eldugott tárgyat. Ha messze jár tőle, azt mondják: *hideg*. Ha közeledik, így biztatják: *meleg, forró*. Ha megtalálja, azzal a játékosal cserél szerepet, aki eldugta a tárgyat.

678 Ki a mester a családban?

Ezt a megfigyelőképességet fejlesztő játékot a második világháború óta játsszák a faluban. A mai gyermekek az iskolában tanulták.

Nyolc-tizenkét év közti fiúk és leányok kinti és benti játéka. Számuk: tizenöt-húsz.

A játékosok körbe állnak. A *hunyt* jó messzire elküldik, s ezalatt egy *mestert* választanak. Amikor visszahívják, ütemesen kezdenek tapsolni és egy tetszés szerinti éneket énekelni. A hunyónak ki kell találnia, hogy ki a mester. Ha jó megfigyelő, ez nem nehéz, mert a mester kezdi meg a tapsolást, intetést.

679 Szegényemberezés

Ezt az Erdély-szerte ismert kitalálós játékot Esztelneken csak a század első három évtizedében gyermekeskedők egy része ismeri.

Többnyire szobában játszották a nyolc-tizenkét év közti leánykák, ha négyen voltak.

A játékosok asztal körül ülve négy papírszeletre egy-egy szerepet felírtak: *hajdú, bíró, szegény ember, tolvaj*. Azután a cédulákat összehajtogatták, egy sapkába tették, ahonnan mindenikük húzott egyet. Hogy mit, az csak menet közben derült ki.

Elsőnek a szegény ember jelentkezett:

— Elvesztettem ökrömet, tehenemet, meg egy tyúkszaros taligámat. Gyanakszom ... terád!

A szegény ember rámutatott egyik játékosra. Ha eltalálta a tolvajt, a hajdú megkérdezte a negyediktől:

— Mit ítél, bíró uram?

A bíró egy-két *sima* (egyszerű), *paprikás* (csípősebb), *borsos* (nagyon csípős) *tenyerest* szokott ítélni. A hajdú ennek megfelelően egy vesszővel végrehajtotta az ítéletet. Ha azonban a szegény ember tévedett és nem a tolvajra mutatott, ő kapta a tenyerest.

680

Mesterségem címere

Ezt a mozdulatutánzó, kitalálós játékot az 1930-as évek végén csupán néhány évfolyam játszotta, s azután az 1960-as évektől iskolai közvetítés révén újra elterjedt a gyermekek közt. Egy darabig szerették, gyakran játszották, ma kezdik elhagyni.

Leginkább télen vagy rossz időben a szobában játsszák hat-tizenkét éves fiúk-leányok vegyesen. Számuk: hat-tizenöt.

A játékosok félkör alakban ülnek. Választanak két szereplőt, akik egy bizonyos távolságra menve *összesúgnak* és elhatározzák, hogy milyen *mesterek* legyenek. Amikor visszatérnek, azt mondják:

— Amerikából jöttünk, mesterségünk címere: k [i, l, j stb.].

A kiejtett hang mindig a választott mesterség nevének kezdőhangja. A mesterek mozdulatokkal is próbálják utánozni a mesterséget, annak jellegzetes fogásait. Olykor, ha a szabadban játszanak, a többiek feladatát porba rajzolt ábrákkal is megkönnyítik. Az első kitalálók lesznek az új mesterek.

ZÁLOGOS JÁTÉKOK

A megfigyelőképeességet, gyors és pontos reagálást feltételező játékok egy csoportjában a figyelmetlen játékos büntetésből zálogot ad, amelyet csak egy tréfas próbatétel kiállása vagy komoly feladat teljesítése árán kap vissza.

681

Húzd meg, ereszd meg!

Ez a legnépszerűbb és legidőállóbb zálogos játék Esztelneken, amelyre főként télen és nyári esős vasárnapokon a szobában kerül sor, de a kertekben is elszórakoznak vele.

Öt nagyobb: tizenkét-tizennyolc éves leány és legény játéka.

Egy fejkendőt vagy zsebkendőt az asztalra terítenek. Négy játékos megfogja a négy sarkát, az ötödik, a *kevergető keverget* (mutatóujjával köröket ír le a közepén), s közben egyre gyorsabban mondja:

— Húzd meg, ereszd meg ... húzd meg ... ereszd meg ...

Majd hirtelen rámutat az egyik játékosra, aki meghúzza, vagy megeresztí a kendő sarkát aszerint, hogy mit mondott a játékvezető. Nagyon sok esetben elvétí, mert a parancsot azonnal kell teljesíteni, nincs idő a gondolkodásra. Ilyenkor *zálogot*, *vámot* ad. A játék addig folytatódik, amíg minden játékosnak lesz legalább egy-két záloga.

Következik a zálogok *elárverezése* és *kiváltása*.

A játékvezető *zálogos*, a legkevesebb zálogot adó játékos pedig *itillőbíró* lesz. A zálogos az összeszedett tárgyakat egy sapkába gyűjti, kendővel letakarja, összekeveri, egyenként megfogja, és kérdi:

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

A bíró meghozza az ítéletet:

— Csókolja meg X.Y.-t.

Nagy előszeretettel ítéli a csókot olyanoknak, akik nem kedvelik egymást. Ilyenkor a tulajdonos mérgelődik, és megtörténik, hogy ki sem váltja a zálogot, hátha mire az másodszor is a zálogos kezébe kerül, a bíró más ítéletet hoz.

A legtipikusabb ítéletek:

— Vessen kecskebukát!

— Menjen ki a szemétdombra, és kiáltsa háromszor: pap számara bóg a szemétdombon!

— Másszon fel a fára, és kiáltsa háromszor: kakukk!

— Csináljon láncszemet, és szakadjon el!

— Énekeljen valamit!

— Táncoljon egyet!

— Essék a kútba!

De adhat fel ilyenszerű találós kérdéseket is:

— Hogy lehet egy nyulat négyfelé hajtani? (Úgy, hogy arra hajtja, ahol négy van.)

— Isten teremtette a derekát, ember fúrta a likát, s tenyered tartja a likát. Mi az? (Boroshordó.)

— Egy asszonynak volt négy gyermeke és négy almája. Mindeniknek adott egy almát, s mégis egy a kasba maradt. Hogy lehet az? (Úgy, hogy az utolsó gyermeknek odaadta kasostól az almát.)

Más esetben ilyenszerű feladványokat ad:

— Írja le három betűből: megfagyott víz! (Jég.)

— Nyolc nyolcast adjon úgy össze, hogy ezer jöjjön ki belőle. ($888 + 88 + 8 + 8 + 8$)

Amint a bíró ítélete elhangzik, a zálogos kiveszi és magasba tartja a zálogot. A tulajdonos csak akkor kapja vissza, ha végrehajtotta az ítéletet.

A *kútbaesést* így játsszák:

A zálogtulajdonos fél térdre ereszkedik, s a bíróval egyezkedni kezd:

— Kútba estem, ki húz ki?

— Kit kívánsz?

— Jánost. (Leány rendszerint fiút, fiú rendszerint leányt kér.)

Akit megnevezett, odamegy, felemeli, és megcsókolja.

A *láncszemcsinálás* úgy megy, hogy többen összefogózkodnak, majd egymást húzva *szétszakadoznak*.

682

Repül a... repül a...

Nemzedékről nemzedékre szálló, emlékezet óta ismert régi játék. A mai kisebb gyermekek nagyon szeretik.

Főként szobában játsszák a négy-tíz éves fiúk-leányok, néha a nagyobbak is. Számuk bármennyi lehet.

A játékosok két mutatóujjukat felteszik az asztalra vagy padra, és azt felváltva ütemesen ütögetik, amíg a játékvezető mondja:

— Repül a ... repül a ... repül a ... sas! (fecske, gólya stb.)

Amint ezt hirtelen kimondja, minden gyermeknek azonnal fel kell tartania a két ujját. Aki ezt elmulasztja, vagy megkésik, zálogot ad.

De a vezető olyan tárgyakat is megnevezhet, amelyek nem tudnak repülni, mint az asztal, szék stb. Ilyenkor nem szabad az ujjakat feltartani. Aki mégis megteszi, szintén zálogot ad.

Mihelyt elegendő zálog gyűlt össze, következik a már ismertetett kiváltás.

683

Haragszom rád! (Fekete, fehér, igen, nem)

Ezt a beszédfejlesztő zálogos játékot állítólag a század elején a Budapesten szolgáló Gál Jula tanította meg a falujabeli leányoknak, legényeknek, akik nagyon megszerették és sokat játszották. Később a játék veszített népszerűségéből mindaddig, amíg Opra Gizella tanítónő fel nem újította. A mai V—VIII. osztályosok sokat játsszák, szeretik.

Régen nemcsak a fiatalok, hanem még a házasemberek is játszották a fonóban vagy más téli összejöveteleken. Ma a tizenegy-tizennyolc év közötti leányok-fiúk játsszák bárhol, bármelyik évszakban.

A játékosok körben vagy félkörben leülnek. Egyikük összecsomózott kendőt dob sorra a játékosoknak, s így kezd beszélgetni:

— Haragszom rád!

— Miért?

— [pl.] Göndör a hajad!

Erre annak válaszolnia kell valamit anélkül, hogy az *azért, mert, fekete, fehér, igen, nem* szavakat kimondaná. Ha mégis kimondja, vagy ha késlekedik a felelettel, zálogot ad.

684

Mit visz a kis hajó?

Az előbbihez hasonlít az Esztelneken csak mintegy két évtizedes múlta visszatekintő, iskolai közvetítésű, nagyon népszerű alábbi játék is.

Az év bármely szakában bárhol és bármikor játsszák az öt-tíz éves fiúk, lányok. Számuk öt-tíz.

A játékosok ülve, lehetőleg kör alakban helyezkednek el. Középen van a játékvezető, kezében labda vagy megbogozott kendő, amit mindenkinek oda-dob, s kérdi:

— Mit visz a kishajó [pl.] l-lel?

A kérdezettnek gyorsan rá kell vágnia egy l-lel kezdődő személynek vagy tárgynak a nevét. Ha nem jut eszébe semmi, amíg a játékvezető harmat számol, avagy a felelete rossz, zálogot kell adnia.

685

Bornyúfarkazás (Mosogatórongyozás)

Ezt a nevetető és egyben nevetést tiltó zálogos játékot az adatok szerint az 1920-as évek óta játsszák a faluban. Bár felújították az iskolában is, így pl. 1940—42-ben Bernád István tanító, nem vált gyakori játékká.

Négy-tizennégy éves fiúk és leányok, néha nagyobbak is jól szórakoznak vele az év bármely szakában.

A játékosok körben vagy sorban leülnek, és választanak egy játékvezetőt, aki értelmesen, folyékonyan tud beszélni. Ez a többiekhez fordulva különféle kérdéseket tesz fel, ám valamennyire csak egyetlen szóval: *bornyúfarok* vagy *mosogatórongy*, lehet válaszolni. Bármilyen nevetséges fogalomtársításhoz vezessen is ez, nevetni nem szabad. Aki mást mond vagy elkacagja magát, zálogot ad.

686 Békanyúzás

A minden korosztály által ismert gyermekneveltető mondóka zálogos játékká csak az utóbbi években alakult.

Amikor a gyermekek tanácstalanok, nem tudják, hogy mit játsszanak, valamelyikük az alábbi mondókát kezdi mondani:

— Mit játszodjunk?
Békát nyúzzunk!
A bőrével takarózzunk.
Akinek a foga látszik,
Az eszi meg a békahúst!

Erre mindenki gyorsan összecsukja a száját. Csak annak látszhatik a foga, aki a mondókát elmondta. Ez igyekszik is grimaszokat vágva megkacagtatni a gyermekeket, s ha sikerül, ezt mondja:

— Látszik a fogad. Adj hamar zálogot!

Hamar jókedvre derül a gyermekcsereg, s már meg is van a játék, a zálogkiváltás.

BEUGRATÓ-NEVETTETŐ JÁTÉKOK

A jelenlevők jókedvre derítése, mulattatása valamennyi játéknak lényeges eleme, de benne különösképpen a *beugratós*, *becsapásos*, avató szertartásokra emlékeztető játékok¹⁶⁶ jeleskednek, amelyek során a nagyobb legények a kisebbekkel vagy a *gógyékkal kibabrálnak*. Ilyenkor a megtréfálon kívül mindenki nevet, ám megsértődnie neki sem szabad.

687—688 Hidazás

Ezt a meglehetősen vaskos fiújátékot a legidősebbek és legfiatalabbak kivételével minden korosztály ismeri: a század első évtizedében már játszották, s az adatok szerint az 1960-as évek közepén merült feledésbe. Bizonyára a hagyományos játékalkalmak, a havasi pásztorkodás, fonó és általában a téli társas összejövetelek megszűnése következtében maradt ki.

Négy fiú játszott a minél több néző és kacagó előtt, kétféleképpen:

I. Ketten, egymással szemben állva, *hídfőt* vagy *hídlábat* alkottak. Egyikük szemén kendő volt. A vállukon egy *gerenda* feküdt keresztül úgy, hogy két lába közé beszorította a bekötött szemű hídláb nyakát, másik karjával pedig a másik hídfőét ölelte át.

A játékot a *mester* irányította, így szólva:

— Rökkantsuk a hidat, met nem áll jól!

Ekkor a gerenda gatyáját lerántotta, s a hídláb orrát a gerenda fenekéhez nyomta.

II. Úgy is játszották, hogy a hídláb tűt tartott a szájában, s amikor a híderenda *törött le*, fenéken szúrta azt vele.

689—694 Vizet eresztés

Az emlékezet szerint a legrégebb idők óta játszott *vizet eresztés* szintén az 1960-as években szorult ki az aktív játékkészletből.

Szenvedő alanyai tizennégy-tizenhat éves fiúk voltak. Téli társas összejöveteleken és a havasi szálláson került sor rájuk. A játék változatai az alkalomhoz igazodtak:

I. *Gerendából vizet ereszteni* szobában szoktak. Erre vállalkozva, egy nagyobb legény kezében egy csupor vízzel székre állt, majd egy kételkedő kisebb fiút odahívott, hogy közlőrl legyen az esemény szemtanúja. Ezután kapargatni kezdte a gerendát, majd „véletlenül” elejtette a kést. Amint a kisebb fiú utánanyúlt, hogy feladja, a csésze vizet a nyakába öntötte.

II. Inkább bent játszották az alábbi változatot is:

A nagyobb fiú így szőlt a kisebbhez:

— Nézd meg, hogy én az inged ujját levágom, de tű és cérna nélkül vissza is varrom. Te menj ki, s az inged ujját hagyd bent!

Ezt csak úgy lehetett kipróbálni, ha az gyanútlanul félig kibújt az ingéből, kiment az ajtón, s az inge ujjá az ajtó között bent maradt. Ekkor a bent levő egy csupor vizet töltött bele, mire az jól megvizült.

III. Bent vagy kint is játszották a *vonatozást*:

A játékosok egymás mögött sorban egy-egy kicsiszékre ültek. A legelső közülük, a *mozdonyvezető* két karját és kezét összefogva a kabát ujjába bele dugta és felemelte. A rendező megkérdezte tőle:

— Indulhat a vonat?

— Indulhat — volt a válasz.

A rendező azzal az indokolással, hogy a mozdonyba víz kell, egy tele kanna tartalmát az első játékos kabátujjába töltötte.

IV. Más alkalommal a kabát ujját *kürtőnek* nevezték ki. A nagyobb legény így szőlt a kisebbhez:

— Nézz a kürtőbe!

Ekkor a kabát ujján át egy csésze vízzel szemeloccsantotta.

V. A *telefonálást* Kerestély József tanonckorában, 1928 körül a kézdivásárhelyi ipariskolában tanulta társaitól. Bent játszották a következőképpen:

A rendező azt ajánlotta egy fiúnak, hogy a kabát ujján keresztül telefonáljanak egymásnak. Ha az vállalta, kipróbálták: addig beszélgettek így, míg a rendező hirtelen egy csésze vízzel szembeöntötte társát.

VI. Az udvaron vízmerítéskor a játékot így játszották:

A víz húzó felszólítására a gyanútlan játékosnak ezt kellett mondania:

— Töltsed bátran, ne félj semmit!

Erre az a vizet a nyakába öntötte.

A legények fonóban, kalákák alkalmával és legfőként farsangkor nagyszé-
rűen szórakoztak az egymás bekormozásával is. Rendszerint olyan alanyokat
választottak ki, akik még nem tudták, hogy mi vár rájuk. A játéknak három
változatával találkoztam:

I. Két játékosnak bekötötték a szemét, majd kezükbe adtak egy liszttel
telt, kormos aljú tányért, hogy *kenjék be* magukat. Egyezés szerint egyikük-
nek a tányér felső, másikuknak az alsó feléről kellett megmártania az ujját.
Nem tudván, hogy mi van a tányérban, versengve maszkíroztak maguknak
bajuszt, szakállat. Végül levették a kendőjüket, s megnézhatték magukat a
tükörben. Volt amin kacagniuk ilyenkor. Farsangkor így mentek át a szom-
szédokba.

II. Egyik fiú így szólt a másikhoz:

— Itt ez a gomb, vidd ki, dugd el, s én biztos megkapom rajtad.

Míg az kiment, ő alaposan bekormozta az ujját. Ahogy a másik vissza-
jött, közel ment hozzá és „keresni kezdte” a gombot az arcán, orrán, s annyira
összekormozta, hogy az már nem is látszott a koromtól.

III. A század elején a Budapesten szolgáló Gál Jula egy dramatikussá, rö-
g-tönzött szövegű, kormozással végződő játékot tanult, amit hazahozva megho-
nosított, ám ezt csak rövid ideig játszották.

A játék szereplői: *itillő bíró, egy csendér, egy katona, Kati és a nagysága.*

Kati, a nagysága szolgálója jelképesen tésztát dagasztott, majd a pékhez
indult. Útközben egy katonával találkozott, s a kenyérről megfedkezve el-
szórakozott azzal. Jött egy rendőr, aki a leányt illetlen viselkedése miatt a
bíróhoz vitte. Kati könyörögni kezdett a bírónak, hogy ne ítélje el, s közben
bekormozott kezével végigsimította annak az arcát.

Közös összejöveteleken került sor az alábbi beugrató játéokra is, amely-
nek két változatát találtam:

I. Az első világháború táján a játék kezdeményezője egy gyanútlan fiúhoz
így szólt:

— Menj ki, s mikor bejössz, megmondom, hol voltál.

A másik kiment. Mikor bejött, felállította egy székre, s mondta:

— Én azt nem tudom megállapítani, hol voltál, de egy szamarat fel tud-
tam állítani a székre.

II. A második világháború táján gyufaszállal játszották:

A kezdeményező öt gyufaszálat vagy pálcikát vett a markába, és az
alábbi magyarázattal egyenként adogatni kezdte a másíknak:

— Ez elment ki.

— Ez szétnézett.

— Ez nem látott semmit.

— Ennek kilőtték a szemét. [Mondhatott más hasonlót is.]

Amikor az ötödik gyufaszálat adta át, ezt mondta:

— Ez nem látott egyebet, csak egy szamarat, aki négy gyufaszálat tart a
markában.

Az alábbi beugrató játékot az első világháború táján játszották:

Két legény két, egymás közelébe helyezett széket egy közös törülközővel leterített, és ráült, majd egy harmadik fiút, aki nem látta, mi történt, ketőjük közé, a kinyújtott kendőre ültetett. Egy pálinkásüvegből sorra ittak. Mikor a középsőre került a sor, az egyik szélső hirtelen felugrott, s „az zsupsz, leesett a földre”.

701

Kaszálás

Beugratás nélküli, kétértelmősége révén neveltető játék volt az első világháború tájáig a fonóban és az úton játszott *kaszálás*. Az 1912-ben született Oláh Sándor bácsi gyermekkorában látta, s így emlékezik rá:

„Babos Feri bácsi nagymamájánál sodalj vót, ott vót a fonó. Feri bácsi a legényeket sorba állította. Nagyon komikus vót. Sorba mentek egymás háta mögött, lógatták az eleiket, sirítettek, mintha a kasza sirítene. Mutatták, hogy fenik a kaszát, fadarabbal.”

Ezt a homályos magyarázatot egy hódmezővásárhelyi analógia alapján¹⁶⁷ sikerült értelmezni: a nadrág ellenzője a fenőkötartót helyettesítette. A legények ezt rázták, mint ahogy a kaszakövet szokták benne; majd karjukkal kaszáló mozdulatokat végeztek, és szájukkal a kasza suhintását utánozták. A közben énekelt éneknek csak a szövegére emlékeznek:

Debrecenben peng a kasza,
A legénynek lóg a.....
Akár alá, akár fel,
A legénynek nem áll fel,
S a leánynak minnyá kell.

BŰVÉSZKEDÉSEK, TRÉFÁS FOGADÁSOK

A téli társas összejövetelek szórakoztató játékaik között alkalmankint bűvészkedésekre és tréfás fogadásokra is sor került. Ezeknek a nyitját nem mindenki ismerte.

702

A század elején az egyik *körzet*ben összegyülekező fiatalokat pl. így ámította el két leleményes leány vagy legény:

Az egyik játékos így szólt a másikhoz:

— Akkor mész el, amikor mondom. Akkor jössz be, amikor mondom. Avval fogsz kezet, akivel én.

Egy idő után valóban kiküldte:

— Mehetsz!

Míg az kint volt, a *bentvaló* kezet fogott valakivel, majd visszahívta a másikat:

— Jöhetsz!

A bejövő ugyanazzal fogott kezet.

„De mán a nép nem tudta, hogy ez hogy mejen. Azt hitte, hogy valami csinálmány, praktika, met honnét tudta meg, kivel fogjon kezét. Törték a fejiket, s ott kérdezték, viselték magikot. Nem tudták meg, met a másíkok esszebeszéltek.” Vagyis megegyeztek: azzal fognak majd mindketten kezét, aki a játékos kimenetele előtt elköhinti magát vagy elsőnek megszólal.

703

Az 1920-as évek egy másik bűvészkedő játékát Kerestély Józsi bácsi így mesélte el:

Két dugóból csináltunk öt darabot. Lehelyeztük az öt dugót az asztalra. Letettünk két kalapot, az elsővel letakartuk a dugókat, de a kezünket is alája tettük, úgy, hogy az ujjaink között felcsíptettük a dugókat. Ez felülről nem látszott. Most a két kalapot jobbra-balra helyeztük, közben a dugókat hol felcsíptetve, hol letéve a kalap alá, s közben mondogattuk: — Te is mehetsz ... Te is mehetsz... — A végén felemeltük a második kalapot, és ott vót alatta mind az öt dugó. Csodálkozott mindenki, hogyan kerülhettek oda. A fehérnépek közben még az asztal alá is bebújtak, met nem hitték, hogy hol van a dugó.”

704—706

Apáról fiúra, nagyobbakról kisebbekre szálltak az ilyenszerű fogadások is:

I. Az egyik legény így szólt a másíkhöz:

— Fogadjunk, hogy egy szalmaszálat nem tudsz átszökni.

A másík erősködött, hogy át tud. Ekkor az a szalmaszálat a küszöbre tette, s az ajtót becsukta. Ilyen körülmények között a másík valóban nem tudta átszökni.

II. Az egyik legény így szólt a jelenlévökhöz:

— Fogadjunk, hogy egy tojást nem tudtok kerékkel esszetörni.

Ha került rá vállalkozó, a fogadást a kezdeményező nyerte meg, mert sarokba tette be a tojást, ahová kerékkel behatolni nem lehetett.

III. Valaki kijelentette:

— Fogadjunk, úgy megtámasztom az ajtót egy gyufával, hogy nem tudjátok kinyitani.

De a többiek hitetlenkedtek, s ez rávágta:

— Csak bé!

Vagyis az ajtót csak befelé lehet nyitni.

PÁROS JÁTÉKOK

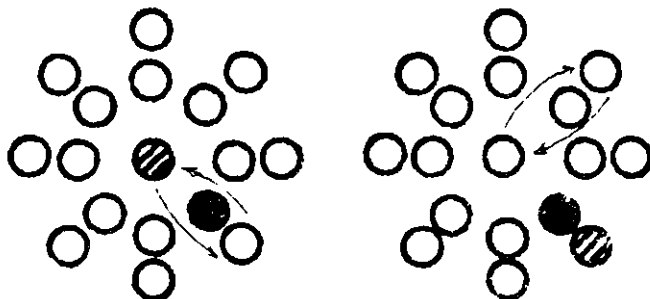
„A nép az élet minden szakában komolyan veszi, állandóan napirenden tartja a párválasztás ügyét... A falusi fiatalság addig játssza a lakodalmast, míg az el nem érkezik valójában” — állapítja meg Kodály Zoltán.¹⁶⁸ Így van ez Esztelneken is: a kicsik kötetlen lakodalmazásai (349. j.), a leánykák énekes-táncos párválasztó körjátékai (543—550. j.), egyes rejtő-kereső játékok férjhezadásai, házasításai (671—674. j.), a zálogosokban (681—686. j.) a zálogkiváltás egyes feltételei mind a párválasztás gondolata körül forognak. Ezek sorát tetézik a fiatalok alábbi páros játékaí is.

707—708 Csiporkázás

A mai idős korosztályok sokat emlegetett, egykori kedvelt párválasztó játéka volt, amely az 1950-es évekig hagyományozódott. A mai fiatalok már nem ismerik.

Leggyakrabban a fonóban játszották, de ez nem zárta ki máskori és más-holi: téli és nyári ünnepnapra kerülését. Sőt pásztorkodás közben, amíg a fiúk *tegézték, romáztak*, a kisleányok gyakran *csiporkáztak*.

Általában vegyesen játszották fiúk és leányok tizenhárom-húsz éves korukban, ha sokan voltak. A játékosok száma páratlan volt.



180. A csiporkázás térformája.

A játékosok arccal befelé fordulva, kettős körben helyezkedtek el. Elöl állt a *csiporka*, rendszerint leány, mögötte a *födő*, rendszerint fiú, aki a párja vállára tette a kezét. A pár nélküli játékos, a *bíró* a kör közepén állt.

A játék cselekménye kétféleképpen alakulhatott:

I. A bíró megkérdezte a csiporkák egyikét:

— Szereted-e a párodát?

Ha a válasz — ritka esetben — igenlő volt, a bíró a következő csiporkához fordult, ha viszont tagadó, akkor tovább kérdezte:

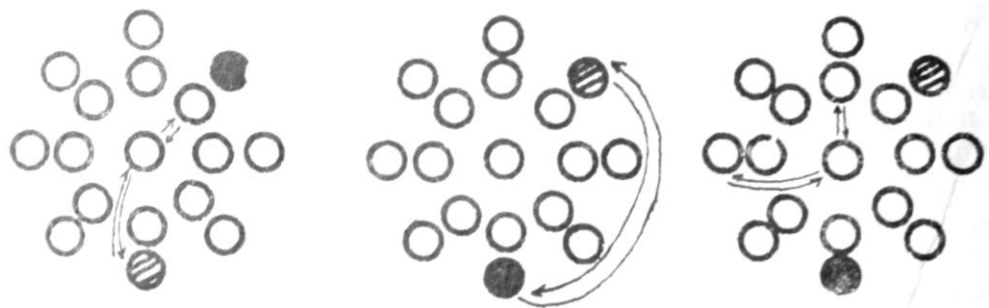
— Hát akkor kit szeretsz?

Csiporka ez esetben azt szerette, aki kérdezte. Erre a *födő* helyet cserélt a bíróval.

II. Az első világháború táján úgy is játszották, hogy a csiporka szaladt ki helyet cserélni egy másikkal. Ilyenkor a bíró a *födő*re rácsapott a botjával, amiért nem vigyázott jobban a csiporkájára.

709 Szomszédolás

Az első világháborút megelőző évek legkedveltebb párválasztó játéka, a népszerűségben a *nyitskapuzással* (561—563. j.) vetekedő *szomszédolás* hovatovább ritkábban és ritkábban került sorra, míg 1960 körül végleg eltűnt a fiatalok életéből. Addig az évszaktól függetlenül játszották: télen a fonó és más összejövetelek, nyáron a vasárnap délutáni találkozás szolgáltattak alkalmat hozzá. A süldőleánykák, -legénykék és a nagyleányok, legények játszották, ha legkevesebb tizenegyen voltak.



181. A szomszédolás térformája.

A fiúk és a leányok párosával, arccal befelé fordulva körbe álltak. A hátul állók, a fiúk a *szomszédok* voltak. A kör közepén helyezkedett el, s kezében pálcát tartott a *káplár* vagy *bíró*, a játék vezetője, aki belülről a kört kerülte, és sorra megkérdezte a leányokat:

— Tetszik-e a szomszédod?

A kérdezt, hogy más ne hallja, megsúgta neki:

— Nemigen.

A bíró megkérdezte:

— Ki tetszik?

A leány most is súgva egy fiúnevet válaszolt. A bíró odaküldte hozzá a megnevezett játékost, aki a leány mögött álló fiúval helyet cserélt. A körbe bemenniük nem lett volna szabad, „de a hecc az vót, hogy minél jobban tudják bosszantani a bírót”. Az a rendetlenkedőkre pálcájával ráüthetett.

Ha megunták a káplárt, akkor valamelyik leány maga mögé őt választotta azáltal, hogy a *ki tetszik?* kérdésre azt válaszolta:

— A káplárpálca.

Az új káplár a leány eddigi párja lett.

710

Fordulj bolházás

Ezt az előző játéknál kevésbé népszerű, de szintén közismert párválasztó játékot kb. 1950-ig játszották a fonóban vagy házaknál ünnep délutáni összejöveteleken a tíz-tizenéves serdülők és a leányok, legények.

A játékosok körben ültek. Középen egy kicsiszéken ült a *bolha*.

A játékvezető — a körben ülők közül bárki — a bolhával a következő párbeszédet folytatta:

— Fordulj bolha!

— Nem fordulok.

— Meddig?

— Keddig.

— Kit szeretsz?

A bolha megnevezett egy ellentétes nemű játékost, aki felkelt a helyéről, odament, megcsókolta, s aztán helyet cseréltek. Addig játszották, amíg mindenki volt már bolha.

Ezt a Budapestről Gál Jula cseledleány által hazahozott játékot 1910 körül játszották a tizenhat-tizennyolc éves fiúk és leányok, tizen-húszan. Bár akkoriban nagyon kedvelték, nem hagyományozódott tovább.

A fiúk és a leányok külön-külön sorba álltak. Mindkét csoportnak volt egy-egy bírója. A leányok is, a legények is gondolatban párt választottak a túlsó sorból.

A legények bírója az első legényhez így szólt:

— Kit választottál?

Az sűgva válaszolt, hogy a többiek ne hallják. A leányok közül valaki, aki úgy gondolta, hogy ő a választott, odament hozzá, meghajtotta magát a legény előtt, és helyet cserélt vele. Ha azonban tévedett, a legény nem őt választotta, *kitapsolták*.

Ezután a leányokon volt a sor, azok választottak párt maguknak.

TÁRSASJÁTÉKOK, FEJTÖRŐK

Végül az esztelneki játékkincset néhány rendkívül elterjedt, részben csak szórakoztató, részben a megfigyelőképességet, gondolkodást is fejlesztő játék egészíti ki. Noha utóbbiak egy része feltehetően iskolai eredetű, a falu mai gyermekeire annyira jellemző, hogy szó nélkül felettük elsiklani nem lehet. E játékokra rendszerint bent, asztal mellett, szűk körű társaságban kerül sor.

712—714

Kártyázás

A középkorból öröklődött kártyázás¹⁶⁹ a faluban emlékezet szerint mindig kedvelt felnőtt- és gyermek szórakozás volt. A férfiak és legények a társas összejöveteleken: lakodalomban, fonóban, vizitaesteken leginkább a *dióban* nyereszkedő *hatvanhatozást* játszották, a gyermekek viszont vasárnap délutánonként vagy szabad idejükben *malackáztak*, *csapdlecsacsiztak*, *vereskakaskáztak*. Hozzá a kártyát vagy üzletből vásárolták, vagy kartonlapra maguknak el is készítették.

I. *Malackázás* vagy *disznózás*. Játshatja két-négy gyermek. A kártyát lapjával lefelé fordítva tojásdad alakban kirakják, majd az egyik játékos kihúzza egyet, és lapjával felfelé, *hanyottán*, az ovális közepére teszi. A következő játékos feladata erre előzetes egyezség szerint hasonló színűt vagy ábrájút tenni, majd azt tetszés szerint egy másikkal *megnyomtatni*. E célból az oválisból addig *húzza* és veszi fel a kártyalapokat, míg megfelelőre akad. Az utána következő már az ő *nyomtatékához* keres hasonlót. Ha már az asztalra borított kártya mind a kézbe került, és a soron következőnek nincs megfelelő lapja, abban a fordulóban nem játszik. Ez azért hátrányos rá nézve, mert ha közben valaki megszabadul a kártyájától, a kézben maradó lapokat megszámozzák, s azzal csúfolják, hogy *annyi a disznója*, illetve *malackája*.

II. *Csapd le, csacsi*. Négyen játszzák. Az *osztó* a teljes kártyamennyiséget négyfelé osztja, s így minden játékos kezébe nyolc lap kerül. A feladat *színt* (teljes színsorozatot) gyűjteni. Ehhez a lapot mindig a szomszédától kapják,

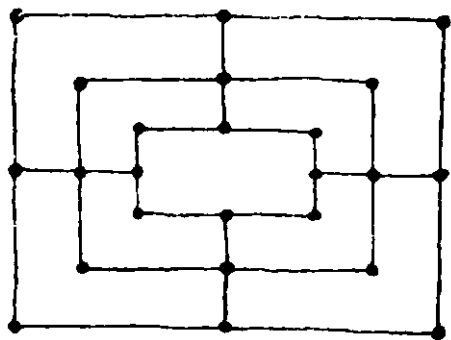
illetve a következő szomszédnak adják tovább. Senkinek sem szabad tudnia, hogy ki melyik színt gyűjti. Mihelyt valaki *készen van*, váratlanul csendesen az asztalra leteszi a kártyáját. Aki eltátja a száját, s ugyanolyan hirtelen nem követi példáját, az *csacsi* lesz.

III. *Vereslibázás* vagy *vereskakaskázás*. Ketten-négyen játsszák. A játék abból áll, hogy a csomója tetejéről rendre mindenki egy kártyát levesz, s azt lapjával felfelé az előző játékos által kitett lapra ráteszi, mindaddig, míg az így gyarapodó csomóra piros színű kártya kerül. Olyankor a soron következő játékos köteles az egész mennyiséget felvenni és a kezében levő csomó alá becsúsztatni. Ilyenformán a kézben levő csomó hol gyarapszik, hol meg fogy. A nyertes az, aki leghamarabb megszabadul tőle. Akihez viszont a teljes mennyiség átvándorol, az a *veresliba*, ill. *vereskakaska*.

715 Malmozás

Ezt a középkorban már ismert¹⁷⁰ kétszemélyes, gondolkodást fejlesztő társasjátékot hat-tizennégy éves korában valamennyi esztelneki adatközlőm játszotta. Nem kell hozzá más, csak egy kartonlapra rajzolt *malom* (182. r.), kilenc-kilenc *katona*, azaz paszuly-, ill. kukoricaszem.

A két játékos a maga katonáit felváltva sorban a tábla megjelölt csomópontjaira rakja. Céljuk *malmot csinálni*, azaz a vonal mentén teljes sort, vagyis három katonát kirakni, mert akinek ez sikerül, leveheti ellenfele egy katonáját. Természetesen mindketten igyekeznek egymást akadályozni. A táblára tett katonákkal a vonalak mentén egyszerre egyet-egyet lehet lépni. Ennek megfelelően, lehetőség szerint a becsukott malmot akárhányszor *kinyit-hatják* és *becsukhatják*, s így a figyelmetlenebb játékos katonái gyorsan fognak. Amikor már csak három marad, azokkal szabadon ugrálhatnak a táblán. Addig játsszák, míg az egyik játékos katona nélkül marad.



182. A *malom*.

716—717 Fejben számolósdik

Az értelemgyakorló, szemfényvesztő fejben számolások nem egészen új keletűek a faluban. Már az 1940-es években is szokás volt, hogy az egyik gyermek anélkül, hogy megegyeztek volna a kiindulózamban, meghatározott feladványt adott a másiknak, majd az eredményből vagy annak egy részadattából kitalálta a feladvány ismeretlenét.

Ilyenekre két iskolás gyermek közt bármikor, bármilyen körülmények között sor kerülhetett. E játékos feladványok szövege szájról szájra öröklődött:

I. „Gondolj egy számot. Tégy hozzá még egyszer annyit. Adj hozzá (mondjuk) 9-et. Oszd el kétfelé. Vedd el belőle azt, amit előre gondoltál. Megmondom, mennyi marad.” („Mindig fele annak, mint amit én adattam hozzá.”)

II. „Írj le egy háromjegyű számot, de a harmadik szám legyen kisebb az elsőnél (pl. 612). Ugyanezt fordítsd meg, s vond ki egymásból. Megmondod az utolsó számjegyet, s én megmondom, mi marad.”

Megoldás:

612 Megmondja az utolsó számot...	6
— 216 A középső szám mindig 9-es...	9
= 396 Az első és utolsó szám összege szintén 9 lesz. Ha az 6 volt, ez...	3
Tehát a szám...	396

Tehát a középső szám mindig 9, az első és utolsó szám összege is 9.

718

Kenyerezés

Ezt a megfigyelőképességet fejlesztő játékot a nagyobb iskolások játsszák másodmagukkal, kb. 1960 óta.

Mindkét játékosnak van egy-egy papírlapja, amelynek fejlécére 1-től 10-ig sorban felírják a számokat.

Az első játékos bal kezével eltakarja a papírlapja alsó felét és jobb kezével írószerszámát összevissza mozgatja, majd hirtelen leír egy számot. Az a célja, hogy a másik ne ismerje fel, hogy mit írt. Ha az mégis rájön, a saját papírlapjára a fejléc megfelelő száma alá egy vonalat húz, ha nem, a másik játékos teszi ugyanezt a maga papírlapján, s még ki is csúfolja a figyelmetlen *tyúkszart*. Amíg az ellenfél nem találja el a számot, mindig ugyanaz a játékos ír, de hogy csalni ne lehessen, az előző alkalommal írt számot mindig kihúzza.

Mihelyt a fejléc egy száma alá három vonalat húzott, azokat bekeríti, s van egy *kenyere*.

Az nyer, akinek több kenyere lesz.

719

Akasztófázis

Noha Háromszéken ezt a gondolkodást és szókincset fejlesztő játékot már a múlt század végén ismerték, a faluba az adatok szerint csak 1960 körül jutott el. A *kenyerezés*nél nem kevésbé népszerű.

Télen és nyáron, a szobában, asztal mellett játsszák a kilenc-tizennégy éves fiúk-leányok, rendszerint ketten.

Az egyik játékos kezében egy papírlap és egy írószerszám van. A papírra egy szónak a kezdő és utolsó betűjét ráírja, a többi betű helyét pedig ki-pontozza. Pl: Sz.....t (személyvonat). A másiknak ki kell találnia a szót. Egyszerre csak egy betűt mondhat; ha az jó, a szó írója beírja a helyére. Ha nem, meghúzza az *akasztófa* első vonalat, majd a másodikat, fejet,

szemet, orrot, szájat, nyakat, hasat, két kezet, két lábat rajzol, amíg 17 vonallal teljesen *felakasztja társát*. A következő játszmban a másik játékos készíti az akasztófát. Az lesz a vesztes, akit többször akasztottak fel.

720 Országozás

A tudást és gyors gondolkodóképességet próbára tevő játék. Már az 1930-as évek derekán megismerték, népszerűvé azonban csak 1960 körül vált.

Olyan nagyobb tíz-tizennégy éves leánykák, fiúcskák játsszák, akiknek már vannak földrajzi ismereteik. Számuk négy-hat.

A játékosok asztal körül ülnek, előttük papír, amelynek fejlécébe a következő szavakat írják:

Ország | város | falu | növény | állat | fiú | leány | tárgy | Összesen

Ezután az egyik játékos hangosan kiejti az á hangot, majd magában az ábécét mondja, mindaddig, míg valaki ezt nem mondja:

— Stop!

Az első közli, hogy melyik hangig jutott el, ami azt jelenti, hogy kinek-kinek a maga papírján ezzel a betűvel kezdődő ország, város stb. nevet kell írnia. Aki leghamarabb kitöltött minden rovatot, ismét szól:

— Stop!

Ez azt jelenti, hogy többet írniok nem szabad. Összehasonlítják a papírokat, és minden szó jegyet kap: aki nem írt semmit, az a megfelelő rovatba 0-st, ha többen írták ugyanazt a szót, 5-öst, ha csak egyvalaki írta, 10-est, s ha mások semmit sem írtak, a rovat egyedüli kitöltője 15-öst jelöl be. Az eredményeket összeadják, s a játékot kezdik újra, amikor a második játékoson van az ábécémondás sora.

Az a nyertes, aki a legnagyobb pontszámot éri el.