

Tóth Glemba Klára

∴ Tartományi Felsőoktatási és Tudományos Kutatásügyi Titkárság, Újvidék
∴ klara.glemba@gmail.com

ÚJRAJÁTSZOTT GYERMEKJÁTÉKOK

A gyermekjátékok szociográfiai kutatása – szemelvények a játékkultúra hagyományából Bánátban

Children's games replayed

A sociographic study on children's games – a selection of the game culture tradition in Bánát

Iznova igrane dečje igre

Sociografsko istraživanje dečjih igara – odlomci iz tradicije kulture igranja u Banatu

A tanulmány szociográfiai kutatás részeredménye, a múlt század végétől napjainkig a feledésből felbukkanó gyermekjátékok gyűjteménye Bánát magyar lakta településeiről. Az emlékezet által vezetett kutatás folytonossága állandó időszerűséget biztosít a témakör körüljárásában, fölfedve azokat az attitűdöket, amelyek a játék és a játékszer megjelenésében szerepet kapnak: a környezet, a nemek szerepmegosztása, a kisebbségi lét föl vállalása és az asszimiláció. A gyűjteményben felismerhetők a játékok szociográfiai mozzanatai, jellegzetes elnevezésekkel, amelyeket a játékosok használtak, a mai napig is így ismerik fel, s amelyek sokszor megmosolyogtatják az olvasót. Ezen a nyomon lehet végigkövetni a népi gyermekjátékok és játékszerek szerepét a közösséghez való tartozás tudatának kialakításában.

Kulcsszavak: gyermekjátékok, szociográfia, közösségtudat

Számtalan tanulmány és kutatás látott már napvilágot a játékelméletekről, a játszás és a játék hasznosságáról az egyén és a közösség világképének kialakításában, valamint azokról a dilemmákról, amelyek arról szólnak, hogy a játék csak a gyermekek privilégiuma-e, vagy a felnőttek is részt vehetnek benne. Már az ógörög filozófusok is azon a véleményen voltak, hogy a játék nem csak a gyermekek világa. Platón szoros kapcsolatba hozta a kultúrát (műveltséget) a játékkal, és azt hangoztatta, hogy egyedül az ember az, aki már gyermekkorban játszva tanulja azokat a dolgokat, amelyekkel

később foglalkozni akar (PLATON 1990: 42). Johan Huizinga állítása szerint a játék idősebb, mint a munka, s az első ember is csak játszott, amikor eledel után kutatott – amikor tudatosult benne a munka szükségessége, akkor változott meg a játékhoz való viszonya is (HUIZINGA 1970: 262). Valahol itt szorult ki a felnőttek világából – mely immár a munka világa lett – a játék, s lett csak a gyermekek privilégiuma. Huizinga megfogalmazta a játék definícióját is, mely szerint a játék önkéntes művelet vagy tevékenység, amely meghatározott időbeni és térbeni keretek között játszódik le, önkéntesen elfogadott szabályok szerint (HUIZINGA 1970). A nagy filozófus, Friedrich Nietzsche, Hérakleitosz filozófiájára utalva megjegyezte, hogy az ógörög filozófus a gyermekek játékát szemlélve elképzelte azt, amit addig egyetlen ember se képzelt el: a nagy gyermek, Zeusz játékát a világgal (NIETZSCHE 1981: 43), s mondta ezt abban a korban, amikor a játékot szembeállították a munkával. Az emberrel, aki nem akar játszani, a pszichológia foglalkozik, a szociológia feladata pedig az lenne, hogy megszüntesse az előítéleteket és a tévhitet a játékkal kapcsolatban – a játékos embert „gyerekes felnőttnek” majd „fursának”, végül pedig „bolondnak” vélték. A játék világa különbözik a mindennapi életünktől. Míg nap mint nap különböző viselkedési szabályoknak, követelményeknek kell eleget tennünk, a játékban az ember visszatérhet önmagához. A játékban megjelenő szabályokat az ember már szabad akaratából követi, s bármikor félbeszakíthatja azokat. Ma már tudjuk, hogy a játék az ember önmegvalósulásának egyik fontos eleme, az ember alapvető tevékenysége (BOŽOVIĆ 1984: 174), s gyermeknek, felnőttnek egyaránt lételeme.

A KUTATÁSRÓL

A tanulmány szociográfiai kutatás részeredménye, amely a múlt század végét és a 21. század elejét járja körül, folyamatos időszerűséget biztosítva a témának, fölfedve azokat az attitűdöket, a környezetet, a nemek szerepének megosztását, de a kisebbségi lét föl vállalását is, amelyek a játék és a játékszer megjelenésében szerepet kapnak.

A tanulmány ebben az esetben csak Bánátra, a magyarlakta településekre vonatkozik, és még a múlt század hatvanas és hetvenes éveiben is igen aktívan élő játékok és játékszerek leírását tartalmazza. Az ügyesség, találgatás, mozgékonyabb mint legfontosabb követelmény jelenik meg ezekben a játékokban, amely sikerességén múlik a játszó gyermek szereposztása a gyermektársadalomban. A helyszín, a terep, a játékhoz szükséges terület is leginkább az adott kort tükrözi – csiképart, poros utca, mocsaras terület, mezők, rétek és legelők, vagy a poros utcák valamelyik eldugott zuga.

A gyermekek meztlábásak, az eszközök a szándékoktól függően agresszív vagy békés mivoltú – gyakran saját kezűleg készített – botok, drótok és egyéb kellékek, illetve a nagykabátokról titokban levágott gombok. A terepi kutatás alkalmával az alanyok elbeszélése alapján a tanulmány azokat a kifejezéseket és elnevezéseket jegyezte le, amelyekkel az ottani emberek neveztek el a játékokat és azok szabályait. Ebből kifolyólag, szinte akaratlanul is megjelenik szemünk előtt a poros kisgyermekek önfelelt játéka, amint kihasználva a mocsaras területek adta lehetőségeket, elmerülve a maguk által fölépített világban, élvezik a játék örömét.

A bánáti telepések gyermekei sajátos világot alakítottak ki maguk köré az ingoványos vidéken. Durva, egyszerű botokat, sarat, növényeket, réti virágokat használtak a leginkább. A természetben talált növényekben is játékszert fedeztek fel, miközben megismerték, mely gumók, bogyók, növények ehetők, és melyek nem. Gyakran megtörtént, hogy a nem ehető bogyókra ráfogták, hogy *bolondító*, amelytől minden gyermek rettegett, s nem is evett volna belőle a világeért sem.

Természetesen nem elhanyagolható a család szerepe sem ezekben a játékokban, játékszerekben. Szinte apáról fiúra, testvéréről testvérré szállt a játékszerek kidolgozásának „tudománya” vagy a játékszabályok elsajátítása, azzal, hogy mindegyik nemzedék beleszotte a saját maga által kialakított szabályokat és szokásokat, amitől játékkultúránk még érdekesebbé és sokszínűbbé vált.

Az állandó versengés, a nagy játékos próbatételek, amelyek mögött igen nagy erő- és ügyességfitogtatás lappangott, nagymértékben hozzájárultak ahhoz, hogy az így felcseperedett bánáti gyermekek később a „jég hátán is megéltek”.

A játékok föltérképezésekor megfigyelhető a korok és nemek közötti felosztás, a térbeli felosztás (szabadtéri és beltéri játék), valamint az, hogy csoportos vagy egyéni játékról van-e szó. A leírt gyermekjátékok és játékszerek ma is elkészíthetőek, s a játékszabályokat követve könnyen elsajátíthatóak. Fontos megjegyeznünk, hogy az asszimiláció itt is érezteti a hatását. A játékok elnevezéseire kihatott a többség nyelve és kultúrája, amelyből kifolyólag furcsa és sokszor értelmetlen játéknév született, kevés eséllyel arra, hogy az eredeti magyar neve valaha is felfedhető legyen. A tanulmány bemutatja azokat a játékokat is, amelyek egy-egy intézményhez kötődnek, mint például csak az iskolaudvarban játszott, s más helyeken nem megtalálható játékokat.

A szemelvények a teljesség igénye nélkül, csak néhány játékot mutatnak be, kihangsúlyozva annak szociográfiai mozzanatait olyan meghatározásokkal, elnevezésekkel, terminusokkal, melyeket a játékosok használtak, és a mai napig is ily néven emlékeznek rájuk.

FÜBEN FÁBAN JÁTÉK

A tenyérsík Bánát nagyon sok szórakoztató lehetőséget nyújtott és nyújtana a legelők végeláthatatlan tengerében éppúgy még ma is, mint a múlt századbeli gyermekeknek. Különösen tavasszal, amikor a természet ébredett, a kisgyermekek, de általában inkább a leánykák aprójószág őrzése mellett a természetben talált növényekkel, vadvirágokkal játszadoztak. Így történt meg, hogy a *pápikából* (vö.: MOLNÁR–PAPP 2008: 15 – kutyatejfüzér néven ismerteti, de megtaláljuk a gyermekláncfü elnevezést is) láncokat fűztek. A pápika szárának végét négybe hasítva, szájba véve szorgalmasan mondogatták: „Pápika, pápika göndörödj a számban” – mindaddig, míg a széthasogatott szárvégek bekunkorodtak. Akinek kunkoribb lett a virágszára, az lett a győztes. A hiedelem szerint minél szebben és tisztábban ejtették ki a mondóka szavait, annál szebb, kunkoribb lett a szár vége. Nem elhanyagolható a növény keserű íze, amely a mondóka közben mind keserűbbé válik. Feltételezhető, hogy a gyermekláncfü gyógyító hatása (amelyet már a régi öregek is ismertek) is közrejátszott annak kialakulásában, hogy ilyen és hasonló játékos formában a gyermekek is részesüljenek gyógyító vagy betegségmegelőző hatásából. Amikor a pápika virága elvirágzott, gömb alakú virágából képzeletbeli „ejtőernyősöket” fűjtak a gyermekek.

A mezőkön talált *öregapám pogácsája* (papsajtmályva, fehér mályva) semleges ízű, de fogyasztható, és elverte az éhséget.

A *csicskara* (szűrös szerbtövis, vö.: LÁNCZ 2002: 124) szűrös gumóit szépen egymásra rakva, csodálatos babaágyakat, heverőket, bababútort lehetett készíteni. Ennek a csicskarabútornak az volt az előnye, hogy amikor megszáradt, akkor is használható volt, hisz megtartotta az alakját, és kiváló benti játékszernek bizonyult, amikor az időjárás már nem engedte meg, hogy a szabadban játszadozzanak a gyermekek. Készült belőle labda is, amelyet egymás ruhájára dobálva heccelődtek a gyermekek (MOLNÁR–PAPP 2008: 11 – zöld bogáncs néven jegyezték fel).

A *tökduda*, a *hagymaszárduda* és a *fűzfa fűtyülő* azon hangszerek közé tartoztak, amelyek társulva a szúnyog- és légyzümögéshez, gazdagították a gyermekek élményvilágát. A tökduda elkészítési módja se volt egyszerű, számos éretlen tök fejezte be így az érési időszakát. A tökinda kanyargósságától függően csodálatos dudahangot, búgó hangot lehetett képezni. A vastagabb tökinda mélyebb, a vékonyabb pedig magasabb hangokat produkált. Olyan tökzenekar tevődött néha össze a kukoricaföldeken, hogy még ma is arról beszélnek. Hasonló eljárással készült a *hagymaszárduda* is. A *fűzfa fűtyülő*ért pedig már a közeli Tiszáig kellett menni, hisz a mocsár nem termelhette ki azokat a szép fűzfákat, amelyek még most is a Tiszát ölelgetik.

Nem minden gyermek tudod fűzfa fűtyülőt készíteni, csak az, aki ügyesen kezelte a bicskát. A zöld fűzfaág minősége határozta meg a fűtyülő hangszínét és tartósságát.

Míg a leánykák libákat őriztek a selymes, puha fűben, addig a fiúk sokkal piszkosabb és gorombább, fiúsabb játékokat igyekeztek felfedezni, kitalálni a mocsarak rejtett zugaiban. A fiúgyermekek közkedvelt játéka volt a *sárpuska*, amely jól átdolgozott fekete sárból készült. Tenyéryni nagyságúra simították, a szélét egy kicsit felperdítették, a közepét óvatosan megnyomkodták, amelybe jó nagyot köptek. A nyálnak, a köpetnek igen nagy szerepet tulajdonítottak, sőt majdnem olyan jelentőséggel bírt, mint a sár állaga, hisz ha a nyál átdolgozottabb, habosabb volt, akkor a puska hangja is szebben szólt. Az így elkészített tenyéryni sárpuskát teljes erőből a földhöz vágták, és azt kiáltották: „Akkorát durranjon mint öregapám puskája!” A hangerőségtől és a durranástól képződött lyukról állapították meg, hogy kinek jobb a puskája.

A másik, igencsak „saraskodó” játékszer a *sárlabda* volt, amely úgyszintén fekete sárból készült, de már vesszőszálat is használtak az elkészítéséhez. A jól átdolgozott fekete sarat féltenyéryni nagyságúra göngyölítették, amelyet egy vastagabb vesszőszálra nyomkodtak rá erősen, majd jó meszszire, fölfelé kinyújtott karral megsuhintották. Aki messzebb dobta, az volt a győztes. A már eldobott sárgolyókat nem lehetett újra összeszedni, ezért rengeteg sártartalék kellett. Amikor pedig unalmassá vált a sok dobálózás, akkor *sárháborút* játszottak. Két frontra szakadt a fiúsereg, bázisokat létesítettek, ahova rengeteg sarat hordtak a közeli mocsársárból. Sokszor napokig tartott a „muníció” felhordása annak érdekében, hogy megnyerjék a csatát. Az ügyesebbek már előre készítették a sárlabdákat, amelyeket a „háború” napján csak egy kicsit „megdolgoztak”. Az így elkészített sárlabdákkal, sárgolyókkal olyan sárzáport lehetett zúdítani az ellenfélre, hogy annak meg kellett adnia magát. Leánygyermekeket nem fogadtak be a csapatba.

A BÚGATTYÚTÓL A GÜSZTÖNYIG

A másik nagy csoportosítás az eszközökkel való játéokra vonatkozik. Ezek között talán a legelterjedtebb a *búgattyú* volt (ezt a játékot *szfúrna* néven is ismerte a magyar nyelvterület, de ugyanakkor *brúgattyú* néven is, azzal az eltéréssel, hogy a Kiss által leírt brúgattyúhoz dióhéj, alma és rövid pálca is kellett [KISS 1891: 484]). Ehhez hatalmas, kétlyukú gomb szükségeltetett, valamint egy zsinórszerűség, amelyet a gyerekek befűztek a gomblyukakba. A zsinór két végét megfogták, úgy, hogy a gomb közepén maradt. Ezt körkörös mozdulattal jól összetekerték, s lágyan, két kézzel húzogatni kezdték.

Ez kellemes, bűgő hangot adott. A gomb nagyságától és minőségétől függött a bűgattyú hangja.

A *bracska* (az elnevezés szláv nyelvi hatásra jöhetett létre a szerb „praćka” [pratyka] szó magyaros használatából) vagy *csúzli* is a közkedvelt játékok közé tartozott. Inkább fegyverre, mint játékszerre hasonlított, mert használata által nemcsak számos madár esett áldozatul egy-egy jó céllovó fiúcskától, hanem egymást is gyakran megsebeztek. Általában a csikérparton vagy a nagyérparton játszadoztak vele, abban versenyezve, hogy ki lövi messzebb a kavicsot. Elkészítéséhez egy V alakú fa szükséges, melynek két végére gumit tesznek. Ehhez a gumihoz erősítik a bőrdarabot, amelybe a követ vagy kavicsot teszik, majd jól kifeszítve ellövik. Ugyanezt meg lehet tenni V alakú fa nélkül is, csak a gumi és a bőrdarabka kell hozzá. Ez az úgynevezett *gumis bracska*, amellyel egyesek szerint erősebben lehetett löni.

A *madzagolás* is közkedvelt időtöltés volt – és még manapság is az –, amelyet kézről való átadással játszottak. A madzagot a két végén megkötötték, az egyik játékos a kezein átvette úgy, hogy az ujjak mögé került a madzag, egyet csavart rajta, hogy a nagyujja kimaradjon, majd a középső ujjával az ellentétes kézről átvette a madzagot, a jobb és a bal kezével egyaránt. Az így megalakított formát a másik játékos a saját kezére vette, de már más formát alkotva. A legnehezebb a bölcső alakú forma volt, amelyet csak a nagyon ügyes kezűek tudtak átvenni.

A *csoléást* vagy *gombozást* már a szabad ég alatt lehetett játszani, gombokkal, amelyeket csolénak hívnak. A csolét élével a téglafalnak ütötték, hogy minél messzebbre repüljön. A játéknak voltak különböző előnyös különlegességei is. Kellett hozzá egy igazán kiválóan repülő csole gomb, kifinomult játékos érzék a precíz és meghatározott erősségű elütéshez, valamint igencsak kiemelkedő adottságként volt kezelendő a csolémester tenyerének nagysága és ujjainak hossza is. Ennek a játéknak sokszor atyai, anyai verés lett az eredménye, hiszen otthon a nagykabátok, bundák, öltönyök, ünneplő kosztümök gombok nélkül maradtak, amelyet a szülők csak ünnepek alkalmával vettek észre.

A *biccezés* (magyar nyelvterületen inkább a bige névvel találkozunk, Bánátban biccezésnek hívják, de megtalálható pajázás, czigere, bricz, briczen-tés név alatt is [KISS 1891: 465–470]) kimondottan fiús játék volt, amelyhez szükséges volt egy darab fa, vagyis a bicc, egy szélesebb földbe vágott lyuk és egy bot. A biccezés menetei a lökés, a biccentés és a szorzás. A szorzás után újabb lökés következik, majd minden ismétlődik előlről. Egészen addig, míg valaki el nem éri a játék előtt megbeszélte számot. Muzslya település Újsor nevezetű utcájában a gyermekek leggyakrabban 100-ig játszották,

de voltak utcák, amelyekben rövidebb ideig, illetve kevesebbet játszották. Ez attól függött, hogy a falu azon részében milyen ügyes gyermekek laktak. Aki elsőnek érte el a kitűzött számot, az volt a bicezés győztese. Nem szabad elfelejteni, hogy mivel ügyességi játékról volt szó, nem is játszhatta akárki, csakis azok a fiúk, akik elég bátrak és ügyesek voltak hozzá. Ha nem sikerült elkapni vagy időben elszaladni a bicc elől, bizony nagyokat ütött, ha valakit eltalált.

Aprangliját(kulcspuska – MAGYAR NÉPRAJZI LEXIKON 1979: 672) a modern kor gyermekei is megirigyelhetik, hisz megelőzte a petárdákat és egyéb puskaporral tölthető gyermekjátékpisztolyokat (kapiszlis pisztolyok), és a durranása is felért egy puskaporos fegyver durranásával.

A mai jégtekéhez hasonlítható a *pópázás*, amelyet rongylabdával és egy bottal játszottak, azzal a különbséggel, hogy egyenes végű bottal játszották, amellyel sokkal nehezebb volt a labdát eltalálni és a kapuba löni. A kapuban álló védőnek esélye se volt az ütést kivédeni. A sok kék lábszár és feldagadt boka, amely a játék után maradt, arról árulkodott, hogy igencsak vérmes játékról volt szó.

A *güsztyóny* inkább téli játék, de könnyen csúszott a fűben is. Fából készült alkalmatosság, a lábtartóra kinyújtott lábbal ültek, rövid botszerűséggel (a végén szöggel) kézzel lökdöshették magukat a gyermekek. A jómódúak korcsolyapengét is szerelhettek a güsztyóny aljára, hogy könnyebben lehessen vele haladni. Versenyszerűen üzték a güsztyónyözést, meghatározva egy távot, ki ér oda hamarabb.

RÉGI ÉS ÚJABB TÁRSAS ÉS CSOPORTOS JÁTÉKOK

A *fababázás* nyugodt, mondhatni pihentető játék volt. A gyermekek kiválasztották maguk közül a fababát, aki megkezdte a játékot. Egyenként, a karjuknál fogva meglódította a gyermekeket, akik azt az alakot tartották meg, amelyiket a lódítás alkalmával megkaptak. Mondani sem kell, sokszor nevetséges figurák, alakok álltak mozdulatlanul, és igyekeztek úgy is maradni (ez a játék kísértetiesen hasonlít a mai „élő szobrokhoz”, amelyeket a mai világunkban szerte a nagyvárosokban megfigyelhetünk mozdulatlan-ságukban). A dobó pedig körbejárta a fababákat, és csodálkozott rajtuk. Az volt a következő dobó, akinek sikerült rezzentelenül és mozdulatlanul minél tovább megtartani a fababalaakot.

Az „*üssed, verjed a labdát a lyukba*” csakúgy mint a többi játék, igen kevés kellékkal járt. Egy labda kellett hozzá, s minél több gyerek. A kiválasztott dobó letette a labdát a földre, a gyermekek pedig körülállták, két ujjukat a labda felé kinyújtva egy szőlamban mondták a következő rigmust:

„Üssed, verjed a labdát a lyukba / üssed, verjed a labdát a lyukba!” Egy hirtelen mozdulattal a dobó felkapta a labdát, amire a többi gyerekek el kellett futni. A dobó pedig célzott. A többiek igyekeztek minél gyorsabban elszaladni, hogy ne érje el őket a labda. Ha a dobó eltalált valakit a labdával, akkor az lett a dobó.

A *kapufázás* pedig abból állt, hogy a kapufát kellett eltalálni, amely részei különböző értéket képviseltek. Így például a két oldalsó kapufa öt, a felső lécz pedig tíz pontot ért. A gyermekek sorba álltak, és egymás után a futball-labdával megcélozták a kaput. A pontokat összeadták, és az győzött, akinek egy bizonyos időn belül több pontja lett.

A *kuglizás* is népszerű játék volt. A szláv nyelvi hatás nagymértékben kifejezésre jut a játék szabályainak és menetének elnevezésében. Egy sima területen egy klikkerrel lyukat nyomtak a földre, ez volt a *pöször*. A lyuktól körülbelül 1,5 méterre egy vonalat húztak, ez volt a határ, amely mögé sorakoztak a klikkerező gyermekek. A játékosok arra törekedtek, hogy a klikkert minél közelebb gurítsák a lyukhoz. Mikor már minden klikkert elgurítottak, vagyis *löktek* (amelyet a földről, leginkább a középső ujj pattintós mozdulatával tettek), akkor az ellenfél kiválasztotta, hogy melyik klikkerrel kell lökni. Amikor rámutatott a klikkerre, gyorsan azt kellett mondania: „koji”, a másik játékosnak pedig válaszként – amilyen gyorsan csak tudta – azt: „makoji”. Ha a „koji” volt gyorsabban kimondva, akkor csak a rámutatott klikkerrel kellett lökni, s ha simán a pöszörbe talált, akkor győzött (természetesen ilyenkor mindig a legtávolabbi klikkerre mutatott, hogy az ellenfélnek minél kevesebb esélye legyen). Ha a „makoji” volt a gyorsabb, akkor is a kiválasztott klikkerrel kellett lökni, de már nem ugyanaz a klikker kellett hogy a pöszörbe kerüljön, hanem az hozzáérhetett bármelyik klikkerhez, s annak kellett a pöszörbe kerülnie. A győztes játékos összeszedhette az összes klikkert.

A *csavarócskázás* alkalmával pedig a gyermekek egymás kezét fogva, hosszú láncszerűséget alkotva kiválasztották a csavarót, aki elkezdett szaladni, és egy hirtelen mozdulattal megrántotta a gyermekeseregből összeállt láncot. A lánc végén levő gyermeken csapódott ki a csavarás erőssége. Ha sikerült talpon maradnia, neki járt ki a tisztesség, hogy ő legyen a következő csavaró.

Félreértés ne essék a *picskózás* kifejezés hallatán, határozottan állítható, hogy a játéknak semmi köze sincs az erkölcstelenséghez, ha az apró pénzre való kockázást nem számítjuk annak. Ha etimológiailag megfigyeljük, vagy próbáljuk felfedni a szó jelentését, akkor nagy bajban vagyunk, hisz csak találgathatjuk a lehetséges válaszokat. Hogy „a pitykés gombból” ered (a hasonlatosságból az aprópénz és az apró kis gombok között), vagy pedig va-

lami másból, az számunkra örök rejtély marad. A picskózás már bevezetés a kockázás „tudományába”. Mondanunk sem kell, hogy kimondottan fiúk játszották. Pénzzel, pontosabban aprópénzzel. Bonyolult szabályrendszere arra vall, hogy a „bevezetés a kockázás tudományába” hasonlat helytálló. A játék addig tartott, míg el nem fogyott a rázandó pénz.

A *lyukbadrunya* (feltételezhető, hogy a játék elnevezése a szláv nyelvterületről tört be a magyarba, hisz a szerb *drug*, majd *drusa* szavakból adódhatott a magyarosított és könnyebben kimondható *drunya* szó. Míg a szerb elnevezés barátot jelent, addig a magyar elnevezés ebben a megjelenésben értelmetlen. A magyar változata a czövekelés vagy rómázás játék alakjában jelenik meg [KISS 1891: 463]) téli játék, kizárólag a jégen játszották. A nagy hidegben befagyott csikér ideális terepet biztosított a drunyázni óhajtó fiúknak. A játék úgy kezdődött, hogy mindenki fűrt egy lyukat a jégbe, és abba beleszúrták a botjukat. A drunya a kör közepén állt a botjával, s ezzel próbálkozik más botját kiütni a lyukból, és a sajátjának helyet találni. A többiek pedig a botok segítségével megpróbálják őt eltéríteni. Ebben a nagy botozási forgatagban, ha a drunya lyukat talál, ő áll be annak a helyébe, és a másik lesz a drunya.

A *sántalica* a magyar nyelvben *ugróiskola* elnevezéssel jelenik meg, de Bánátban csakis sántalicának mondták és ismerték, mivel a játék menete nagyon hasonlít a sánta ember járására. A sántalica lehetett hétkockás, nyolckockás és *kocka* (átlós, amely kilenc kockából állt). A *srég sántalica* (átlós) cserépdarab nélkül ejtetett meg, itt csak arra kellett ügyelni, hogy a játékos ne lépjen a vonalra. A játékszabály megegyezik a Vajdaságban már jól ismert ugróiskola szabályaival.

Az „*án tám titijom*” is az ugrálós leányjátékok közé tartozik, amely alkalmával a párok hátuk mögött átlósan összekapaszkodva ugráltak, és a következőt énekelték: „*Án tám titijom, bokros lilium, akár erre, akár arra, siri Sári, Varga Mári csüccs!*” Jól kellett időzíteni és alkalmazkodni a másikhoz, egyforma lábbal ugrálni egyikről a másikra, a ritmusra és a másik ugrására is oda kellett figyelni. Egyszerre csüccscentek le, s játszották újra mindaddig, amíg el nem fáradtak.

A hosszú téli esték időtöltése volt a *süket telefon*, amely kedves emléket ébreszt mindazokban, akik már megélhették a telefonhálózat kiépülését, s mivel nem minden házban jelenhetett meg, a hiányát ezen játékos módon pótolták. A kemence padkáján végigülő gyermekek süket telefonoztak. Az első gyermek szót vagy mondatot súgott a másiknak a fülébe, az továbbsúgta (már amit értett) a következőnek. A legutolsó gyermek pedig hangosan kimondta azt, amit értett. Mulatságos játék volt, hisz nagyon sokszor nem az a szó vagy mondat került ki az utolsó játékos szájából, mint amit az első

elmondott. Ha véletlenül az utolsó szó vagy mondat megegyezett az elsővel, akkor az utolsó, aki jól hallotta a süket telefonon keresztül a mondatot, az lett az első. Nagyjából mindegyik gyerek sorra került, s az volt a győztes, aki legtovább lehetett az első sugó. Neki valamennyivel gazdagabb volt a szókincese, ami végett a többiek nem érthették jól a szavakat.

A közösségbe való beilleszkedés egyik legkiválóbb formái közé tartozott a *gyermeklakodalom*, amely egyben a felnőttek lakodalmának lekicsinyített mása (TÓTH GLEMBÁ 2000: 43). A gyermeklakodalom alkalmával a gyermekek játékosan sajátították el azokat a viselkedési szabályokat, amelyeket a felnőtté váláskor kamatoztatni tudtak: megtanulták a lakodalmi rigmusokat, az idősek megszólítási módját, tiszteletet, de a táncművészetet is. Felnőttkorban, igazi lakodalmak alkalmával már hibátlanul helyt tudtak állni. A mai világban mind többet tapasztaljuk azt, hogy fiataljaink, a vőfély és a koszorúslányok igencsak megszenvednek nemcsak a versikék, a rigmusok felolvasásával, hanem annak fejből való elmondásával is. Az okokat kereshetjük talán a mindinkább kimutatható olvasatlanságban, vagy az oktatási rendszerben. Egy biztos, a gyermeklakodalom igazi példa arra, hogy a kisgyermekkorban elsajátított viselkedési szabályok a felnőttkorban hogyan tükröződnek vissza. A játék menete nagyjából megegyezett a felnőttek lakodalmi előkészületeivel. Elsőnek a menyasszonyt és a vőlegényt választották ki maguk közül, akik azután mint főszereplők, mindent megtettek, hogy a „lakodalom” a legnagyobb rendben történjen. A menyasszonyjelölt igyekezett olyan holmit, kelmét beszerezni, ami helyettesíthette a ruhát, a fátyolt. Általában az otthoni függönyök lettek feláldozva, amelyekből derékban elkötve igazán tekintélyes menyasszonyruhát lehetett kialakítani. A fátyolra már kisebb függönydarab is elegendő volt, amelyet, hogy le ne csússzon a fejről, egy szalaggal a homlok táján átkötöttek. A vőlegénynek nagyon könnyű dolga volt, neki csak a bokrétára kellett odafigyelni, amit a mellére tűzött. A násznép a többi gyerekből állt össze. Volt násznagy is, koszorúslányok, vőfélyek, de még *hamuban sült pogácsa* is. A találékony gyermekcsereg zenészek hiányában énekelve mulatott, vagy csörgővel és fakanállal rossz fazekat kalapálva lármázott. A gyermeklakodalom színhelye leginkább a nyugodt, csendes utcák valamelyike volt, erre kiválóan megfelelt a zsákutca, ahol még a fák között sátort is lehetett emelni, ahova a násznép behúzódhatott.

A *gödörmacska* is közkedvelt játék volt. Sok gyermek és egy gödör, illetve árok kellett hozzá. Egy gyermeket kineveztek gödörmacsának, a többiek ugrálták át a gödröt. A macska igyekezett mihamarabb megfogni valakit. Ha sikerült, akkor az lett a gödörmacska. Természetesen mindenki igyekezett minél gyorsabban átjutni a gödrön, s büszkélkedhetett az, aki nem lett gödörmacska.

A hosszú téli esteken korán ágyba dugták a gyermekeket. De ők ott sem tétlenkedtek. A játék határtalanul folyt a jó meleg dunnás ágyban is, mivel a gyermekek mindannyian egy ágyban aludtak. A „*böki, böki háta*” játék (a magyar gyermekjáték-gyűjtemény számos változatát ismeri ennek a játéknak, mint például „*dubi, dubi háti*” [ARANY–GYULAI 1872: 250], de *hátsó ütögető* néven is szerepel [KISS 1891: 5]) abból állt, hogy a gyermekek oldalra feküdtek, mindannyian egy irányba. A legutolsó gyermek ujjával az előtte levőnek bökdösni kezdte a hátát, ritmusosan, s közben a következő mondókat mondták: „Böki, böki háta, rakoncai pálca, te kislány, meg ne mondd, melyik ujjam döfte meg” – erre a megbökdösött gyermeknek ki kell találnia, melyik ujjal lett megbököve. Ha nem találta ki, akkor addig bökdösték, amíg végre el nem találta, ha pedig megfejtette, akkor ő volt az, aki bökdöshette a következőnek a hátát. Általában mire a gyermekek végigbökdösték egymás hátát, el is szenderedtek.

A *piros kesztyűzés* jól ismert kezes játék, párja a *piros csizma*, amely az újabb népi játékok közé sorolható. Utóbbinál a lábak letaposása volt a cél a körbeállt gyermekek között. Kiszámolták, ki kezdi a játékot, és az igyekezett valaki lábára lépni, de úgy, hogy az egyik lába mindig a földön maradjon. Ha sikerült neki, akkor az a játékos kiesett. A játékosok védekezhettek, mégpedig úgy, hogy kiránthatták a lábukat a fenyegető veszély elől, de azt is csak úgy, hogy az egyik lábuk a földön maradjon. A sok lábtaposás eredménye az lett, hogy bepirosodtak a lábfejek. Ezért lett ennek a játéknak piros csizma a neve.

Képecskékhez fűződik a *tapkázás* (a szerb nyelven megjelenő szerencsejáték, a „*tapkanje*” [tapogatás] elnevezéséből ered), amelyet még a múlt század 60-as éveiben játszottak. Valamikor a gyufaskatulya tetején színes képek és szebbnél szebb rajzok díszeltek. Ezeket levágták a skatulyáról, egy kicsit befelé meghajlították, és a képpel lefelé a földre tették. Kiszámolták maguk közt, hogy ki lesz az első tapkázó, és az homorított tenyérrel rá kellett hogy csapjon az egyik képre úgy, hogy a kép megforduljon, és a színes fele legyen felül. Kinek ahány képet sikerült megfordítani, azt mind összeszedhette. A *fujázás* már újkori játék. A különböző tematikájú képecskéket (ez a fujja) egy bizonyos távolságról kellett dobni, vízszintes irányba. Akinek a fujája messzebb szállt, azé lett az összes képecske.

ZÁRSZÓ HELYETT

A gyermekjátékok gyűjteményével igyekeztünk hozzájárulni a művelődéstörténetünk gazdagításához, fellebbenteni a fátylat a bánáti magyarok hagyományokhoz való kötődéséről. Tegyük ezt annak tudatában, hogy a tanulmányban megjelent nem magyar elnevezések, amelyek a mai napig

megmaradtak a nép tudatában, annyira megszokottá váltak, hogy szükség-telen vagy értelmetlen azok fordítása. A gyűjtemény a teljesség igénye nélkül készült, bővülési lehetőséggel arra az esetre, ha a feledés homályából felbukkan még valamelyik játék. Mint ahogyan a társadalom többi szférája, úgy a gyermekjátékok is elszenvedték a modern kor vívmányai által betört újításokat. A gyermekek virtuálisan futballoznak és bújócskáznak, persze a szinte felismerhetetlenségig eltorzult terekben és szabályokkal. A modern játékszerek fogságában, a digitalizált és elektronikus világban már a régi játékszereket és játékokat megmosolyogná az utókor. A tanulmányban összegyűjtött, emlékezések alapján leírt játékok most újraéledhetnek, ha valakinek kedve kerekedik játszani.

IRODALOM

- ARANY László–GYULAI Pál (szerk.): *Magyar Népköltési Gyűjtemény*. Athenaeum, Budapest, 1872.
- BOŽOVIĆ, Ratko: *Lavirinti kulture*. Ideje, Beograd, 1984.
- HUIZINGA, Johan: *Homo ludens*. Informator, Zagreb, 1970.
- KISS Áron: *Magyar gyermekjáték-gyűjtemény*. Holnap Kiadó, Budapest, 2000.
<http://mek.oszk.hu/10800/10818/10818.pdf>
- LÁNCZ Irén: A bácskai és a bánáti népi növénynevek alaktani és szemantikai sajátosságai. = *Hungarológiai Közlemények*, 2002/3., 122–129.
- MAGYAR NÉPRAJZI LEXIKON. Akadémia, Budapest, 1979.
- MOLNÁR Gyöngyi–PAPP László: *Csoncsikó Moravici gyermekvilág*. Moravicai Értelmiségi Fórum, Bácskossuthfalva, 2008.
- NIETZSCHE, Friedrich: *Filozofija u tragičnom razdoblju Grka*. Grafos, Beograd, 1981.
- PLATON: *Zakoni*. BIGZ, Beograd, 1990.
- TÓTH GLEMBÁ Klára: *Mindönki Muzslára akar mönni*. Logos, Totovo Selo, 2000.

Children's games replayed

A sociographic study on children's games – a selection of the game culture tradition in Bánát

The study is a partial result of a sociographic research; it is a collection of children's games appearing from the end of the last century till present date in the Hungarian settlements of Bánát. The research was carried out on the grounds of collective memory, and its continuity provides a constant actuality to the topic; exploring attitudes which have a role in the representation of games and toys: namely, the surroundings, gender roles, minority issues and assimilation. The sociographic moment can be traced back in the collection through the specific way of naming the games. The game names used by former players are still in use. These names often put a smile on the face of the modern reader. The roles of traditional children's games and toys can be traced back through this path, and these roles are important in the formation of a sense of belonging to the community in the individual.

Key words: children's games, sociology, sense of community

Iznova igrane dečje igre

Sociografsko istraživanje dečjih igara – odlomci iz tradicije kulture igranja u Banatu

Studija je parcijalni rezultat sociografskog istraživanja, zbirka dečjih igara od kraja prošlog veka do naših dana u mađarskim žiteljima naseljenim mestima Banata, igara koje spašavamo od zaborava. Kontinuiranost istraživanja vođenog pamćenjem obezbeđuje trajnu aktuelnost obradi tematskog kruga, iznoseći na videlo one attitude koje stiču ulogu u pojavljivanju igračke: sredina, rodna podela uloga, prihvatanje manjinskog statusa i asimilacija. U kolekciji mogu da budu prepoznati sociografski elementi igara, sa karakterističnim nazivima koje su igrači koristili i po kojima i dan-danas raspoznaju igre i koji često izazivaju osmeh kod čitaoca. Na ovom tragu je moguće da se od početka do kraja prati uloga narodnih dečjih igara i igračaka u formiranju svesti o pripadnosti zajednici.

Ključne reči: dečje igre, sociografija, svest o pripadnosti zajednici

Beérkezés időpontja: 2017. 01. 19.

Közlésre elfogadva: 2017. 02. 21.

