

PSZICHOLÓGIA

28

A GYAKORLATBAN

JUSTNÉ KÉRY HÉDVIK

ŐSI ÉS NÉPI JÁTÉKOK
ÉLMÉNYLEFOLYÁSA
ÉS JELENTŐSÉGÜK



JUSTNÉ KÉRY HEDVIG

ŐSI ÉS NÉPI JÁTÉKOK
ÉLMÉNYLEFOLYÁSA
ÉS JELENTŐSÉGÜK

(Pszichológia a gyakorlatban 28.)

Az ősi népi játékok rokonságot mutatnak a Föld minden táján, az országok többségében. Mi ennek az oka? A szerző bebizonyítja, hogy a veszélyhelyzetet tartalmazó játékokban a megkapaszkodás, az oltalomkeresés vágya közös. A szakirodalomban egyedülálló a veszélyhelyzet nélküli játékok magyarázata. E játékok népszerűségét a játék közben közösen átélt öröm, a vidámság magyarázza. Igen érdekes az egyes játékok pszichológiai elemzése, magyarázata. A könyv egyaránt tanulságos néprajzkutatóknak, pedagógusoknak, népművelőknek — de játszótértervezőknek is.



AKADÉMIAI KIADÓ · BUDAPEST

PSZICHOLÓGIA
A GYAKORLATBAN
HUSZONNYOLCADIK KÖTET

Szerkesztő bizottság

KARDOS LAJOS (elnök)

ÁKOS KÁROLY

HORVÁTH L. GÁBOR

MOUSSONG-K. ERZSÉBET

GRASTYÁN ENDRE

JUSTNÉ KÉRY HEDVIG

ŐSI ÉS NÉPI JÁTÉKOK
ÉLMÉNYLEFOLYÁSA
ÉS JELENTŐSÉGÜK



AKADÉMIAI KIADÓ, BUDAPEST 1975

ISTANT KÖNYV TERVEZŐ
ŐSI ÉS ÚJRA ÚJÁRÓK
FELMÉRÉSEI ÉS
ÉS JELKÖZMÉNYEK

ISBN 963 05 0700 5

© Akadémiai Kiadó, Budapest 1975 • Justné Kéry Hedvig

TARTALOMJEGYZÉK

Előszó	9
Veszélyhelyzetet megjelenítő játékok	13
Ősi játékok	13
I. Fogócska	13
1. Adj kezet! — orosz fogójáték	15
2. Segítség! — perui fogójáték	16
3. Páros fogó — orosz fogójáték	16
4. Macska — francia fogójáték	16
5. Keresztező fogó — angol fogójáték	17
6. Láncfogó — angol fogójáték	17
II. Bújócska	19
1. Holland bújócska	20
III. Ipicsapacs, itt a ház — A bújócskajáték egyik változata	21
1. Kinél van a sulykoló? — finn játék	22
IV. Komámasszony, hol az olló?	23
1. Erdőn keresztül — orosz játék	25
2. A négy sarok felé — francia játék	25
V. Utolsó pár előre fuss!	26
1. Gorelki — orosz játék	27
Az eddig ismertetett játékok közös jellege	29
1. A veszélyes helyzet	29
2. Oltalomkeresés és oltalomtalálás házban vagy kapaszkodásban	30
	5

Népi játékok	34
I. Fogócska jellegű népi játékok	34
1. Gyertek haza, libuskáim! — magyar játék	34
2. Libák — orosz játék	35
3. Signora Cate — velencei fogócska	36
4. A nagy vadászat — osztrák játék	37
5. Halászbáték	38
II. Sor alakulatú játékok	39
1. Farkas és csirkék — magyar játék	39
2. Csirkék — dél-európai játék	40
3. Héja-héja — decsi (Tolna megye) játék	41
4. Kígyó — mexikói, spanyol eredetű láncsorjáték	42
5. Ács-bács-bakabács — galgamácsai (Nógrád megye) játék	43
6. Kishagyma — spanyol eredetű mexikói játék	44
7. Prérifarkas — chicagói játék	44
Az élő sor alakulatú játékok közös jellege	45
III. Körjátékok	46
1. Kecske ment a kiskertbe — kózás-mislenyi (Baranya megye) játék	47
2. Farkas és bárány — magyar játék	47
3. Nyulacska — orosz játék	48
4. A róka szalad, mi meg nevetünk — afrikai játék	48
5. A kosár — olasz-spanyol eredetű játék	49
A körjátékok közös jellege	49
IV. Hidas játékok	50
1. Kapus — orosz játék	50
2. Bajor hidas játék — német és szicíliai játék	51
3. Angol hidas játék — Northumberlandban játszák	52
4. Bújj, bújj zöld ág — magyar játék	52
A hidas játékok közös motívumai	53
A népi játékok szerkezete	54
1. A játék megindítása	54

2. A veszélyt megelőző fázis, mely leggyakrabban a veszély kihívása	54
3. A veszély beáll — a kapaszkodás felbomlik	55
4. Újrakezdés — újra biztonság	55
A játék és a rend	55
Veszélyhelyzet nélküli játékok	59
I. Fogódzó, kapaszkodó játékok	59
1. Lovacsázás — egyedül játszható játék	59
2. Pórumozás — összekapaszkodás kettesben	61
II. Csoportos összefogódzó és körjátékok — veszélyhelyzet nélkül	62
1. Lánccsiga, lánccsiga, eszterlánc, eszterlánci cérna — dalos magyar körjáték	62
2. A tokaji szőlőhegyen — kartali (Pest megye) játék	63
3. Ég a gyertya, ég — galgamácsai (Pest megye) játék	64
4. Járom az úr váralját — szanyi (Sopron megye) játék	65
5. Fehér liliomszál — dunántúli játék	65
6. Állj, kedves köröm — orosz játék	67
7. A legjobb barát — orosz játék	68
8. Beültettem kis kertemet — dunántúli játék	69
A veszélyhelyzet nélküli csoportos körjátékok jellege	71
Összehasonlítás	72
Az ismétlés szerepe az ősi, népi, továbbá a veszélyhelyzet nélküli játékokban	76
A különböző játékelméletekről	79
Függelék	87
Irodalom	93

A játék a gyermekek életében sokrétű, bonyolult tevékenység. Érthető, hogy az ókortól napjainkig különféle szempontból a legrangosabb tudósok igyekeztek megközelíteni lényegét.

Külön fejezetet szentelek majd a különböző játék-elméletek összehasonlításának. Most csak felsorolok néhány — a XIX. század közepétől — a játékról megjelent művet, és közlöm, hogyan jutottam el az ősi és népi játékokkal való foglalkozáshoz. PREYER tankönyvétől — amelyben saját gyermekének játékait jegyezte fel csecsemőkorától kezdve tízéves koráig — napjainkig sokféle játékelméletet ismerünk. Mindegyik kiváló tudós kimerítően fejtette ki saját felfogását a játék értelméről a gyermek életében. GROOS a készségek begyakorlása mellett szállt síkra (1898). Szerinte a csecsemő állandóan mozgatja kezét, ujját, lábát, gügyög, gagyog, hogy megtanulja szabályozni testmozgását. Későbbi játékaik is begyakorlás jellegűek. Rokon vonást mutat HALL (1904) könyve, amelyben azt a nézetet igyekszik elfogadtatni, hogy az ontogenezis megismétli a filogenezist. Több játék-elmélet a játékélmény egy-egy részletét általánosítja, mint BALDWIN ismétlési kényszer elmélete, amely szerint a játékot cirkuláris reakciónak fogta fel (1893). Ezeknek a játék-elméleteknek egyoldalúsága nyilvánvaló. Ide sorakozik SPENCER (1855) a fölösleges erők levezetésének tana is, mert a gyermek akkor is játszik, ha fáradt.

Több évtizeddel később termékenyebb játék-elméletek keletkeztek. BÜHLER „tevékenységi örömtan”-ában a

funkcióöröm lényeges tényezője a játéknak (1930). Szerinte a játék funkcióöröm, amelyet a gyermek maga idéz elő. Azonban a játéköröm sokféle lehet. Örül a csecsemő, ha már meg tud fogni egy tárgyat, másféle öröm az, ha később fel is ismer valamilyen tárgyat vagy személyt, és azt meg is nevezi. Később örül más átéléssel, ha játékkockáiból sikerül házat építenie, és más öröm, ha megtanul biciklizni stb. BUITENDYK szerint a gyermeki tevékenység a maga egészében játéknak, játékosnak tekinthető (1926). A gyermeki tevékenységnek azonban nem minden lehetősége és megnyilvánulása játék.

A játékról való elméleteket, magyarázatokat bonyolítja az is, hogy más a játékélmény, ha a gyermek maga kitalálta játékkal vagy felkínált játékkal játszik. Fantáziajátékkal foglalja el magát vagy kész játékszerrel. Egyedül szórakozik ezekkel, vagy társasjátékot játszik. Utánozza-e azt, amit a felnőtt csinál. Még sok más kérdés és hiány merül fel a biológiai pszichológia és a szociálpszichológia határterületét érintő játékfelfogások nagy tárházában. PIAGET elmélete szerint a fejlődés egyenes vonalban, ugrások nélkül ível a reflexztől a logikai műveletekig. Elméletébe illeszkedik a játékról való felfogása is. Szerinte a gyermek játékos körülmények között új benyomásokat illeszt a meglévőkhöz (1924, 1955).

PIAGET és még számos pszichológus foglalkozott a fantáziajátékokkal is, amelyek a négy-öt éves korban jelentkeznek a legintenzívebben — de már tizenhét hónapos korban elkezdődhetnek. Ki ne látott volna szaladó, karját mozgató s. s. s. . . vagy hasonló hangot adó gyereket, akire ha rászólnak, „Ne fuss”, azt feleli: „Én most mozdony vagyok.” Kimeríthetetlenek a fantáziajátékok, számosak az utánzó játékok. A gyermekek meglepetéseket szereznek környezetüknek avval, hogy milyen játékokkal mit csinálnak.

A játékélméletek megalkotói számos művekben igen sok értékes igazságot közölnek a játékról. Egységes

szintézisig éppen azért, mert a játék olyan sokoldalú és bonyolult tevékenység, nem jutottak el. Pedig minden játékra, ha elmélete hiányos is, ha magyarázata nem általánosítható is, egy megállapításban a legkülönbélebb játék összefoglalható: *a gyermek egészséges fejlődéséhez a játék szükségszerű és nélkülözhetetlen.*

A sokféle játékfelfogás készítetett engem arra, hogy csak *egyféle* játékmegnyilvánulással foglalkozzam. *Az ősi és népi játékokkal.* Izgalmas kérdés volt számomra megmagyarázni azokat a játéktevékenységeket, amelyeket minden nép gyermekei ősidők óta játszanak.

A *valóság* indította el gondolatmenetemet. Az a valóság, amelyet a gyermekek ősi és népi játékait szemlélve, megfigyelve, felébresztettek bennem HERMANN IMRE (1943) kapaszkodás-elszakadás elméletének és az ősi és népi játékok közötti megegyezésnek élményvonatkozásait. HERMANN IMRE megkapaszkodás szindrómája magában foglalja a kapaszkodásra és az elszakadásra való törekvés egymásba folyó, ám mégis ellentétes megnyilvánulásait, következményeiben pedig a védelemkeresés tényét.

Ennek a tünetegyüttesnek jelenlétét láttam meg az ősi játékok különféle változataiban. Felismertem ezt a népi játékoknak abban a csoportjában is, ahol a veszélyhelyzet és a védelemkeresés a szembeszökő. Ezért ezeknek a játékoknak az elemzése e tanulmány egyik célja.

Másik célom a veszélyhelyzet nélküli játékok — ugyancsak számottevő változatainak — magyarázata, mert ezeknek jellemzői alapvetően mások, mint az előző csoportéi. Dal, tánc, derű, vidám mozgások a bázisai és kísérői ennek a játéktípusnak.

A játékok tartalma és a játék helyzetek némelykor azonos, máskor különböző átéléseket tesznek lehetővé, azonos és különböző helyzetekhez való alkalmazkodást kívánnak meg mindegyik játszó gyermektől. Ebből következik az is, hogy a játszó gyermekek személyiségtulaj-

donságai is előtérbe kerülnek. Az erre vonatkozó megfigyelések és a játzó gyerekeknek a játékrendhez alkalmazkodása hasznos lélektani és pedagógiai tanulságokat rejtenek.

Az ősi és népi játékok különböző válfajai napjainkig maradandónak bizonyultak. Különbféle változataikat ősidők óta játsszák a Föld minden táján.

Ezért bizonyosra vehető, hogy szerteágazó pszichikus gyökerei mélyen vannak. Munkámban ezeket igyekeztem feltárni.

A szerző

VESZÉLYHELYZETET MEGJELENÍTŐ JÁTÉKOK

ŐSI JÁTÉKOK

Ősi játékoknak nevezem azokat a játékokat, amelyeket minden nép gyermeke, minden nyelven, minden korban ősidők óta játszik.

Ha a fogócska és a többi ősi játék lefolyását és jellegét elemezzük, világossá válik, hogy miért olyan időállóak ezek a csoportos játékok.

I. Fogócska

Az egész földkerekségnek egyik legelterjedtebb és legmegszokottabb játéka. Néprajzkutatók fogócskázó gyermekeket láttak Hawaiiban, Kelet-Afrikában, Ausztráliában. A fogócska menete és lefolyása:

Szereplők: Egy fogó és egy, de rendszerint több futó.

Kiolvasó mondókával döntik el, hogy ki lesz a fogó. A kiolvasó mondókának jelentősége a játékhoz szükséges alkalmazkodás első lépése. A többi ősi és népi játékoknál is azonos szerepük van.

A kiolvasó mondókáknak számtalan változatuk van, nemcsak különböző népeknél, hanem egy-egy népnél is sokféle. Kifejezik az azonos eséllyel indulás lehetőségét, majd a véletlen szerepét a játék kezdetén.

A gyermekek elfogadják és magukra nézve kötelezőnek tekintik a kiolvasó mondókák érvényességét, még akkor is, ha azoknak nincs is különösebb értelme pl.:

„Egyedem, begyedem, tengertánc”, vagy „Zsiki, zsuki, zúg a malom.”

Abban az esetben is elfogadják, ha a fogóra eső végszó megbélyegző pl.:

„Szil, szál, szalmaszál,
Te vagy az a nagy számár.”

Maga a mondóka ritmusa is szuggesztíven hat a játsszó gyermekcsoportra.

A következő menetekben már nem a véletlen dönti el, hogy ki legyen a fogó, hanem az ügyesség, fürgeség a házba jutáshoz vagy egy, esetleg több játsszó összefogódzásához.

A fogócskának két fázisa eszerint két lelki beállítódásnak felel meg: az első a *veszélyhelyzet*, amelynek feszültsége tetszés szerint fokozható, a második az *oltalomkeresés*; a futók biztos helyre, „házba” szaladással vagy egymásba kapaszkodással igyekeznek menekülni a veszélyből.

Különböző nemzetek fogócskajátékainak leírásából megismerjük a fogócskajáték több változatát, amelyeknél a két fázis ismétlődik.

Első szakasz: Szabad futás

A futó vagy futók futásnak erednek. A szabad futás veszélyt jelent mindegyik futóra, mert a fogó elfoghatja. Vannak, akik a veszélyt magukra nézve még növelik. Egész közel kerülnek a fogóhoz és incselkedve, csúfolkodva, kihívó hangon szólítják: „Fogó bácsi, fogjon meg, fogó bácsi, fogjon meg.” Mikor azután mintegy kartávolságban vannak, nagy erővel futásba lendülnek, ha a fogó tényleg nem fogja meg a merészt.

Második fázis: Oltalomkeresés

A futó vagy futók, kifáradva vagy az elfogás veszélyétől félve oltalmat keresnek.

Az oltalomkeresés lehetőségei:

a) kijelölt „ház”-ba futás,

b) oltalomkeresés a megkapaszkodásban; ha már legalább ketten összekapaszkodnak, az a ház. Lehet olyan megállapodás is, hogy akikhez csak hozzáérnek, azt már meg is fogták.

c) Az összekapaszkodott csoporthoz még több futó jöhet összekapaszkodni, hogy védelmet találjon.

d) Oltalomkeresés és -találás mágikus változatai: „Ahol megállok, az a ház.” Ennél a változatnál a fogónak igen nehéz megfogni valakit. A futók ellenben gyorsan és könnyen kiküszöbölhetik a veszélyhelyzeteket. — Hasonló ház, oltalom helyettesítő lehet ez a mondás: „nem ér a nevem”. E két utóbbi védelemtalálás módját előzetes megállapodás után és csak ritkán fogadják el a játszó gyerekek. Ezzel a lehetőséggel nem is élnek csak azok, akik könnyűszerrel, fáradság és erőlködés nélkül akarják maguk számára a veszélyt kiküszöbölni, a biztonságot megtalálni.

A fogócskának két fázisa eszerint két lelki beállítódásnak felel meg: az *első a veszélyhelyzet*, amelynek feszültsége tetszés szerint fokozható, a második az *oltalom keresése*; a futók biztos helyre, „házba” szaladással vagy egymásba kapaszkodással igyekeznek menekülni a veszélyből.

Különböző nemzetek fogócskajátékainak leírásából megismerjük a fogócskajáték több változatát, amelyeknél a két fázis ismétlődik.

1. Adj kezet! — orosz fogójáték

Miután szokásos mondókéval kiválasztják a fogót — a játszóknak szétfutnak. Ha a fogó valamelyik futóhoz közeledek az elkiáltja: „*Adj kezet!*”, a futók közül egyik vagy másik odaszalad a veszélyben levő pajtásához. Ha sikerül kezet fogniuk, a fogó már nem foghatja meg. A fogó ilyenkor átbújja az összefogódzott pár karja alatt, és tovább folytatja az üldözést. Amikor sikerül elfogni valamelyik futót, mielőtt az segítségül összefogódzna egy másik játékosal — a fogó elfogja, és az lesz az új fogó.

Ennél a játéknál az a jelenség tűnik fel a leírt változtatással, hogy *a pár van védett helyzetben*.

2. Segítség! — perui fogójáték

A legérdekesebb az a mód, ahogyan az első fogót kiválasztják. Ehhez hasonlót sehol másutt nem ismernek.

Egy játékos középre áll, jobb kezét kinyújtja tenyérrel felfelé. A többiek ráhelyezik erre a tenyérre a kinyújtott jobb kezük mutatóujját. Adott jelre a középben álló hirtelen bezárja a tenyerét, s aki nem volt elég fürge, annak mutatóujját megfogja. A játékosok persze igyekeznek elrántani ujjukat, ha ez történetesen mindegyiknek sikerül, akkor a műveletet megismétlik. Ha a bezáródó tenyér egyszerre több ujjat is megfogott, akkor a próbát megismétlik, de most már csupán a megfogottakkal. Az utoljára fogva maradt ujj gazdája a fogó.

A fogó a játékosok üldözésére indul. Ha valakihez közel ér, annak jogában áll megvédenie magát. Így kiált: „Segítség!”, mire társai közül valaki odaszalad, és megfogja a kezét. *Párban álló játékosokat a fogó nem érinthet meg.*

3. Páros fogó — orosz fogójáték

A párok előnyét kihasználják az orosz páros fogójátékban is. Itt két játékvezető egymás kezét fogva fut, és be akar keríteni egy egyedül futót. Ha sikerül, a bekerített kiáll a játékból, és a páros fogó folytatja az egyedüliek üldözését, amíg azok el nem fogynak. Ez a játék eltér a szokásos fogócskajátékoktól, mert mindig az üldözők vannak előnyben.

4. Macska — francia fogójáték

A francia fogójátékos — lovagiasan néhány lépés előnyt ad üldözöttjének, és úgy szalad utána, majd kézrátévással fogja meg. Ha azonban közte és a futó között egy másik

futó elszalad, tehát ha valaki keresztezte a pályát, akkor az után kell iramodnia. A fogócskapályán elhelyeznek néhány házat is, ennek neve itt: tabu, de ezekben a futónak csupán egy percig szabad tartózkodnia. Különleges tabu az, ha a futó játékos egy faágra csimpaszkodik, a fára felmászik, vagy másmilyen módon nem érinti lábával a földet. Vagyis függeszkedéssel is megmentheti magát az elfogástól.

A faágon csimpaszkodás a valóságban jeleníti meg és ismétli az ősi megkapaszkodást veszélyhelyzetben a faágon. Ugyanakkor a faágra kapaszkodás megmenekülés is — amint az ősembernél is az volt.

5. Keresztező fogó — angol fogójáték

A nálunk is ismert fogóváltozat Angliában igen régi. A fogó üldözőbe vesz egy játékost, aki azonban megszabadul az üldöztetéstől, ha egy másik játékos közte és a fogó között átszalad. A fogó ekkor köteles a keresztező játékost üldözni. Ezt a játékot, mint az ősi játékokat általában, legtöbbször összeszokott közösségben játsszák.

6. Láncfogó — angol fogójáték

Akit a fogó utolér, kezét fog vele és így futnak tovább. Ha egy harmadikat megfognak, az is hozzákapcsolódik a fogók láncához. Végül már hosszú sor fut a maradék játékosok elfogására. A láncnak csak az utolsó szeme, a legutoljára elfogott foghat meg újabb játékost.

Az angol láncfogójátékban az egyedül futó veszélyhelyzete nem olyan izgalommal telített, mint a szokásos fogócskajátékban. A szabadon futó és a fogó kapcsolata megszelídül a játék folyamán. Az elfogott azonnal kedvező helyzetbe kerül — nem fogoly — hanem fogó lesz. Hangsúlyozzuk, hogy a sokféle angol fogócskajátéknak ez csak *egyik* változata, amelynél a veszélyhelyzet meg-

enyhült formában jelentkeznek. A gyermekcsoportok személyiségük, jellemük, a vidékükön elterjedt szokások szerint választhatnak, hogy melyiket játsszák.

Van olyan fogócskajáték is, ahol a fogó neve *ördög*. Ennek megfelelően támadása ijesztőbb, a futók veszélyhelyzete fokozottabb.

A fogó szerepe egyes népek fogócskajátékainál még ma is igen *agresszív*. Vannak afrikai országok, ahol a fogónak az üldözöttet át kell ölelni és le kell fogni. Dél-Amerikában pedig akkor érvényes az elfogás, ha a fogó a földre terítette, akit elfogott. Tapasztaltuk, és később erre még más játékoknál is rámutatunk, hogy majdnem azonos vagy hasonló játékoknál is jellemző az eltérés a földrajzi helyzet szerint is.

A fogócskajáték elterjedtebb, megszokottabb menetében a védtelenek, akiket kergetnek, biztonságba jutnak, ha már ketten összekapaszkodnak, párt alkotnak. Némelyik fogócskaváltozatnál többen is összekapaszkodhatnak, hogy védelmet találjanak. Kivételesen itt-ott felbukkannak olyan fogócskajátékok, amelyekben a fogók mint párok indulnak (az orosz páros fogó) vagy a fogók többen kapaszkodnak össze (az angol keresztező fogó). Ennél a változatnál a páros fogók vannak fölényben, hiszen akit elfognak, azt az orosz párosban azonnal ki is állítják a játékból. Bár a fogócskának két ellentétes szerkezetű lefolyását ismerjük, mégis van közös vonásuk. A párok vagy az összekapaszkodott játékosok lánca előnyben van az egyedül futóval szemben, viszont a párjával összekapaszkodók vagy több összekapaszkodott futó előnyben van a kergetővel szemben, mert amint összekapaszkodtak, már nem lehetnek foglyok. A párnak, az összekapaszkodott játékosoknak tehát minden helyzetben kedvezőbb a lehetősége a játék céljának eléréséhez.

A fogócskajáték elemzésénél két játék címe és tartalma tűnik fel. A perui fogócskajáték elnevezése „Segítség”.

Az oroszé „Adj kezet!”. Mintha a földgömb egyik oldalán egy gyerek elkiáltaná „Segítség” és a Föld túlsó oldaláról jönne a válasz: „Adj kezet!” Szinte jelképes üzenetváltás ez. Szép és elgondolkoztató jelkép. Példázat lehetne a népek sorsának irányítása számára. A fogócskajáték egymásba folyó szakaszait jelzi: a veszélyhelyzetet, az oltalomkeresést és az oltalom megtalálását. A jelkép igazoló is. Igazolja a kifejtett lélektani magyarázatunkat.

II. Bújócska

A bújócska ősi voltát nem kell indokolnunk. Erre utaló ősi képeket őriznek Hollandiában a Maastricht környéki barlangok. A bújócskajátékban megújul az ősi védelemkeresés a mindenkori veszélyhelyzetekben.

A bújócska menete és lefolyása. A bújócskánál egy kereső—hunyo és egy, de rendszerint több bújó szerepel. Valamilyen szokásos kiolvasó mondókéval állapítják meg, hogy ki lesz a hunyó. A hunyó behunyt szemmel számlál megállapodás szerint, míg a bújók mind elbújnak. Ezután kereső körútra indul, és akit rejtekhelyén felfedez, annak elő kell jönnie.

Eszerint a bújócskajáték két szakaszra oszlik.

Az *első szakasz veszélyt kereső tevékenység*. Ez elől a játékosok éppen az elbújásban keresnek oltalmat. A fogócskával szemben, ennél a játéknál a védettséget senki sem hagyja el szabad akaratából.

A *második szakaszban kereső felfedi a rejtekhelyet, és ezzel a védettség megszűnik*.

Feltűnő e játékban a bújók különböző viselkedése. Egyesek tökéletesen biztos rejtekhelyet szeretnek, és nagy gonddal választják ki azt a búvóhelyet, ahol sehonnan sem láthatók. Mások úgy választják meg búvóhelyüket, hogy közben kikukucskálhassanak, és a hunyó után kémelhessenek. Olyanok is vannak, akik szántszándékkal

úgy helyezkednek el, hogy hamar megtalálhassák őket. Igen érdekes végül, főleg a kisebb gyermekeknél tapasztalható *mágikus* elbújás: a gyermek teljesen látható helyzetben marad, csak arcát vagy szemét fedi el.

A helyzetkiválasztásnak megfelelően a játékosok lelki beállítottsága is szemmel láthatóan különböző. Vannak, akik szorongva várják a hunyót, mereven, moccanás nélkül maradnak rejtekhelyükön, és lesújtva veszik tudomásul, hogy megtalálták őket. Vannak játékosok, akik szívesen veszik, ha elhagyhatják rejtekhelyüket, és könnyen vállalják a védettség feladását. Vannak olyanok is, akik maguktól előjönnek.

A különböző viselkedésformák a játszó gyermekek személyiségének különbözőségeit fedik fel.

Néhány nemzet bújócska- és bújócska jellegű játékait ismerjük meg a következőkben. A közös fázisok és helyzetek bújócskajátékoknál is szembetűnőek.

A bújócskajáték történetéhez sokféle magyarázat, sőt legenda kapcsolódik. Különböző szabályokkal ugyan, de a föld valamennyi részében játsszák. Ázsiában éppúgy, mint Ausztráliában, Dél-Amerikában éppúgy, mint Alaszkában vagy Franciaországban. A Balkánon és Törökországban így nevezik: „Szereted-e a szomszédodat?” Az USA-ban és általában az angol nyelvterületen úgy mondják: „Bújj és keress” (hide-and-sekk).

1. Holland bújócska

Hollandiában azt tartják, hogy a bújójáték egy régi népszokásból ered. Ennek során a fiatalok tavasz elején kimentek a szabadba, hogy madarakat, virágokat és bogarakat keressenek és ezzel bizonyítsák, hogy az újjászületés évszaka megérkezett. Ezért Hollandiában a bújók madarakat utánoznak, amint szárnyukat lebegtetve futnak és menekülnek a vadász elől. Innét ered az a szokás is, hogy a bújók, ha a kereső soká nem talál rájuk, madár-

hangot utánozva füttyjellel jelentkeznak, hogy útmutatást adjanak hollétük felől.

A bújócska sokfajta változatban terjedt el, sok más játéknak is alkotórészévé lett. A mi ipicsapacsunk is ilyen, és majdnem minden népnél megtaláljuk.

III. Ipicsapacs, itt a ház — A bújócskajáték egyik változata

A játék szereplői: egy hunyó—kereső és több bújó.

A játék eljátszására olyan nagy terület alkalmas, ahol egymástól nagy távolságban lehet elbújni és központi, szembeszökő helyen olyan tárgy van, ami háznak alkalmas (pl.: kerti asztal, üres hordó). A közös háznál hirdetik ki a játékszabályokat. Kiolvasással jelölik ki, hogy ki lesz a kereső. Itt a többi bújócskától eltérően három szakasz van.

Első szakasz: Elbújás

A hunyó befogja a szemét, vagy ráborul a „házra”, és számlál százig, százötvenig, megállapodás szerint. Ezalatt a többieknek el kell rejtőzniök. Mikor a hunyó befejezi a számlálást, felegyenesedik vagy kitakarja arcát, és elindul az elbújtakat megkeresni, miközben a közös „ház” szabadon marad.

Második szakasz: A búvóhely elhagyása

A számlálás elhangzása után mindenki elhagyhatja saját búvóhelyét, hogy futva közeledjék a közös házhoz. Ha a kereső észreveszi, hogy a háta mögött távollétében valaki közeledik a közös házhoz, visszafordul kereső útjáról, és futva igyekszik ő is oda. Ha a hunyó ér hamarabb vissza, egy fával vagy kővel a házra kell ütnie és közben ezt mondani: „Ipicsapacs, itt a ház.” Van olyan megállapodás is, hogy a háznak már az érintése is a ház elérését jelenti és elég, ha ez után hangzik el a szokásos mondás. Ennek akkor van jelentősége, mikor ketten csaknem egy időben érnek a házhoz.

Harmadik szakasz: A játék befejezése

Ha a hunyó az első, akkor az a játékos, aki védett helyzetét először hagyja el, és nem ér a házhoz a hunyó előtt, hunyó lesz a következő játékban. Ha az elbújtak közül bárki előbb ér a közös házhoz, mint a hunyó, a közös házban várja be a játék végét. Ez mindaddig folytatódik, míg az összes játszók elő nem jönnek, vagy a hunyó nem találta meg őket.

A játékosok viselkedése különböző. Vannak olyanok, akik az egész játék alatt nem hagyják el búvóhelyüket. Őket a keresőnek kell megtalálni. Többen viszont búvóhelyükről kémlelik óvatosan, hogy merre jár a kereső, hogy egy kedvező alkalomkor előtörjenek. Az előtörés oka nyilván valami szorongó félelemmel teli feszültség, ami a rejtekhelyen egyre fokozódik. Van olyan játékos is, aki elhagyja a búvóhelyét akkor is, ha nincs tájékozódva, hogy hol a kereső. Vállalja a veszély kockázatát, és megfeszíti erejét, hogy a közös házhoz eljusson. A legtöbben azonban — bízva erejükben és ügyességükben — abban a reményben hagyják el rejtekhelyüket, amely úgyszólván csak ideiglenes biztonságot jelent számukra —, hogy sikerül bejutni a biztonságot adó házba, mielőtt elfognák őket.

A játéknak tehát három fázisa van. Az elsőt az elbújásos helyzet *ideiglenes védettsége* jellemzi, a másodikat a *kítörés a védett helyzetből*, a veszély vállalása, a harmadikat az *új és végleges biztonság keresése és megtalálása* a közös házban.

1. Kinél van a sulykoló? — finn játék
(Az ipicsapacs játék változata)

Nagyobb társaság játéka. A résztvevők egy hunyót választanak, ennek ötvenig kell számolnia, mialatt a többiek a fás, bokros terepen elbújnak. A hunyó a játéktér közepén, rendszerint egy nagy kőnél áll; ház közelében a

lépcsőfeljáró vagy az ajtó sarka pótolhatja a követ. Az elrejtőzött játékosok valamelyikénél egy tárgy van, a játék ősi formája szerint egy faragott finn sulykolófa, amit az asszonyok a mosáskor használnak.

Számolás után a hunyó keresni kezdi az elrejtőzötteket. Ha valakit megtalál (nem elég csak meglátni, de meg is kell érinteni), az a foglya lesz, és a játékban tovább nem vehet részt. A hunyó célja az, hogy a sulykolófát birtokoló játékost találja meg, ha ez bekövetkezett, a játék véget ért: szerepet cserélnek.

Ha azonban a hunyó annyira eltávolodik a kőtől, hogy a játékos, akinél a fa van, veszélytelenül odafuthat, akkor így szól: „A fa hazakerült!” Erre minden játékos előjön, és a volt hunyó újra számol.

A játékosok szerepe az, hogy figyelik a hunyó útját, és figyelmeztetik a fát birtokoló társukat, hogy merre jár, illetve, hogy mikor érdemes a kőhöz futnia. Minthogy az elfogás itt csak akkor történik, ha a hunyó a megpillantott játékost valóban el is érte, mindenki és így a fát birtokoló is tetszés szerint változtathatja helyét, ahogy a pillanatnyi helyzet megköveteli.

IV. Komámasszony, hol az olló?

A játék lefolyása a következő: A játékosok fákat jelölnek ki, lehetőleg könnyen áttekinthető távolságban, mégpedig mindig egy fával kevesebbet, mint ahány játszó van. Kiolvasással döntenek el, hogy ki lesz először az olló, illetőleg a kérdező. A játékosok azután szétfutnak, mindegyik fához jutva, ahhoz támaszkodva vagy azt fogva, vagy azt átölelve, várják a játék kezdetét.

A kérdező, az olló, az egyik játékos felé igyekszik és az egyik fa tulajdonosától kérdezi: „Komámasszony, hol az olló?” Miközben a kérdezett felel, hogy az olló itt van vagy ott, a játékosok elhagyják fájukat, és új fa felé fut-

nak. Ugyanezt teszi a kérdező, az olló is. Általános helycsere következik. Legtöbbször — nem mindenki — elhagyja azt a fát, ahol eddig biztonságban volt, hogy egy másik fa védelmét keresse. A kérdező is futhat valamelyik gazdátlan fa felé, és nem lehet tudni, ki marad fa nélkül. Ha sikerül neki egy gazdátlan fához jutnia, folytatja a játékot, mint a fának gazdája, és az lesz az olló, a kérdező, aki nem tudott a helycsere alkalmával újból fát szerezni magának. Lehet ennél a játéknál is olyan megállapodás, hogy aki a fát csak meg is érinti, már azé a fa. Az ügyesek, frissek minden helycsere alkalmával újra biztonságot találnak egy másik fa oltalmában. Egy játszó mindig kimarad, vagyis támasz — védelem — fa nélkül marad, és igyekszik a következő helycserénél egy oltalmat adó fára szert tenni, hogy a kérdés felhangzásakor (Komámasszony, hol az olló?) ezt a biztonságot ismét kockára tegye.

Amint látjuk, az előbb leírt fázisok, összefolyva bár, ebben a játékban is megisméltődnek: a fába kapaszkodó játékos feladja eredeti biztonságát, vállalja a veszélyt, majd ha sikeresen megmenekült, új fánál keres védelmet.

A továbbiak szempontjából nem érdektelen néhány megfigyelés a játékosok magatartásáról:

a) A fák választásánál jellemző, hogy alacsony, görbe fa nem jön számításba. Ehhez nem lehet jól támaszkodni, benne megkapaszkodni. Különösen szívesen választják a sudár növéssű vagy nagyon terebélyes fákat.

b) Amint a fákat kijelölik, sok játszó azonnal a fába kapaszkodik, egyesek egy kézzel, mások két kézzel átölelik.

c) Vannak gyermekek, akik helycserénél alig hagyják el a fákat. Nem vállalják azt a veszélyhelyzetet, ami a fa elhagyásával jár. Ilyenek mondják a fogócskánál „nem ér a nevem”, és a bújócskánál búvóhelyükön maradnak. Mikor egy ilyen gyermektől megkérdeztem, hogy miért nem cserél soha helyet, ezt a választ kaptam: „Ez jó fa, ez az én fám, nem hagyom itt” — miközben átölelte a fát.

d) Ha többször, ugyanazon a játszótéren, ugyanazok a gyerekek ugyanazokkal a fákkal játszanak, a gyerekek ragaszkodnak régi fáikhoz. Ilyen kijelentések hangzanak el: „ez az én fám mindig”, „ez tegnap is az én fám volt”.

e) Vannak gyerekek, akik erőteljesen ellökik magukat a fától, hirtelen elhagyva azt; és vannak, akik a fa elhagyásával, amíg csak lehet, az egyik kézzel érintik a fát.

A „*Komámasszony, hol az olló?*” német változata egészen azonos a magyar változattal.

1. Erdőn keresztül — orosz játék

A *Komámasszony, hol az olló?*-hoz játékhelyzetileg hasonló, de szervezés szempontjából eltérő az *Erdőn keresztül* elnevezésű orosz játék.

A játékosok felrajzolják a játékterepet. Huszonöt lépés hosszú és huszonöt lépés széles területet körülkerítenek. Ez a jelképes erdő. Közepén tízszer négy lépés térség kerülkerítve a sziget, amelyet a játékvezető foglal el. A játékosok a nagy játéktér szélén állnak. Át kell futniuk a mezőny túlsó szélére úgy, hogy a játékvezető — a fogó meg ne fogja őket. Akit a játékvezető megérint, azt el is fogta. Ebben a játékban nem fát cserélnek a játékosok, hanem a játéktér egyik széléről a túlsóig kell eljutniuk, miközben a fogó elfoghatja őket.

Különbözik az előbbi játéktól annyiban, hogy a megadott cél nem eggyel kevesebb fa, mint ahány játékos van, hanem az egész túlsó oldala az *erdőnek*, és párbeszéd nélkül folyik le.

2. A négy sarok felé — francia játék

Hasonló az orosz játékhoz. Itt a tér vagy bármilyen üres helyiség, akár a szoba négy sarka között történik a helycsere. A négy helyet körrel jelölik meg, vagy más módon határolják el.

Ennek megfelelő angol játék is több van pl.: *Érintsd meg a fát!* stb.

V. Utolsó pár előre fuss!

Ez a tizenhatodik századba visszanyúló játék norvég eredetű. Valószínűleg átmenet az ősi és népi játékok között.

A játék menete a következő: A játszók párba állnak, és kezet fognak. A pár tagjai egymást választják, csak a kihívót jelölik ki kiolvasással. A párok egymás mögé sorakoznak.

A játékban két fázis ismétlődik.

A kihívó a párok elé áll háttal, és ezt a felhívást mondja: „*Utolsó pár előre fuss!*” Ekkor az utolsó pár összefogódzott két tagja egymás kezét elereszti, az egyik a sor mellett jobbra, a másik a sor mellett balra fut, a kihívó pedig, amint a játszók a sorfalat elhagyják, fogóvá lesz és a kettő közül valamelyiket meg akarja fogni. Ha a pár tagjainak sikerül összekapaszkodni, mielőtt valamelyiküket elfogná a fogó, újból párba állnak, és első pár lesznek. A veszélyes helyzet számukra megszűnik, míg utolsó párnak hátra nem kerülnek. — Ha egyiket elfogják, az lesz a kikiáltó — az a játékos, aki egyedül, pár nélkül *marad*, akinek nincs kivel összekapaszkodnia. Akit pedig nem fogtak el, az párba áll azzal, aki el tudta fogni volt párját. Ebben az új összeállításban most ők lesznek az első pár. A játék folytatása a játékhelyzetek folytonos ismétlődéséből áll.

Ez az ismétlődés két szakasz váltakozása: az összekapaszkodás biztonságát az egymástól való elszakadás veszélyhelyzete váltja fel. A párok összefogódzása és szétválása gyors ütemben állandóan ismétlődik, az elszakadás veszélyét és az egymásba kapaszkodás biztonságát a játékosok újra meg újra átélik.

A kikiáltó — aki a magára hagyatottságot éppúgy nem akarja vállalni, mint a *Komámasszony, hol az olló?*-nál a fa nélkül maradt játékos — igyekszik, hogy neki is legyen párja, testvére. Be akarja magát helyettesíteni a hátulról mindig felbukkanó pár egyik tagja helyébe.

1. Gorelki (Utolsó pár előre fuss!) — orosz játék

Az *Utolsó pár előre fuss!* orosz változatában nemcsak a felszólítás hangzik el, hanem hosszabb, népiesebb, ritmikus szöveg is. A szöveg a következő:

Ragyognak a csillagok az égen,
Világos van, el ne aludj,
Állj és nézz a mezőre,
Ott jönnek a dudások és eszik a kalácsot.
Nézz fel az égre, a csillagok ragyognak,
A darumadár bűg.
Azt bűgja gú-gú, elszököm.
Egy-kettő, ne tétovázz, fuss-fuss, mint egy ló.

Finn változatban úgy játsszák, hogy a párban az egyik fiú, a másik leány. Az egyedül maradt új fogó az „özvegy”. A játék finn neve is özvegyjáték: „leskinen”.

Ezek a játékok mutatják legtisztábban az eddig leírt játékok alapszerkezetét: a biztonságot veszélykockáztatás váltja fel, majd az igyekezet a biztonság újra megszerzésére. De ezen a kereten túl még valamit láthatunk: a biztonságot a két utóbb említett játékban (Komám-asszony, hol az olló?, Utolsó pár előre fuss!) kizárólagosan, a két elsőnél részben a *megkapaszkodás jelenti*. A játékosok vagy egymásba fogódkodnak vagy egy fába, vagy valamely élettelen tárgyba kapaszkodnak. A biztonságot adó megkapaszkodás, a pusztá megérintéstől a görcsös belekapaszkodásig a fogás intenzitásának különböző fokait mutatja.

Egyes népeknél a környezet — elsősorban az anya — a csecsemő kapaszkodási vágyát elősegíti. Cipeli, hátán hordja — különböző módon testén tartja gyermekét. Ugyanakkor a gyermek is kapaszkodási lehetőségeket teremt magának, ahol és ahogy csak tud. (Párna átkaro-

lása, anyja emlőjének fogása.) A kultúra kezdetlegesebb fokán tovább tart ez a kapaszkodásos elhelyezkedési lehetőség az anyán; erre a gyermeknek hosszabb ideig van alkalma. A kultúra fejlődésével az ember gyermeke hamarabb szakad el anyjától, mint azt igényelné. A leszakadás, elválasztás az anyától korábban történik, így a traumás lehetőség, a sérelem nagyobb.

Ez a kielégületlen kapaszkodási vágy, melyet elszakadási próbálkozások kísérnek, a csecsemő- és gyermekkorban típusos pótlásokat keres. Ilyen az ujjszopás, körmörágás stb. De már a gyermekkorban kezdetét veheti a megkapaszkodási szindróma egyéni sorsa[is, kinek-kinek élettörténetébe ágyazva.

Következményeiben előttünk áll az egy helyen megtapadó, attól a helytől, ahol letelepedett, elszakadni nem képes ember, továbbá a mindig vándorló, egy helyben élni nem tudó, folyton bolyongó ember. Ide tartoznak a mindig támaszt keresők és önállótlank — de a mindig másokat támogatók is —, hogy csak típusokat említsünk.

Mint hogy itt ősi és általánosan elterjedt játékokról van szó, jogosan kérdezhetjük, hogy mi lehet ennek a játékszerkezetnek a lelki rugója? A játékosok a biztonságot és veszélyhelyzeteket állandóan váltogatják, és az egymásba kapaszkodás biztonságát keresik, amíg egyesek az egyedül futók küzdelmét is vállalják. Az ősi játékok közös jellegének elemzése választ ad kérdésünkre.

1. A veszélyes helyzet

A kapaszkodás elhagyásának vagy a búvóhely-biztonság feladásának következtében áll be, ez az elszakadás, a védettség elhagyása.

Fogócskánál: A szabad futásba lendülés veszélyes helyzetet teremt, amelyet a játészó maga vállal, hogy azonnal újból védelmet keresni igyekezzék. Egyesek a veszélyt külön fokozzák a maguk számára. A szabad futásba lendülés az egyedül futó küzdelmét is jelenti, és elszakadást is jelez, akár vele összekapaszkodott társát hagyja el a futó, akár „házát” hagyja ott.

Bújócskánál: Az elbújás mindig a veszélyhelyzettől való védelmet jelenti. A játékban, ugyanúgy, mint a keresés — elbújás valóságos megnyilvánulásaiban, az elbújó a veszéllyel fenntartja kapcsolatát az elbújás alatt is. A játékban elbújt gyermek — itt is, de a következő játéknál még inkább — állandóan figyel, ellenőrzi rejtekhelyéről, hogy mi történik a búvóhelyen kívül: merre jár a hunyó, közel van-e hozzá, milyen a veszélylehetőség az ő számára? Ennek mérlegelése csökkenti vagy növeli a búvóhelyen levő szorongását, félelmét a veszélytől, amely elől elbújt, bár a védettség számára csak ideiglenes. Az elbújó viselkedésének fokozatai — a teljes, hézagos és mágikus elbújás — nyilván az ősi életben is szerepelnek (barlangban teljes, fák mögött hézagos vagy csak megjátszott mágikus elbújás). Mágikus elbújásnál a bújó beéri a szemek befödésével — ezzel mintegy elkülöníti magát a külvilágtól.

Ipicsapacs bújós-fogócska játéknál: A védett helyzet feladása szabad akaratból azáltal, hogy a játészó búvóhelyét elhagyja s míg a közös házhoz nem ér, veszélyben van.

Komámasszony, hol az olló?-nál: A védett helyzet elhagyása szabad akaratból ugyan, de csak a játék folya-

mán elhangzó kérdésre, Komámasszony, hol az olló?-ra. A játék tartalmi értékelésének szempontjából különlegesen, érdekes, hogy a biztonságot nyújtó tárgyként itt a fa szerepel. A veszélyes helyzet akkor áll elő, mikor a fát, amely eddig biztonságot nyújtott, a játészó elhagyja, hogy azonnal új fa oltalmát keresse.

„A kapaszkodási tárgy, személy elvesztése vagy elvesztésétől való félelem ösztökél az elszakadásra, az elszakadás felébreszti a megkapaszkodás utáni vágyat.” (HERMANN 1945.) Mindez sűrítve játszódik le a fát cserélő gyermek élményében. Az élmény tartalmát jellemzően tükrözik vissza a fent közölt megfigyelések (ragaszkodás ugyanahhoz a fához, a „nagy fa” kedvelése stb.). Mind a három játéknál az érintés is helyettesítheti a kapaszkodást. Az érintés pedig a kapaszkodás halványabb változata.

Utolsó pár előre fuss! játéknál: A kapaszkodás megszakításával a pár mindkét tagja az elfogás veszélyébe kerül. Ennél a játéknál a játék menete szükségszerűen hozza magával a veszélyt, bizonyos időközben minden játészó számára. *A veszély átélésére mindenkire egyforma időközökben kerül sor* (kivéve, akit elfognak). A veszélyes helyzetet a „kihívó” felhívás váltja ki: „Utolsó pár előre fuss!” Itt is átélik a játészó gyerekek a kapaszkodás—elszakadás és az újbóli kapaszkodás, az új pár megtalálásának érzelmi feszültségeit.

2. Oltalomkeresés és oltalomtalálás házban vagy kapaszkodásban

Fogócskánál: A szabad futásba lendült játészó veszélyes helyzete megszűnik, ha befut a házba, vagy ha egy másik játészóval összekapaszkodik. Az összekapaszkodás védelmet nyújt, de ezt ad egy kijelölt ház is.

Bújócskánál: A védelmet a rejtekhely nyújtja, amelynek — gödrökben, bokrokban stb. — gyakran van „fészek”-szerű jellege.

Ipicsapacs játéknál: A veszély a játészó számára megszűnik, ha elérte a közös házat — esetleg, ha azt csak meg is érintette.

Komámasszony, hol az olló? játéknál: A veszély a játészó számára megszűnik, ha helycserekor tudott magának új fát szerezni, amibe belekapaszzkodhat.

Utolsó pár előre fuss! játéknál: A veszély megszűnik, ha a párok újból összekapaszkodtak.

Mindezeknél a játékoknál a játék folytatása a játék ismétlése. Az ismétlés pedig a játék folyamán a lelki élmény, a lelki feszültség újból és újból való átélése. Kísérő jelenségei az *izgalom*, amely a futó, búvóhelyét elhagyó, fáját otthagyó, párjától elváló, szóval veszélyben levő gyermeket előnti és a *megnyugvás*, amelyet a házba befutó, összekapaszkodó, közös házat elérő, új fát találó, társával újra összekapaszkodott gyermek megtalál. A futásba lendülők (fogócskánál), a házból kitörők (ipicsapacsnál), a fát elhagyók (*Komámasszony, hol az olló?*-nál), a szétfutó párok (*Utolsó pár előre fuss!* játéknál) az *elszakadás élményét, a veszélyhelyzetbe jutást élik át és ismétlik. A házba és fához találó, megkapaszzkodó, a párjukkal összefogódzó és találkozó játékosok a biztonság megtalálását elevenítik fel.*

A kép egyszerű és világos. A játékokban az átélt folyamat megelevenedik külön-külön és egyes játékokon belül is, ismételve az élményt, formáikban is jellemzően. A fogócskázó, *Utolsó pár előre fuss!*-t játészó gyermek repeső kéztartása még megfogódzás előtt jelzi az összekapaszkodás utáni vágyat. A *Komámasszony, hol az olló?*-nál a fába fogódzó játékos, alighogy elhagyja a fát, új fa felé nyújtja kezét.

A bújócskánál kétrétű élménytartalomról van szó: egyrészt a keresés és felfedeztetés veszélyének átéléséről, tehát az elrablástól való félelemről, mely elbújásra ösztökél, másrészt az elszakadás és visszatérés élményéről. Az

elbújó játékosok mintegy búcsút mondanak a külvilágnak, hogy előjövésükkor újra átéljék a viszontlátás örömet.

A játéknak ebből a kettősségből a játékosok viselkedésének említett különbözősége is érthetővé lesz: az a gyerek, aki szívesen taláztatja meg magát, úgy látszik, inkább átéli az elszakadás, elkülönítés szorongását, mint a fedezetetés veszélyét. Azt hisszük, hogy a bújócska elrablási helyzetet felújító jellege ősbibb, mélyebb rétegekben lakozó élménytartalom, az elszakadás—viszontlátás élménye aktuálisabb, felszínhez közelebbi.

A nagy területen lefolytatott bújócskajátéknál az elbújásos helyzetek biztonságosabbak, és több időt vesz igénybe, míg a hunyó megtalálja az összes elbújtakat. Minél tovább tartózkodik a gyermek rejtekhelyén, annál nagyobb lehet egyrészt félelme, hogy megtalálják, másrészt szorongása az elkülönítés, a külvilágtól való elszakítás miatt. A játszóterület nagysága tehát növeli az elbújás intenzitását, és ezzel fokozza a lelki izgalmakat.

Utaltam már arra, hogy az ősi játékokat játszó gyerekek viselkedése különbözőképpen nyilvánul meg a játéktörténetes folyamán. Akik rejtekhelyüket, fájukat elhagyni nem vagy igen ritkán merészelik, akik szorongva lesik, hogy hol jár a kereső, akik csak olyan fogócskajátékban szeretnek részt venni, ahol az elfogatást el lehet kerülni „ahol megállok az a ház” vagy „nem ér a nevem” jelzések elfogadásával, egészen más egyéniségek, mint a házból azonnal kitörők, a fát gyakran cserélők, a fogócskánál a veszélyt állandóan kockáztatók. Személyiségvonásaik különbözőek, az előbbieket szorongók, félénkek, de lehet, hogy csak lusták és ügyetlenek. Az utóbbiak legtöbbször merészek, bátrak, másokat inkább szerepelni vágyás jellemző. Egyesek agresszívek. Mindenképpen kiegészíthetik a nevelőnek, az óvónőnek egy-egy gyerekről alkotott személyiségismeretét. Összeegyeztethetik növendékeik-

nek a játékok alatt tapasztalt viselkedési formáit személyiségük más vonásaival. A játéktörténés élő folyamat, amelyben önfeledten nyilvánulhat meg a játészó csoport összetétele — s ha egymáshoz szokott gyermekcsapat játészik —, az egyes gyermek is. Ezen túl, ha a nevelő meg tudja ragadni az alkalmat, segíthet helyrehozni a sérelmeket, javítani képes egy-egy gyermeknek a szokottól eltérő viselkedését a csoporton belül.

Néhány ilyen esetet írunk le.

Komámasszony, hol az olló?-t játészó gyermekcsoportból kiválik egy kis fiú (A), és szomorúan félrevonul. Miért nem játészol a többiekkel? — kérdezi a pedagógus. Még egyszer sem tudtam fát cserélni, mindig előttem ér valaki a fához, mondta letörtén a gyerek. A pedagógus megsúgta egy nagyobb és tekintélyt élvező gyereknek, hogy jelöljenek ki (A) számára egy hozzá közeli fát, akkor (A) is hozzájut egy új fához. A jóindulatú pajtás ezt meg is tette, és (A) nagyon örült, hogy részt vesz a játékban.

Ipicsapacs játékot játészó fiúcsoportban az egyik gyerek (B), igen dicsekszik, hogy mindig elsőnek sikerül a kijelölt kőasztalhoz érni. A pedagógus ez alkalommal nem avatkozott a játék menetébe. Később beszélgetett (B)-vel. Megdicsérte, hogy ügyes, hogy olyan gyakran győz a futásban. Vannak a csoportban mások is, akik másban ügyesek? Ismer (B) ilyen gyerekeket? Kik azok? Miben tudnak többet, mint (B)? (B) először akadozva, kissé szégyenkezve nevezte meg egyik társát, aki jobban tornázik, azután aki jobb tanuló, még egyet, aki nagyon szépen rajzol. Ezek is annyira dicsekszenek, mint te? Ez a kérdés elég volt ahhoz, hogy (B) elgondolkozzék, összehasonlíthassa saját teljesítményét másokéval. Több szó erről nem esett. A pedagógiai tapintat alkalmazásának ez a példája, olyan lehetőség, amelyre a pedagógus felfigyelhet és nevelés céljára hasznosíthat.

Erőteljesebben nyilatkozik meg a veszélyhelyzet átélése, a biztonság keresése és megtalálása, máskor a veszélyhelyzet kihívása a népi játékokban, ahogy itt következnek.

I. Fogócska jellegű népi játékok

1. Gyertek haza, libuskáim! — magyar játék

Szereplők: libák, anyjuk, gazda, farkas.

A libák anyjuk mögött, anyjuk szoknyájába kapaszkodnak. Ha sokan vannak, csak az első kapaszkodik anyja szoknyájába, a többi egymás háta mögött egymásba, sort alkotva, libasorban.

A gazda szemben áll a libákkal, jó nagy távolságban, a köztük levő térben ólálkodik a farkas.

A következő párbeszéddel indul a játék cselekménye:

A gazda *hív*: Gyertek haza, libuskáim!

Libák *felelnek*: Nem merünk.

Gazda: Mitől féltetek?

Libák: Farkastól.

A gazda újból, erőteljesen ismétli a hívást: Gyertek haza, libuskáim!

A libák ekkor elengedik anyjuk szoknyáját és futva igyekeznek a gazdához. Közben a farkas rájuk ront, s akit tud, elfog. Nem minden játészó engedi el az anya szoknyáját. Az elszakadni nehezen tudók legtovább maradnak az anya szoknyája mögött. A gazda újból hívja az anyjuknál maradt libákat. A farkas ismét elfog egy vagy több libát. Ezt addig folytatják, amíg a libák mind el nem hagyják anyjukat.

Új szereplőkkel újra kezdhetik a játékot.

Ennél az ismert népi játéknál is ugyanazok a motívumok szerepelnek, mint az előzőknél. *A kapaszkodás védelmet nyújt. A kapaszkodás elhagyása, az elszakadás az anyától veszélyes helyzetet teremt a játzó számára.* A veszélyes helyzetet a gazda teremti meg szólításával, bár nála is biztonságot lennének, ha nem volna köztük a farkas.

Az előző játékokkal szemben új a farkas szerepe, amely *reális elrablásos veszélyhelyzetet jelent.* Ilyen valóságos elrablásos helyzet az eddigi játékokban nem szerepelt. A kapaszkodás elhagyása után újra biztonságba csak az jut, aki elér a gazdához. *Akit a farkas elvitt, azt a játéktörténés szerint valóban elrabolták.*

Ez a népi játék drámaibb, mint az előző ősi játékok. Drámaibb, mert a játzó megismerésített alakban élük át a játéktörténést, drámaibb, mert az elrablást tényleg megjátsszák, sőt a játéktörténésen belül újból és újból megismétlik. Mikor a libák szétfutnak és a farkas közülük egyet vagy többet elfog, *a játék drámai tetőfokát éri el.* Védettség csak azok számára van, akik eljutnak a gazdához.

2. Libák — orosz játék

A *Gyertek haza, libuskáim!* népi játék orosz változata csaknem azonos tartalmú, mint a magyar.

A játék szereplői csak annyiban változnak, hogy a gazda helyett a játékvezető hívja haza a libákat. A libák viszonylagosan védtelenek, már a játék kezdetén, mert nem kapaszkodnak meg anyjuk szoknyájában, hanem szerteszórva várják a játékvezető hívását. A rablást, a támadást pedig két farkas követi el és nem egy.

A játékosok elhelyezkedése különben olyan, mint a magyar játéknál. A játék itt is párbeszédés, és a következőképpen folyik le:

Játékvezető: Libák, libák, jertek haza!

Libák: Minek?

Játékvezető: Siessetek, repüljetek haza, a farkas a hegy mögött van.

Libák: Mit akar a farkas?

Játékvezető: A szürke libákat lekopasztani, a csontokat lerágni.

A libák futva és repülést utánozva szaladnak a játékvezető felé, miközben a libák hangját utánozzák: gá-gá.

Két farkas ugrik ki a hegy mögül, vagy ahonnan eddig elbújtak. Kergetik a libákat, és amelyiket elfogják, magukkal viszik a hegy mögé. A játék addig ismétlődik, amíg a farkasok el nem fogták a libákat, amíg el nem ralták mindet.

3. Signora Cate — velencei fogócska

A gyerekek kört alkotnak. Signora Catarina a kör közepén térdel. A kör tagjai rövid tánc után megállnak és kérdezik: Signora Cate, hány óra?

Signora Cate: Egy óra éjszaka.

A kör tagjai táncolni kezdenek, és kétszer ismétlik énekszóval: Signora Cate mondta, hogy egy óra van. A párbeszéd folytatódik.

Utolsó kérdés: Signora Cate, mit keres?

Signora Cate: Képt, hogy titeket megöljelek.

Erre felbomlik a kör, tagjai menekülnek. Signora Cate elfog egy játékost, az lesz a Signora Cate. Újra kezdik, és az új Signora Catet táncolják körül.

Az ijesztések növelik a veszélytől való félelmet. Ebben a játékban a veszélyt az ijesztés váltja ki, amely a kör biztonságában levő tagjait az eddigi zárt rend felbontására, a kapaszkodás feladására készíti. Az ijesztés pánik-szerűen hat, a rend felborul, és az olyan bénítólag hat a játzó tagokra, hogy azok se védelmet nem keresnek, se nem védekeznek. A déli népeknek több azonos típusú, de vadabb lefolyású népi fogócskajáték-változatuk van.

4. A nagy vadászat — osztrák játék

Fiatalok játéka a szabadban. Játéktérül rendszerint fás ligeteket vagy cserjéseket jelölnek ki, olyan terepet tehát, amelyen könnyű elrejtőzni. Minél nagyobb a játéktér, annál jobb, de határait előzőleg pontosan meg kell jelölni.

A játékosok száma nincsen korlátozva. Először választanak egy vadászt, a többiek őzek. A vadásznál van a kürt (vagy síp). Kezdekor mindnyájan a játéktér közepén állnak, és a vadász jelére mind szertefutnak. A vadász igyekszik az őzekből egyet vagy többet leteríteni, azaz megérintéssel elfogni. A leterített őz a foglya lesz, és be kell állnia mellé hajtónak. A vadász arra törekszik, hogy már a kezdésnél egy-két hajtót szerezzen, akik aztán szintén leterítenek majd őzeket. A hajtókat valami feltűnő jellel meg kell jelölni.

Az őzek most a játéktér teljes területén szétoszlanak. Igyekeznek minél messzebb kerülni, és jól elbújni. A vadász és a hajtók a keresésükre indulnak. A leterítés csak akkor érvényes, ha valakit kézzel megérintenek. Az észrevett játékosnak lehetősége van a futásban keresni menedéket. Sőt meg is nehezítheti a vadász dolgát: fára mászhat, sziklára kapaszkodhat, s minthogy csak kézrátevással lehet elfogni, a vadász vagy az egyik hajtó kénytelen utána kapaszkodni.

Időről időre a vadász köteles kürtjébe fújni, hogy az őzeket tájékoztassa hollétéről. Másfajta kürtjelek szólnak a hajtóknak, ezek ilyenkor a vadászhoz gyűlnek, hogy utasításait meghallgassák. A vadász dolga — kivált ha nehéz terepen működik — egyáltalán nem könnyű. Mégis idővel egyre több hajtója lesz, és az őzek száma egyre fogy. Az az őz, amelyik utoljára marad életben, nyert.

A nagy vadászat elnevezésű osztrák népi játék lefolyásában hosszadalmasabb, mint az előbbi népi játékok. Drámai színezete halványabb, cselekménye változatosabb, a

környezet, ahol lejátszódik, tágabb. Jellemző Ausztria földrajzi adottságára — erdő, őz, vadászat, de a vadászat humánusabb — kézrátevés, egyenlő elfogás —, mint a francia fogócska egyik változatában is.

5. Halászbáték

Népi eredetű ez a játék is. Magyarországon nemigen ismerik. Két játékos halász, a többi hal.

A két halász egymás kezét fogva fut a körülhatárolt játéktéren, hogy a szétszórtan elhelyezkedő és előlük menekülő halak közül egyet bekerítéssel elfogjon. Ez úgy történik, hogy a halat a másik kezükkel is összefogódzva átkarolják. Akit elfogtak, szintén halász lesz, és most már hármásban futnak tovább. Így esetleg egyszerre több halat is tudnak zsákmányolni. A halászok száma mindig nő, a halak helyzete egyre nehezebb. Az a hal nyer, amelyik utoljára marad életben. A halászok láncának elszakadnia nem szabad, a játéktérről kifutni sem nekik, sem a halaknak nem szabad. A legutoljára életben maradt hal párt választ magának, s az új játékban ők lesznek a halászok.

A szereplők itt kevésbé félelmetesek, mint az előbb leírt játékokban. Csak halászok és nem farkasok, csak halat akarnak fogni és nem gyilkolni. A játék lefolyása oldottabb, mint ahol a veszélyhelyzet fokozottabb.

A fogócska jellegű népi játékokban, mint láttuk, a játszó gyerekek valamilyen szerepet vállalnak, szemben az ősi fogócska jellegű játékokkal, ahol saját személyükben folyik le a játék. A különböző szerep nem mindegyik játszónak kedvez. Vannak, akik bizonyos szerepeket nagyon szívesen vállalnak. Az agresszív gyerekek lelkesen fogadják a farkas, a héja, a róka ábrázolását, a többség örömmel vegyül a csirkék, libák, őzek seregébe, ujjonganak, ha megtalálják a védelmet a gazdánál, az anyatyúknál vagy az egymásba kapaszkodásban. Ugyancsak jel-

lemző a gyermekek személyiségére, ha nagy beleéléssel töltik be a gazda vagy az anyatyúk *védelmet adó* szerepét.

II. Sor alakulatú játékok

A népi játékok közül tartalmukban a legdrámaibbak és formájukban a legzártabbak.

1. Farkas és csirkék — magyar játék

Igen sok változata van.

Szereplők: csirkék, tyúk és farkas.

A játékosok közül egyik a tyúk. A többi anyjuk háta mögött, annak szoknyájába kapaszkodva feláll, a farkassal szemben.

A farkas az anya elé áll és szól: Adj a csirkéidből!

Anya: Nem adok.

Farkas: Akkor veszek.

A farkas a csirkékhez próbál közeledni. Az anyatyúk kitarja karját, és védi az egész sort. Az anya, mögötte a csirkesorral, a farkas mozdulatait igyekszik kivédeni. Amilyen irányból a farkas rabolni próbál, ellenkező oldalra fordul, mozdul az anya és az egész sor. Miközben a sor az anya háta mögött ide-oda mozog, a gyerekek félve, sikoltozva, izgatottan hajladoznak ide-oda. Próbálnak úgy elhelyezkedni, hogy a farkas el ne fogja őket. Persze, nem tud mindenki az egész sorral gyorsan irányt változtatni, és a farkas kiragad egyet. Ez addig folytatódik, míg a csirkék el nem fogynak.

A játéktörténet itt is drámai, a párbeszéd gyors ütemben, *szinte balladai komorsággal jelzi a veszély közeledtét*. A játékos csirkéket a játékos anya védi. Itt nem az egyesektől függ, hogy el akarnak-e szakadni, vagy nem, *sőt a játéktörténet szerint nem szakadhatnak el*, csak védekezhet-

nek. Az elrablás erőszakos módon történik. A csirkesor — a játzó gyermekek — tehetetlensége a veszéllyel szemben, kitérő izgalomban, hangos sikoltozásban nyilvánul.

Ugyanez a drámai cselekmény perreg le a legtöbb élősor alakulatú játékban.

2. Csirkék — dél-európai játék

Ennek a népszerű játéknak a cselekménye azonos a *tyúk* — *kakas* játék cselekményével, amely egész Dél-Európában és Afrikában is közismert. Ez a játék is felelgető résszel kezdődik.

A résztvevők egy tyúkot és egy kakast választanak. A többi játékos a tyúk mögött sorakozik fel, ők lesznek a csirkék. A kakas egy körülhatárolt helyen tesz-vesz: ásást utánoz. A tyúk azt mondja bevezetőben; kot-kot, a csirkék pedig: piu-piu. A tyúk csibéit fel-alá vezeti, aztán egyszerűen a kakas elé lép és így szól:

Tyúk: Mit csinálsz?

Kakas: Magtárat árok.

Tyúk: Minek a magtár?

Kakas: Edények lesznek benne.

Tyúk: Minek az edény?

Kakas: Tengerit tárolni.

Tyúk: Minek a tengeri?

Kakas: Csirkét etetni.

Tyúk: Hol vannak a csirkék?

Kakas: A hátad mögött.

Tyúk: Hisz ezek az enyémekek!

Kakas: Mindjárt megszerzem őket!

Azzal a kakas elindul, hogy a tyúkot jobbról vagy balról megkerülve a csirkékhez férjen. Egyet el akar rabolni. A tyúk kiterjesztett két karjával védi a csirkéket, és velük együtt állandóan mozgásban van, hogy a kakas támadásait kikerülje. Vagyis mindig azon igyekeznek, hogy

szembekerüljön vele, a csirkék pedig mögötte arra törek-
szenek, hogy ne essenek a kakas keze ügyébe, de a sorukat
és a tyúkot el nem hagyhatják. A kakas csak a tyúkot
megkerülve juthat a csirkékhez, és mindig csak az utolsó
csirkét ragadhatja el. Ha egy csirkét elrabolt, a kérdés
és felelet megismétlődik, és a játék újra kezdődik. Addig
tart, amíg az utolsó csirke is fogoly nem lesz. Ekkor
a szerepek változnak, a régi tyúk lesz az új kakas, a kakas
pedig a tyúk.

3. Héja-héja — decsi (Tolna megye) játék

Ehhez a játékhoz két főszereplő kell, a héja és a tyúk.
Rajtuk kívül szerepelnek a kiscsirkék.

A tyúk a csirkék elé áll, ezek pedig anyjuk háta mögött
egyenes vonalban egymás mögé állnak, és kölcsönösen
kezet fognak. A kézfogás azonban nem olyan egyszerű.
Úgy történik, hogy az elől álló csirkének jobb kezét a
mögötte álló ugyancsak jobb kézzel megfogja, mire ennek
a mögöttesnek szabadon maradt bal kezét az ő utána
következő, tehát harmadik csirke fogja meg bal kézzel.
Így felváltva, hol jobb, hol bal kézzel fogják meg a mö-
göttesek előttük álló társuk jobb vagy bal kezét, aszerint,
hogy melyik kéz marad szabadon. Az így egymás után
felsorakozó csirkék élén úgy áll meg az anyjuk, hogy nem
fog kezet egyikükkel sem, csak háttal van feléjük. Egy-
két lépésnyire tőle, szemben vele földre kuporodik a
héja, és úgy tesz, mintha ásna. Majd szembenéznek egy-
mással, s kettőjük között csakhamar ez a párbeszéd hang-
zik el:

A párbeszéd elemzése:

Anyatyúk: Héja, héja mit csinálsz? — Kérdés, amely
már *aggodalmat fejez ki*.

Héja: Tüzet rakok. (Úgy tesz a héja, mintha tüzet
rakna.) A héja cselekvése *a félelemkeltés első megnyilvánu-
lása*, fokozza az aggodalmat.

Anyatyúk: Minek az a tűz? — Gyanakvás az anya részéről. A *veszély feltartóztatása*.

Héja: Vízet melegíteni. — Cselekvés a *drámai feszültség fokozására*.

Anyatyúk: Minek az a víz? — A dráma *elodázása*.

Héja: Csirkét kopasztani. — *Nyílt fenyegetés*. A valóságos cél kinyilvánítása.

Anyatyúk: Kiéből? — *Időnyerés reménye*. Kétség még utoljára.

Héja: Tiedből. — Tömör, balladai hangvételi *támadás*, nincs már kétség a héja szándéka felől.

Anyatyúk: Anya vagyok, nem hagyom. — *Az anya végső erőfeszítése a védelemre*.

Héja: Héja vagyok, elkapom. — A héja brutális cselekvése. *Cselekvés a dráma kiteljesedéséhez*.

Erre felugrik a héja, ráront a csirkékre. Az anyatyúk kitért karral takarja őket. A csirkék hátrálnak. A héja megpróbál oldalról támadni. A tyúk résen van, oldalt feléje fordul, a csirkék egymást fedezve anyjuk irányában elfordulnak. Ha mégis sikerül a héjának egyet megfognia, maga mellé veszi, és ismét elkezdí a játékot. A héja egymás után rabolja el a csirkéket. Újrajátszáskor két új gyerek vállalkozik a héja és a tyúk szerepére.

Történéseiben és menetében teljesen azonos ez a játék a *Farkas és a csirkék* játékkal, csak más szereplőkkel, szorosabban kapaszkodó sorral és hosszabb párbeszéddel.

4. Kígyó — mexikói, spanyol eredetű láncorjáték

Az egyik fiú a sas. A többiek együtt egy nagy kígyót alkotnak vagy úgy, hogy mindenki az előtte levőnek az öltönyébe kapaszkodik, vagy az öltöny gombjába. A kígyót alkotó sornak hosszúnak kell lennie. Legelől a legnagyobb áll, a többiek sorban következnek nagyság szerint, a legkisebb a kígyó farka. Elöl a legnagyobb fiú szemben áll a sassal. Párbeszéd kezdődik:

A sas: Hol jön fel a nap?

A kígyó feje, az első fiú felel: Itt.

A sas: Nem itt.

A vitából harc lesz. A sas meg akarja kaparintani a kígyó farkát, illetve a legkisebb fiút, aki a sorban az utolsó. Ha sikerül neki, a következőt próbálja. Minden próbálkozásnál veszélyben van, mert a kígyót alkotó fiúk körülzárhatják, s akkor ő a vesztes. Ha el tudja fogni a kígyó tagjait, mielőtt őt körülzárják, a sas győz. Ha beleéljük magunkat abba a helyzetbe, hogy a kígyó és a sas háromsoros párbeszéde minden alkalommal ismétlődik, amíg csak a játszó gyermekek el nem fogynak, nyilvánvaló, hogy milyen vad, sodró lefolyású játék ez. Jellemző játszóinak temperamentumára.

5. Ács-bács-bakabács — galgamácsai (Nógrád megye) játék

Egymás vállára tett kézzel egymás háta mögé áll öt-hat kislány. Ők a dinnyék. Élükre áll egy kis társuk, ő játssza az őr szerepét. Neve is van: János bácsi. Kell még egy főszereplő. Ez pedig a vén takács, aki dinnyét fog majd rabolni. A játék a következőképpen folyik: A vén takács a dinnyék körül kezd sétálni, egyszer megkerüli őket, majd János bácsi elé áll. De miközben sétál, az egész társaság ezt az egyhangú nótát zümmögi: „Ács-bács — baka-bács, erre ment egy vén ta-kács. Á-csi-bácsi, Já-nos bá-csi, ad-jék diny-nyét.” Mire a nóta elhangzik, János bácsi az eléje álló vén takácsnak így válaszol:

Még most kapáltam. *A dráma elodázása.*

A fenti nótára ismételten körülsétál és dinnyét kér a vén takács, és sorra ezeket a feleleteket kapja:

Még most kicsi. *További időhúzás.*

Még félig érett. *További időhúzás.*

Még zöld. *További időhúzás.*

Érett. *Tömör végkifejlés.*

Erre a vén takács rárohan a dinnyékre. János bácsi kitárt karral védi őket. Ha sikerül egyet elrabolni, akkor új szereplőkkel újra kezdődik a játék.

A párbeszéd folyamán a veszély mindig közeledik.

A játék ütemét a nóta és a körséta lassítja.

6. Kishagyma — spanyol eredetű mexikói játék

A játékmenet és történet majdnem azonos az előbbi magyar játékkal.

Egymás mögé *ülnek a fiúk*, úgy hogy minden előző felsőtestét átkarolja az utána következő. Ezek a hagymák. Egyik játzó a soron kívül áll, és megszólítja az elsőt: A pap szeretne egy kis hagymát. Válasz: Húzza ki, ha tudja. A soron kívül álló próbálkozik. Ha sikerül neki, akkor tovább megy a következő hagymát kihúzni. Ha nem sikerül, akkor az a hagyma, melyet nem tudott kihúzni, lesz a kihúzó.

A kapaszkodás itt különösen zárt és szoros.

Magyar játékoknál ülve összekapaszkodó módot egy játéknál sem találunk. Lehet, hogy azért, mert nálunk nem lehetne minden évszakban ülőjátékot szabadban játszani.

7. Prérifarkas — chicagói játék

Bár külső formájában körjáték, jellegénél fogva a láncorjátékokhoz tartozik.

Egyik fiú a farkas, a többiek a csirkék. A csirkék kezét fogva kört alkotnak, miközben a farkas kívül oldalt áll. A csirkék körben keringenek és a farkast szólítják:

Honnan jössz?

A farkas rárohan az egyikre, és ki akarja ragadni a körből. A csirkék védekezésükre nem használják kezüket, hanem lábukkal rúgják a farkast, ha közelükbe jön. A farkas azonban nem nyugszik, míg ki nem ragad egyet a körből, majd egymás után rabolja el a körből a csirkéket.

Az utoljára maradt lesz a farkas. A játékra jellemző itt is a hely és a szembetűnő vadság — a durvaság.

Az élő sor alakulatú játékok közös jellege

Az élő sor alakulatú játékokban rejő dráma a tömör párbeszédnek folyamán alakul, emelkedik és éri el tetőfokát. Mindegyik játéknak van egy rövidebb, hosszabb előkészítő szakasza, amikor a jövődő áldozatok valamilyen formában felsorakoznak egyelőre az anya — az anyát jelképező tyúk, őr, első fiú védelmében. A dráma a sokszor balladai hangvételű párbeszédekkel kezdődik, gyors ütemben fokozódik és teljesedik ki.

A párbeszédnek egyes játékokban egészen rövidek, mint a sor alakulatú játékok közül *A csirkék, a tyúk és a farkas* népi játékokban. Mindössze két felszólítás és egy válasz hangzik el. Farkas: Adj a csirkéidből. Anya: Nem adok. Farkas: Akkor veszek. A rövid szóváltás elég volt a veszély bekövetkezéséhez. Hamar jutnak el a játszó a dráma tetőfokához a Kígyó spanyol eredetű láncorjátékban is.

A *Velencei fogócskában* a gyermekek *énekszóval el akarják odázni a dráma bekövetkezését, ezért többször táncolni kezdenek, amíg felteszik a végső kérdést: „Mit keresel?”* Most már nem késlekedik a végzetes válasz: Kést, hogy titeket megöljelek. A héja-héja sor alakulatú játékokban szintén megnyújtott párbeszéd folyik le. *Itt mindkét fél késlelteti a dráma kiteljesedését a minek a víz? minek a tűz? kérdésekkel és válaszokkal.*

Az *Ács-bács-bakabács* sor alakulatú népi játékokban az agresszor a vén takács, az, akinek megítélése szerint fokozatosan érik meg a dinnye, hogy rárohanhasson és elrabolhasson egyet-egyét. *Meghosszabbodik az idő, amíg a játszóknak tudomásul kell venni, hogy megérettek, és a vén takács prédái lesznek.*

Ezekben a játékokban, mint a fogócska jellegű népi játékokban is, a gyerekek az elrablást a játék történésebe

szöve eljátsszák, az elrablással kapcsolatos élményt, a vele járó szorongó félelemérzést átéli. Amíg a legtöbb játéknál a játzó tagok tehetetlenek a veszéllyel szemben, az anya, illetve az anya megszemélyesítője (tyúk, ör) védi — amennyire tudja — gyermekeit, a sor tagjait. Az összekapaszkodott sortagokat erőszakkal ragadja ki a rabló (farkas, héja, sas, vén takács). Akit a rabló ki tudott ragadni az összekapaszkodott sorból, annak számára csődöt mondott a védelem. Ugyanekkor a kapaszkodás folytonossága egy időre megszűnik, a rend ideiglenesen felborul. Ez minden alkalommal megismétlődik, valahányszor az összekapaszkodott élő láncsor folytonosságából — a közösségből — sikerült egy tagot elrabolni. A rend és nyugalom helyreáll, ha a megmaradt, most már hiányos élő láncsor újra összekapaszkodik.

A drámák legizgalmasabb eleme a veszélyhelyzet, a konfliktus szülője, gyökere, amelyből a vizsály kibomlik. A sor alakulatú népi játékok majdnem kivétel nélkül tömör drámák, gyorsan lepergő ballada jellegű tragédiák.

Több játékban a dráma időleges, ha az összekapaszkodás újra megnyugvást teremt.

A játék folytatásaképpen itt is az egyes fázisok ismétlése következik.

A rablás több idetartozó játékban bizonyos céllal történik: a gyerek megevésének céljával (farkas a csirkét, héja a csirkét, vén takács a dinnyét). A megevéstől való félelem alapja egykor, az őskorban valóságos volt.

III. Körjátékok

Lajos Árpád mozdulatutánzó játékoknak nevezi a sor-, kör- és hidas játékokat. Majd ezt mondja: „A gyerekek meghatározott alakulatokat alkotnak, s ezekhez szívósan ragaszkodnak. Nélkülük el sem tudnák játszani a játékaikat.”

1. Kecske ment a kiskertbe — kózás-mislenyi (Baranya megye) játék

Kézfogással körben állnak a leánykák, majd a körön belül a kecske, a körön kívül a gazda helyezkedik el. Ezután mindnyájan ezt éneklük: „Kecske ment a kiskertbe. A káposztát megette. Siess, kecske, ugorj ki! Jön a gazda megfogni.” A nóta után a gazda és a kecske között ez a párbeszéd folyik le:

Kecske, kecske, mit csinálsz a kertemben?

Káposztát ennék, ha volna.

Kapáltad?

Kapáltam. (A kecske jobb lábával kapáló mozdulatot tesz.)

Öntözted?

Öntöztem.

Hátha én bemegeyek?

Én akkor kimegeyek.

Erre a gazda a kezek alatt átbújva igyekszik elcsípni a kecskét. Amaz kiugrik. A gazda most már a körön kívül kergeti. Ekkor már a kecske igyekszik be a körbe. Ilyenkor a kör tagjai szándékosan felemelik kezüket, csakhogy megkönnyítsék a menekülést. A gazda előtt lehetőleg lezárják az utat. Ha mégis sikerül a kecskét foglyul ejteni, ez lesz a gazda, s helyette a körnek egy új tagja megy be új kecskének. A volt gazda beáll a kör tagjai közé.

2. Farkas és bárány — magyar játék

A szereplők kört alkotó gyerekek, farkas és bárány. Kézfogással körbe állnak a gyerekek, a körön belül a bárány, a körön kívül a farkas. A farkas meg akarja fogni a bárányt. A farkas igyekszik az összekapaszkodott kezek alatt átbújni. A kör tagjai lehetőleg lezárják az utat. A körön való átjutás szabálya előzetes megállapodás után kétféle lehet. Vagy nem szabad a láncot elszakítani, csak

atbújni, ezt a kör tagjai gyors guggolással akadályozzák meg. Vagy szabad a láncot is elszakítani, így könnyebb a bárány üldözése. A körbe bejutott farkas elől a bárány menekül, kiugrik a körből. A báránynak ki-bejutását a körből a kör tagjai összefogódzott, magasra emelt kartartással segítik elő. Kergetheti a farkas a körön kívül is a bárányt, ilyenkor a bárány igyekszik a körbe vissza. A körben állók közül azok, akiknél a bárány a körbe be akar jutni, feltartott karral utat engednek, azok viszont, akiknél a farkas akar bejutni, elrekesztik az utat. Ha a farkas mégis megfogta a bárányt, új farkast, új bárányt választanak, és újrakezdi a játékot.

3. Nyulacska — orosz játék

A játékosok először valamilyen szokásos mondókéval döntenek el, hogy ki lesz a nyúl. A többiek kört alkotnak. Ez a körjáték abban különbözik az eddig ismertetett körjátékoktól, hogy a kör tagjai fogva tartják a nyulacskát. Nincs a nyúllal szemben más — ellenséget képviselő vadász — farkas vagy héja. A nyúl igyekszik kibújni a körből. A kör tagjai pedig énekelnek így: „Fordulj jobbra, fordulj balra nyulacska.” Ezalatt az egész kör is hol jobbra, hol balra mozog. A játékosok nem engedik ki a nyulat a körből. A nyúl leguggol és kinézi azt a helyet, ahol a kör tagjainak ide-oda mozgásával lehetőséget lát a menekülésre. Az ügyes nyúl vagy át-bújik, vagy átugrik a körön — ott, ahol nem várták, és elszalad.

4. A róka szalad, mi meg nevetünk — afrikai játék

A *Benn a bárány, kinn a farkas* változata.

A játékosok tág körben állnak: mindenkinek van egy száma. A játékvezető a körön kívül áll, és hirtelen két szomszédos számot kiált, például azt mondja: „Fusson

az ötös és a hatos!” erre azok kilépnek a körből — az elsőnek említett lesz a nyúl, a második a róka —, és a róka elkezd üldözni az áldozatát. A nyúl fut előre, a körben álló játékosok között ki-be kanyarog, a róka mindenütt a nyomában. De csakis azon az úton szabad futnia, amelyen a nyúl szalad. Ha letér róla, figyelmeztetik, és egy fél percre meg kell állnia.

5. A kosár — olasz—spanyol eredetű játék

Tíz-tizenöt játékos ül egy körben, székeken, zsámolyokon vagy a földön. Maga a játék itt lényegében azonos azzal, amit a legkülönbébb európai országokban *gyümölcskosár* néven ismernek (nálunk pedig *helycsere* néven játsszák). A játékosok itt nem alkotnak *piacot*, pusztán csak egy-egy gyümölcs nevét veszik fel. Az egyik lesz a narancs, a másik körte, a harmadik az ananász stb. Amikor a vásárló — fogó — a körbe lép, állva marad, és megkérdezi tőle, hogy mit vásárol, ezt kell válaszolnia: „Most jöttem épp a piacról, vásároltam almát, körtét” — vagy más gyümölcsök neveit mondja. A két gyümölcsnév tulajdonosa köteles egymással helyet cserélni, és mialatt az megtörténik, a körben álló fogó igyekszik elfoglalni egyikük helyét. Ha ez sikerül, a szék nélkül maradt játékos lesz a fogó.

A körjátékok közös jellege

A játék megindításához köralakítás, tehát zárt rendű kapaszkodás kell.

Az összekapaszkodott kezek az egyik félnek (akit el akarnak fogni, rabolni) védelmet, a másik félnek (a rablónak) akadályt jelentenek.

Ha a kör nem tud többé védelmet nyújtani a védett fél számára — vagy mert elszakítják valahol a kör folytonosságát, s így a rabló betör, vagy a rabló már a

körön kívül kergeti az eddig védett játékost — *beáll a veszélyes helyzet.*

A veszélyes helyzetből kifolyóan valami történik. A gazda elfogja a kecskét, a farkas a bárányt, a róka a nyulat, a vásárló-fogó egy-egy kortagot. A játék itt éri el drámai tetőfokát. *Nyugalmi helyzet akkor áll be*, ha új szereplőkkel újra kezdődvén a játék, a megszakadt kör újra zártan megalakul.

A legfeltűnőbb különbség a legtöbb sor alakulatú játékkal szemben (kivéve a Kígyót és a Prérifarkast), hogy a védelmet nem egy óvó személy — anya, gazda — adja, hanem a *közösség*. A játékosok nem az anyába kapaszkodnak, hanem *egymásba*. Szinte azt mondhatnánk, hogy ez a játékcsoport a fejlődés későbbi fokát jeleníti meg, amikor a biztonságot már nem a szülő, hanem a klán, a testvérhorda nyújtja.

IV. Hidas játékok

Két játékos, egyik kezükkel összekapaszkodva, kaput vagy hídfőt alkot. A többi játékos sor alakulatban menne át a képzelt hídon. Ez az átvonulás, és legtöbbször ennek akadály, továbbá következménye a hidas játékok lefolyása.

1. Kapus — orosz játék

A játékosok feltartott kézzel kaput alkotnak. Egy-egy pár egymás mögött áll fel, és a következő nótát éneklük:

„Kijöttek a lányok a kapuból

Az utcára sétálni.

Fehér kezükben vitték a csalogányt.

A csalogányok énekelnek,

A kislányok sétálnak.”

Az ének kezdetén az első pár befordul és átmegy a kapuk alatt. Az utca végén széjjelválnak, visszamennek a kapuk mellett külön-külön, majd a kapu előtt egymás felé bókólnak és ismét kezét fognak. A páros sétát a kapuk alatt mindegyik pár végigjárja, és a nótát mindig elismétlik. Amikor a párok előrejönnek és újból kezét fognak, már nem alkotnak kaput, hanem kézfogással várják az új párokat, akikkel most már nagy kört formálnak egy következő játékhoz. A kapusjáték orosz változatában nincs csúfolódás, nincsen veszekedés, szenvedély nélkül folyik le a játék.

A kapusjáték orosz változatánál a két kapufélfát megjelenítő pár a kapusor alatti utcán áthalad, de egyre kevesebben lesznek, amíg el nem fogynak.

2. Bajor hidas játék — német és szicíliai játék

A fiúk két sorban felállnak, szemben egymással, és magasra emelt karral, összefogódzkodott kézzel hidíveket alkotnak. A játékvezető saját nyakába ültet egy fiút úgy, hogy annak lábai előrenyúlnak, és a híd alatt átviszi ezekkel a szavakkal: „San Giovanni keresztül akar menni!” San Giovannit mindenki oldalba löki áthaladtában — de átmehet. Ezt többször ismétli, mindig más-más névvel. Végre azt mondja, most az ördögöt hozom! Erre felbomlik a rend, és mindenki rájuk rohan.

A *hídnak* barátságos, átengedő szerepe volt addig, amíg nem ijesztett az áthaladó. Amint ijesztett, a híd felbomlik, a rend felborul, a hidat alkotó játékosok elverik az ördögöt és azt, aki az ördögöt hozta.

Mikor ijesztésre áll elő a veszélyes helyzet, a játék széttörik. Elmarad a védelemkeresés, el az újrapaszkodás. *Az ijesztés folytán a rend felbomlik anélkül, hogy újból helyreállna.*

3. Angol hidas játék — Northumberlandban játsszák

A játék menete: két gyermek összetett kézzel, magasra tartott karral hidat alkot. Ezalatt a többiek egymás mögé sorakoznak, miközben mindegyik az előtte álló ruhájába fogódzik.

A sorban az első szól a hídhoz: Át akarunk menni az aranyhídon!

Válasz: Elszakadt.

Meg akarjuk csinálni!

Válasz: Úgy menjenek csak, menjenek.

Ezeket az utolsó szavakat a hidat alkotó gyerekek addig ismétlik, míg csak az utolsó nem kerül a híd elé. (A játék értelme szerint mikor már a hidat megcsinálták.) Az utolsónál a hidat leeresztik. A hidat alkotó gyerekek leeresztett karral akadályozzák meg a továbbhaladást a hídon. Megkérdezik a híd előtt állót: Hová megy, pokolba vagy mennyországba?

Azután az egyik hídpillér mögé állnak azok, akik a pokolba akarnak jutni, a másik pillér mögé azok, akik a mennyországot választják. Így egyik oldalra kerülnek az angyalok, a másikra az ördögök. Mikor az utolsó is elfoglalta helyét, és nincs több átutazó, a hidat tartó két gyermek lebocsátja karját. A rend felbomlik. Az ördögök az angyalokra törnek, és elverik vagy elfogják őket.

Ugyanennek a játéknak színesebb magyar változata az ismert *Bújj, bújj, zöld ág* kapus nótajáték.

4. Bújj, bújj zöld ág — magyar játék

A gyerekek egymás háta megett egymás ruhájába kapaszkodnak és nótázva bújnak át az aranykapun.

Az aranykaput két gyermek alkotja, kik előzőleg megbeszélik egymás között, hogy melyikük legyen az angyal, és melyik az ördög. Mindkettő választ magának egy másik nevet is.

A két gyerek magasra feltartja kezét, és az így alakított kapun bújjik keresztül a kaput megkerülő, kígyózó sor. Közben ezt éneklük: „Bújj, bújj, zöld ág, zöld levelecske, nyitva van az aranykapu, csak bújjatok rajta. Nyisd ki, rózsám, kapudat, kapudat, hadd kerüljem váradat, váradat. Szita, szita péntek, szerelem csütörtök, babszerda.”

Az utolsó hangnál a kaput alkotók leeresztik kezüket és megszakítják a sort annál a játékosnál, aki a nóta végére ért a kapu elé és megkérdezik:

Kihez mész? A kért választ. A játék így folytatódik, illetőleg ismétlődik addig, míg el nem fogynak a láncsor tagjai, s mindegyik egyik vagy másik kapufél mögé kerül. Mikor már mindenki a kapu valamelyik oldalán áll, az aranykaput alkotók elárulják, hogy melyik fél volt az ördög és melyik az angyal. Az ördögök vagy elverik az angyalokat, vagy kölcsönösen kicsúfolják egymást. Ennek a játéknak, mint általában a népi játékok legtöbbszörének, magyar vidékek szerint több változata is van.

A hidas játékok közös motívumai

A felfelé tartott kézzel jelzett kapunak, a hídnak a játszókkal szemben barátságos, a játszókat a híd alatt vagy a kapun keresztül átengedő szerepe van. A kaput vagy hidat leeresztik, ez akadályt alkot, és nem engedik tovább a láncsort, amikor a játék menete úgy kívánja. Az angol hidas játéknál a sor utolsójában záródik a sorompó, vagyis mikor a játéktörténetben a híd elkészült, a magyar kapusjátékban a nóta végén, vagyis amikor a játék tartalmilag ideiglenesen befejeződött. Közös vonásuk a hidas és kapus játékoknak még, hogy előbb-utóbb mindegyik játszópár előtt lezárul a kapu, illetve a híd. Mindig rövidebb láncsor folytatja és ismétli útját a kapu vagy híd alatt. Mihelyt a láncsor tagjai elfogynak, szétválnak, és már nem egymásba kapaszkodva állnak

a kapu vagy a hídpillér egy-egy oldalán. Ekkor felborul a rend, a játékosok egymásnak esnek, és verekedéssel vagy csúfolódással, több változatban megszegyenítéssel végződik a játék.

Új motívum merült fel, a csúfolódás, a vesztes fél megszegyenítése. HERMANN szerint „a szegyen megparancsolt alárendeltségi állapot immobilizációs jelenségekkel, melyek a védelemkereső megkapaszkodást lehetetlenné teszik, másrészt szociális szorongás, mely a közösségből való kizártságra vonatkozik”. Ezt a felfogást játéktapasztalataink is igazolják.

A *bújj, bújj zöld ág* játékot játszó gyereket a megszegyenítés, a kicsúfolás akkor éri, amikor elszakadt attól az eredeti közösségtől (játszó láncsortól), amelyhez a játék alatt tartozott, a kapun túl már hirtelen összevegyődött csoportok vannak.

A népi játékok szerkezete

1. A játék megindítása

A játékok kézfogással (hidas, kapus játékok) vagy valamilyen módon szokásos összekapaszkodással kezdődnek. (Kör-, élő sor alkotás többféle módja.) A kapaszkodás, összefogódzás adja a játék megindításához szükséges lendületet, erőt, amellyel a játék megindulhat.

2. A veszélyt megelőző fázis, mely leggyakrabban a veszély kihívása

a) Veszély jelzése veszélyt jelző szólítással valamilyen játékos részéről a veszélyeztetetteknek.

b) Veszélyt *kihívó* szólítások. — Maguk a veszélyeztetettek kacérkodnak a veszéllyel. Néha csalogatják, néha szinte vonzzák magukra.

c) Veszély jelzése a rabló részéről.

d) Tényleges ijesztés.

3. A veszély beáll — a kapaszko dás felbomlik

A kapaszkodás felbomlása a játéktörténés folyamán a veszélyes helyzet bizonyos fázisában következik be.

A veszélyes fázisban a veszélyből kifolyólag valami történik. Az *elrablás* reális lesz — a játék drámája tetőfokát éri el. (A farkas elrabolja a libát, a vén takács a dinnyét, a farkas a csirkét, a héja a csirkét, a sas a kígyó farkát, a pap szolgája a kishagymát, a farkas a bárányt, a prérifarkas a csirkét, a gazda a kecskét.)

A játéktörténésnek ez a fázisa a kapaszkodás felbomlása révén a játék struktúrájára hat. A biztonság felborul. Az összekapaszkodottak eleresztik egymást, vagy eleresztik azt, aki a védelmet személyesíti meg a játékban (*Gyertek haza, libuskáim!* játékban a libák anyjukat és egymást kénytelenek elereszteni), vagy megszakítják a kört (*Farkas és bárány*). Az élő láncorból a rabló „kiragad” valakit vagy valamit, dinnyét, csirkét, hagymát, kígyó farkát stb., egy tag áldozatul esik.

4. Újrakezdés — újra biztonság

A játék az eredeti felállításban új tagokkal, újból kezdődik, vagy csonkán bár, de eredeti jellegében újra megindul. A kör tagjai újból összefogódnak, a sor megmaradt tagjai újra összekapaszkodnak. A kört, láncot, hidat alkotó csoport ismét megalakul és védelmet nyújt, a játék menete és jellege szerint. (Kivétel a *Velencei fogócska* és a *Bajor hidas játék*, ahol az ijesztés hatására a rend felborul.)

A játék és a rend

Az ősi játékok elemzésénél bemutattunk olyan gyerekeket, akik valamilyen szerepet nem szívesen vállaltak. A játékosok közül a legtöbbször a szélsőséges tulajdonságokkal rendelkezők ezek. Az agresszívek — vagy a túl-

ságosan érzékeny, szorongó személyiségek. *A gyerekek többsége nem utasítja vissza a játékszabályokat, és mind azonos, mind felcserélt szerepeket szívesen játszanak el.* A népi játékokban fokozottan nyilvánulhat meg a játékszerepbe történő beleélés, fokozottabb izgalommal, ami a játékok sokszor olyan drámai lefolyásának formai kifejezője. A népi játékokat az óvodákban — a rádió óvodai adásaiban — pedagógus vezeti. Játékvezetésük magas színvonalon van. Az ő munkájukat is szeretnénk tanulmányunkkal elmélyíteni és tudatosítani. Számtalan lehetőség nyílik nemcsak egy-egy óvadás jellemrajzának kiegészítéséhez, hanem valamilyen eddig nem ismert körülmény felderítéséhez is. Egy alkalommal — farkas és csirkék — népi játékban egy kislány nem akart farkas lenni. Sírva panaszolta, hogy ő nem akar rossz farkas lenni, aki megeszi a nagymamát. Nem volt nehéz kideríteni, hogy Piroska és a farkas meséje hagyott mély benyomást a gyereken. A kislánynak pedig azt mondta a játékvezető: Te azért Ilonka maradsz, a Pista Pista marad, a Gyuri Gyuri marad stb., ha most a játékban farkas, héja vagy kakas lehetsz. A pedagógus nagy tapintattal és hozzáértéssel oldhatja meg a népi játékok folyamán felbukkanó egyéni konfliktusokat. Leszögezhetjük azonban, hogy a népi játékoknak, lefolyásukkal, szabályaikkal *önmagukban* fegyelmező hatásuk van, és elsősorban ebben rejlik nagy pedagógiai értékük.

Az aranykapun áthaladó láncsort az első tag vezeti a kapun ki- és bebújva, ahogy a játék megkívánja. Egyik gyerekeknek se jut eszébe az élő láncsort, akár tréfából is a kaputól messzire elvezetni.

A farkas — bárányt játszó gyerekek valamelyik megszemélyesítője ugyanilyen tréfából elfuthatna a játszóktól messzire. Egy esetben sem láttuk ezt.

A Gyertek haza, libuskáim!-at játszó gyerekek az anyjuktól a gazda felé futva a nagy területen szét is szaladhatnak. Nem teszik. Miért nem?

Feltűnő ez, különösen a népi játékoknál. Alárendelik magukat annak a kötött menetnek, és megtartják azokat a formákat, amelyek a játék végigjátszásával járnak. Sőt ragaszkodnak ezekhez a formákhoz. Feltűnő az is, hogy játékváltozatokat sem eszelnek ki.

A játékszabályok vállalása egyenlő a rend betartásával. A rend belülről hat és kifelé érvényesül. A szabály betartása nem kívülről jövő parancsra történik, hasonlóan az erkölcs és fegyelem parancsaihoz.

Az *Utolsó pár előre fuss*-nál és a *Komámasszony, hol az olló?*-nál még észleltünk bizonyos egyéni rendbontásokat.

Egy-két esetben a játészó lassan futott, hogy ne kerüljön össze újra azzal a gyerekekkel, aki párja volt. Esetleg lassan haladt egyik fától a másikig, hogy ő lehessen az olló. Azonban ezek az esetek is szórványosak. Ezekre a játékokra nem ez a jellemző. A népi játékok alkalmazkodásra, fegyelmezett magatartásra sarkallják a játészó gyermekeket, kívülről jövő kényszer nélkül. Erre kell felfigyelni a pedagógusoknak, óvónőknek, tanítóknak, a játészótéren és az óvodaudvaron, nyaraltatáskor és mindenhol, ahol ezekre a játékokra lehetőség nyílik.

A játékszabályok és a játékkrend betartása éppen ezekben a játékokban már aránylag kiskorban is hiánytalanul sikerül. Ebben bizonyára része van a játék értelmének, ami a játékforma segítségével kifejezésre jut. A formához való ragaszkodás is biztosíték lehet arra, hogy a veszély kívánság szerint fog elintéződni. A játékkformákban kifejeződő tartalmat az egyes játékcsoportoknál a formai megnyilvánulásokkal együtt ismertük meg.

Mi az, amit az ősi és népi játékokban a játékkformák ilyen féltő határozottsággal védenek?

Az ősi sérelmet, mely felújul és ismétlésével enyhülést keres.

Az a feltevés, hogy sérelmes behatások megrázó hatását a sérelem újra- és újraátélésével igyekszik a lélek

kibírhatóvá tenni, a megkapaszkodás szindrómájában is érvényesül. Az a kényszerítő erő, amely a játékokban megnyilatkozik, azt bizonyítja, hogy újból és újból való átélésük lelki szükséglet.

Az ősi sérelem az, hogy a gyerekek a kapaszkodás eredeti tárgyáról, az anyáról le kell válni. E fájdalmas leválás- és elszakadás-próbálkozások már a születéskor kezdődnek. Később más személy léphet az eredetileg egyedül biztonságot nyújtó helyébe, de a *későbbi behelyettesítések is mindig az anya—gyermek kapcsolatra utalnak*.

Az ismertetett játékok a kapaszkodás—elszakadás súlyos lelki válságának megjelenítői és a kapaszkodás szindrómájával kapcsolatos lelki jelenségek kifejezői. A kapaszkodás eredeti tárgyától megfosztott, de az ősi helyzetre mindig visszavágyó, ezt az ősi helyzetet folyton kereső embergyerek drámája elevenedik meg a játékokban. Az elszakadással járó izgalom éppúgy megújul bennük, mint az önállóság mámore, az elszakadással járó veszély tragikuma, majd a kapaszkodás újra biztonságot adó megnyugvása.

A játékok megjelenítik azokat a vergődéseket és szorongásokat, melyeket a gyerek az elszakadási (elrablási, megevési) fenyegetések és a kapaszkodási lehetőségek keresése közben átél. Néhány játéktípusnál társas kapcsolatokat kialakító törekvések is jelentkeznek.

A veszélyhelyzeteket megjelenítő *ősi* és *népi* játékok lélektani alapját kifejtettük. Bemutattuk szerkezetüket, hasonlóságukat és változataikat. Az anyától való elszakadás fájdalmának és a megkapaszkodást nyújtó megnyugvának a tünetegyüttese nyilvánul meg ezekben a játékokban. Némelyikben csupán az elszakadás drámája játszódik le. Ilyenkor a megnyugvás nem is következik be.

VESZÉLYHELYZET NÉLKÜLI JÁTÉKOK

I. Fogódzó, kapaszkodó játékok

1. Lovacsázás — egyedül játszható játék

A lovacska ősi játék, mintaképe, a lovaglás, komoly foglalkozás volt. A lovaglást mint egyik komoly tantárgyat már az ókorban tanították. Lovagolt az ázsiai, európai gyermek. A magyar is lovas nemzetnek dicséri magát. Tetszetős volna itt az atavisztikus magyarázat, de még inkább megtévesztő az utánzás elmélete. Vajon a lovacskajátéknál valóban csak a lovaglás utánzásáról van-e szó?

Lovacskaát játszik a ma gyermeke is, aki sem apját, sem más felnőttet lovagolni soha nem látott. A faló nem halad előre, tehát itt nem szerepel a felnőtt utánzása abban az értelemben, mint a lovagló nemzedékek gyerekeinél.

Azonkívül, amit a gyerek nem ismert meg, nem tapasztalt, az számára nincs, nem létezik. 1921-ben egy festőművész tíz évi távollét után Amerikából Budapestre jött és magával hozta hároméves kisfiát, aki külföldön született. Mikor a gyerek meglátta az első lovas kocsit azt mondta: „Ni, az a kocsi, hogy tolja az állatot!” —

A gyerek — aki hazájában nem látott lovat — már sehogy sem tudta elképzelni, hogy milyen a lovas kocsi. Még azt is megkérdezte, hogy hol van a kocsi benzintartálya?

A csak néhány éve letűnt közlekedési eszköz, mely nem évszázadokig, de évezredekig volt használatos, az akkori amerikai gyerek számára már nincs, már nem létező valami.

A mai kisgyerekek is számtalan letűnt tárgyon elcsodálkoznának, pl.: a petróleumlámpán, a napórán, a húzós csengőn és még sok más eszközön.

A lovaglás történelmi hagyományai ismertek. Már a görög gyermekek is nádpálcán lovagoltak. Minek köszönheti tehát a lovacs kajáték óriási elterjedését? A nádpálcán lovaglás fantáziajáték, de más szempontból is értékelhető. Másodlagosan szerepe van szerintünk annak is, hogy a kapaszkodásos helyzetet ismétlő, jóleső elhelyezkedést újítja meg. A lovaglás maga, pedig a lóba vagy a gyepelőbe kapaszkodó gyermek élménye azonos a kapaszkodásban biztonságot találó, de a veszélyhelyzetet is vállalóéval, amennyiben lovaglás közben mindig újra ismétlődik a távolodás és visszazökkenés himbáló mozgása a ló hátán.

A ma gyermeke lovagol az apja, az anyja térdén, kerítésen, lócán, dült fatörzsön, az alföldi gyermek kukorica-és nádszáron. Több helyen napraforgón, városi gyermek pálcán stb. Vannak természeti népek, amelyeknél az anya kisgyermekét csípőjén vagy tarkóján lovagoltatja. Míg az előző játékokban a gyermek a kapaszkodás fázisait éli át és újítja fel, a lovacs kázásnál a kapaszkodásos helyzetet utánozza.

A gyerek ezt a nem haladó lovaglást, lovagló kapaszkodást végzi falun, városban, minden időben, minden lehetőséget kihasználva, széklábon, kerítésen, lócán, falon stb. Szokott kép falun, kisvárosban a kerítés tetején ülő gyerek, a szomszéd kerítésen a másik, amint lovagló elhelyezkedésben órákig beszélgetnek vagy beszélgetnének, ha el nem hívnák őket.

De hallgassuk meg, mit mond a költő, milyen képek merülnek fel benne gyermekkorának emlékeiből?

... Lovagolok fűzfasípot fújva,
Lovagolok szilaj nádparipán.

Vályúhoz mék, lovam inni kíván.
Megittattam, gyí lovam, gyí Betyár . . .
Cserebogár, sárga cserebogár!

Megkondul az esteli harangszó,
Kifáradt már a lovas és a ló,
Haza megyek, ölébe vesz dajkám,
Az altató nóta hangzik ajkán,
Hallgatom, s fél álomban vagyok már . . .
Cserebogár, sárga cserebogár . . .

(Petőfi: Szülőföldemen)

Petőfi nyugtalan, szenvedélyektől, lelki feszültségektől túlfűtött ifjúkorát valószínűleg hasonló gyermekkor előzte meg. Az érzéseitől, saját fantáziájától felhevült gyerek hazatér, és este az anya — dada ölelésének védettségében ringattatja magát álomba. Ez neki is, mint minden gyereknek, bizonyára a világon mindennél többet jelentett, és a költői intuíció megérezte a tudatosan nem is tudottat, amikor a két, lényegében rokon élményt: az ölben ülést és a lovaglást a versben egymás mellé állítja.

2. Pórumozás — összekapaszkodás kettesben

Ennek a mindenütt elterjedt kétszemélyes játéknak, mely kiváltképpen lányok játéka, a neve vidékek szerint változik: pórumozás (hajdúsági), pérumozás (szatmári), pörömözés (beregi), mörömözés (békési), túrózás), (püspökladányi), kocsizás (bihari), recézés vagy ricsizés (Tolna megyei).

Ketten szembeállnak, megfogják egymás kezét, hátradőlve kifeszítik karjaikat. A hátradőlésnél az eldőlést az összekapaszkodás ellensúlyozza. Lábukat előre feszítik, forgásba lendülnek, és forgás közben mondják ritmikus mondókáikat. A játék megindításánál az összekapaszko-

dás jelzi a játék kezdetét, ez indít, ad kedvet és lendületet a kezdéshez.

A gyermekek nagyon kedvelik a sokszor szédületbe vivő, egyre gyorsuló, kapaszkodásos örvénylő forgást.

II. Csopartos összefogódzó és körjátékok — veszélyhelyzet nélkül

Ezek után újabb kérdés merült fel: *Mi indokolja, hogy a veszélyhelyzet nélküli, vidám tartalmú, énekszóval, néha tánccal vagy népi mondókával kísért játékok is a világ minden táján, sőt országokon belül is, éppen olyan gyakoriak és változatosak, mint a veszélyhelyzeteket is megjelenítő játékok?* A játékosok éppen úgy ragaszkodnak tartalmukhoz, szerkezetükhöz, énekeikhez, táncaikhoz, mondókáikhoz. Feltűnnek kis különbségekkel falun és tengerparton, hegyvidéken és pusztaságon, gyorsan pergő vagy lassú nótával, néha vontatott kántálással, máskor párbeszédekkel kísérve. Erre vélünk választ adni a következő fejezetekben.

1. Lánc, lánc, eszterlánc, eszterlánci cérna — dalos magyar körjáték

A gyerekek összefogódnak, körben járnak, miközben a következő nótát éneklük:

„Lánc, lánc eszterlánc, eszterlánci cérna, cérna volna, selyem volna, mégis kifordulna. Cérna volna karika, karika, forduljon ki Andriska (vagy Marika), Andriskának (Marikának) lánc.” Akinek a nevét mondják, az kifordul. Az énekes körfogás addig ismétlődik, míg mindegyik gyerek ki nem fordult, azután visszafordulnak és újra kezdődik előlről az egész játék.

Mi történik ebben a játékban? Véleményünk szerint a kifordulás az elbújást, az eltávozást jelzi úgy, hogy a játékban a kapaszkodás mellett az elszakadás és viszontlátás élményei elevenednek fel.

Ez a felelevenítés különösen élvezetteljesnek tűnik, ha meggondoljuk a következőket:

Ha az elbújás—előjövés között hosszabb idő telik el, vagy az elbújás hatásos módon történik, a lelki feszültség nagyobb, a szorongó félelemérzés erősebb.

Ha viszont az elbújás—előjövés térben és időben gyorsan követi egymást, a lelki kísérmotívum nem szorongásos, hanem *örömteli*. Így a távozás—vizontlátás gyors váltakozása az eredeti élmény érzelmi feszültségeinek örömteli helyettesítője lehet azért, hogy a vizontlátás bizonyossága adva van.

A gyermekek tudják, hogy akik kifordultak is, csak szimbolikusan távoznak, és hamarosan vissza fognak fordulni. Így ismétlődik gyors egymásutánban a távozás—vizontlátás, különben érzelmi feszültségektől áthatott élménye, derűs és lelkileg feloldódott változatban.

A távozás—vizontlátás átélése még gyorsabb ütemben zajlik le a hinta-, labda-, karikadobó, diaboló- és az összes hajító játékokban. A feldobott, elhajított labda, karika, repülő hinta, a távozás élményét, a visszadobott, vagy visszapattant karika, a visszaérkező hinta a vizontlátást tükrözik vissza. A távozás élménye az *elszakadás*, a megérkezés, a *gyorsan bekövetkező vizontlátás*, a *kapaszkodás* két pillérében gyökereznek. Ez az értelmezés magyarázza meg ősi jellegüket, állandó és mindig viszatérő változatukat.

2. A tokaji szőlőhegyen — kartali (Pest megye) játék

Ugyanennek az élményátélésnek változata hasonló játékokban.

Mozgó körből indul ki ez a játék is. A leánykák kezét fognak, üres kört alakítanak, majd egymásután mendegélni kezdenek a következő nótára:

„A tokaji szőlőhegyen két szál vessző,
 Szálakba szedik, zsúpokba kötik,
 Budapesten ropogtatják, rip-rop hurrá!
 Igyon édes komámuram, ha nincs is pénze,
 de van embersége,
 Karikára pendülnék,
 Mégis kifordulnék.”

Mendegélés közben ehhez a nótaszöveghez érve: Rip-rop hurrá, a három szó ütemére egyszerre hármat tapsolnak, majd utána kezet fognak, ellenkező irányba fordulnak s lépkednek tovább. A nóta végén a kör valamelyik tagja két szomszédjával kezet cserél és arccal kifordul a körből. A játék addig folytatódik, amíg mindegyik kislány ki nem fordul.

3. Ég a gyertya, ég — galgamácsai (Pest megye) játék

Kézfogással kört kell alakítani. Majd vállalkozik egy leányka, aki körben körüljár, míg a kör tagjai vele ellenkező irányban egymás után lépkednek. Közben mindnyájan ezt éneklük:

„Ég a gyertya ég. El ne aludjék. Míg a gyertya lángot nem vet, mind leguggoljék. Zöld fű, zöld fű a lábam alatt. Aki itt a legszebb, tőlem bókot kap.”

Midőn a nóta ezt mondja: „Mind leguggoljék”, a kör tagjai egyszerre leguggolnak, majd utána felállnak és állva maradnak. A körön belül levő leányka azonban tovább mendegél, majd annál a nótarésznél, hogy „Aki itt a legszebb, tőlem bókot kap”, ahhoz a körtaghoz fordul, aki legjobban megtetszik neki, és saját ruháját megfogva bókol előtte, vagyis fél térdét megbillenti és meghajlik. Erre helyet cserélnek s a játék *ismétlésekor* az új kislány fog körbejárni és bókolni.

4. Járom az úr váralját — szanyi (Sopron megye) játék

Ebben a játékban is kört alkotnak. Ez lesz a vár. Egy játékos a kör közepébe áll. Ő a királyúrfi. Csakhamar akad egy kérő is, aki körüljárja a mozdulatlanul álló kört. Leányt kér magának a királyúrfitól:

„Járom az úr váralját egyedmagammal. Kit adsz mellém, királyúrfi, kivel haza menjek?”

A királyúrfi most még nem mutat senkire, de a kérő a többiek éneklése közben így énekel:

„Nem kell nekem ő,

Csúf ő maga, csúf ruhája, gyűrött az ingválla.”

Erre a királyúrfi rámutat valamelyikre, mire a kérő a többiekkel együtt így végzi énekét:

„Ő kell nekem ő, Szép ő maga, szép ruhája, ragyog az ingválla.”

Eközben azt a kislányt, akit a nóta értelméb en megszeret, kézen fogja, s megkerüli vele a kört. U gyanúgy tesz a másodikkal, harmadikkal stb., s közben a játék szövege újrajátszáskor aszerint változik, hányad magával jár körbe a kérő (kettedmagammal, harmadmag ammal). A kérő kiválasztottjai hosszú sorban, a nóta ütemére lépdelnek s kerülgetik a kört. A játék népes körrel, két főszereplővel külsőleg is szépen hat. Szövege elmosódottan meseszerű, értelme tiszta.

Hasonló jellegű játékok: *Egyszer egy királyfi* (Tard, Borsod megye), *Bíborkáné* (Csömör, Pest megye), *Erzsébet asszony* (Szücsi, Heves megye) és szám talan hasonló népi játék.

5. Fehér liliomszál — dunántúli játék

Az énekes körjátékok nálunk leginkább a lányok között terjedtek el. Vidéken se szeri, se száma az effajta játékoknak. A Fehér liliomszál játéokra azért esett a választás, mert szövege híven tükröz régi népi hiedelmeket.

A fehér liliomszál, akinek meg kell mosakodnia, majd meg kell törülköznie és fésülnie, azonos azzal a fiatal lánnyal, akinek hajdan, tavaszelőkor meg kellett fürödni a folyóban, hogy szép legyen, hogy kedvesét megnyerhesse. Ez a kislány pedig alighanem azonos azzal a még régebbivel, aki a természet újjáéledésének ünnepén a mosdással, tisztálkodással, ezzel a kis vízparti szertartással az újjászületés, a megelevenedés misztériumát ünnepelte. A játék így megy:

A játékosok — többnyire lányok — körben állnak, egymás kezét fogják. Egyik a kör közepére áll. A kör elindul jobbra. Mindnyájan énekelnek.

Fehér liliomszál,	Mosakodjál szépen,
Ékes liliomszál,	Mosakodjál szépen,
Sej, ugorj át a Rábán,	Sej, az aranylavórban,
Sej, ugorj át a Rábán.	Sej, az aranylavórban.

Törülközz meg szépen,	Fésülnödj meg szépen,
Törülközz meg szépen,	Fésülnödj meg szépen,
Sej, az aranykendőbe,	Sej, az aranyfésűvel,
Sej, az aranykendőbe.	Sej, az aranyfésűvel.

Támaszkodj meg szépen,
Támaszkodj meg szépen,
Sej, az aranytuskóba,
Sej, az aranytuskóba.

A körben álló játékos a dalszöveg minden utasítását híven követi. — Arra a felszólításra, hogy „ugorj át”, egy helyben páros lábbal kétszer nagyot ugrik. Annál, hogy „mosakodj meg”, a kör megáll, a körben levő odalép valakihez, aki két tenyerét öblösen előretartja, s lehajolva ebből mossa meg az arcát. A „törülközz” felszólításra a középen álló egy másik játékos elé lép. Ez köztényét, szoknyáját elébe tartja, a lány meg úgy tesz,

mintha beletörülne az arcát. Annál, hogy „fésülködj”, a körben álló egy harmadik játékos elé lép, aki két kezét felemeli, mintegy tükröt tart neki. Amaz meg mint ha tükörrel szemben állna, kézzel fésülködik. Végül annál a felszólításnál, hogy „támaszkodj meg”, a körben levő ismét egy játékoshoz lép, s háttal fordulva, fejét annak jobb vállára hátrahajtja, bal kezével pedig megfogja a másíknak a bal vállát.

Azután helyet cserélnek, s a játék folytatódik.

6. Állj, kedves köröm — orosz játék

A játékosok kört alkotnak. A kör közepén egy lány áll, kezében a virágkoszorúval és énekel.

Az ének szövege a következő:

„Állj, kedves köröm.

Állj, ne szóródj szét” (ezt megismétli).

A kör tagjai közben táncolnak.

A kör közepén a lány elejti a koszorút, majd azt mondja:

„Elmegyek az anyámhoz.”

A körben táncolók most megállnak. A kör közepéről a lány a körben állókhoz lép, egyik előtt meghajol és azt mondja:

„Kedves apám, gyere utánam, tedd a nyakamra a koszorút.” A kiválasztott nem mozdul. A lány ekkor megfordul és azt mondja:

„Anyám nem jön velem, nem tesz koszorút a nyakamba.”

A kislány újból éneklí a dalt:

„Állj, kedves köröm” stb.

Ezután kiválaszt egy fiújátékost, meghajol és mondja: „Kedves apám, gyere utánam és tedd a nyakamra a

koszorút.” Az apa sem mozdul. A lány újból megismétli „Nem jön utánam az apám, nem teszi vállamra a koszorút.”

Újra felhangzik a dal:

„Állj, kedves köröm” stb.

Ezután kiválaszt egy fiújátékost, meghajol és mondja: „Kedves apám, gyere utánam és tedd a nyakamra a koszorút.” Ez az apa sem mozdul. A lány újból megismétli: „Nem jön utánam az apám, nem teszi vállamra a koszorút.”

Újra felhangzik a dal:

„Állj, kedves köröm” stb.

Amikor a lány a dalt befejezi, ismét meghajol egyik játékos előtt és mondja:

„Kedvesem, gyere utánam, vedd fel a virágkoszorút, tedd a vállamra.”

A kiválasztott kedves kilép a körből, felveszi a koszorút és ráteszi a lány vállára. A lány újból énekel:

„Utánam jött kedvesem ráteszi a virágkoszorút a vállamra, nyakamra.”

7. A legjobb barát — orosz játék

A gyerekek kört alkotnak és jobbra-balra forognak, miután eldöntötték, hogy ki kerül a kör közepére. Aki a kör közepén van az is jobbra-balra forog. A kört alkotó játszók énekelnek: „Andrejnek sok barátja van. Ezek mint az árnyék járnak utána.” A szöveget kétszer ismétlik. Az ének folytatódik: „Akármit csinál Andrej, ők is azt csinálják.” Aki a kör közepén van, különböző mozdulatokat tesz, amit a kör minden tagja utánózik. A kör együtt kérdezi: „Ki a legjobb barátod?” Aki a kör

közepén van feleli: „Majd kiválasztom.” Kiválasztja a körből azt a pajtást, aki a legjobban utánozta őt. A kiválasztott kerül a kör középebe és új mozdulatokat, újféle arcjátékokat mutat be.

Az *Ég a gyertya, ég* vagy a *Lánc, lánc, eszterlánc* azokat a veszélyhelyzetmentes énekes körjátékokat képviselik, amelyekre jellemző: a játzók egyikének kiváltsága, hogy kiválaszthatja utódját. De kit választ ki? Vagy a jó barátját, vagy akit a legszebbnek vagy a legokosabbnak ismer. Aki a helyére kerül ugyanolyan előnyben van a kör többi tagjaival szemben, mint elődje. Ő szemeli ki a következőt saját szerepére. Ez a szerep mindegyik játzó óhaja, mindegyik erre vár. Vannak alkalmoszerűen olyan elfogadott szabályok is, hogy a jobb vagy bal szomszédot kell kiválasztani, hogy a kiváltságos helyre mindenki sorra kerüljön. Az orosz *Legjobb barát* elnevezésű játékban a vezető játékos és a kiválasztott között a személyes kapcsolat fokozottabb, mint a többi ilyen jellegű és lefolyású körjátéknál. A legjobb barát ennél a játéknál az, aki mozdulatban, arc-fintorban a legjobban tudja utánozni a kör közepén mozgó pajtást. A barátok azonosulása erőteljesen jut kifejezésre.

„Mint árnyék járnék utána” milyen szépen példázza a barátságot és jellemzi az orosz nép lelki alkatát.

8. Beültetem kis kertemet — dunántúli játék

Ezt a körjátékot főleg a Dunántúl északi megyéiben játsszák, de elszórtan az egész országban is otthonos. Ez a dalos körjáték, éppen úgy mint a többi hasonló körjáték, éneklő beszéd kíséretében folyik le. Szövege a következő:

„Beültetem kis kertemet a tavasszal
Rózsa, szekfű, liliom és gyöngyvirággal.

Ki is nyíltak egyenként,
El szeretném adni mind,
De most mindjárt.”

Kiolvasó mondókéval előzetesen döntenek el, hogy ki lesz a kis kertész. Van a játéknak olyan változata, hogy csak a kis kertész éneklje a szöveget, és a kör tagjai csak utána dúdolják. Amikor a kis kertész ott tart a szövegben, hogy: „El szeretném adni mind, De most mindjárt”, a körből kilép egy játékos és a következőket feleli a kis kertésznek:

„Én megveszem virágodat, ha eladod,
Ha az árát, ha az árát nem sokallod.”

A kis kertész válasza:

„Versenyfutás az ára,
Uccu nézzünk utána,
De most mindjárt.”

Rögtön futásnak is erednek és ha a kis kertész elfogja a futót, az lesz a kis kertész. Ha nem tudja elfogni, továbbra is ő marad a kis kertész. Így folytatódik a játék tovább. A kis kertésznek szemfülesnek kell lennie, mert sokszor többen lépnek ki a körből, hogy ők kerüljenek a kör közepébe és ők árulhassák a virágokat. Ilyenkor a kis kertésznek kell eldönteni, hogy ki volt az első.

Ebben a játékban a kis kertésznek — ki a kör közepén van — aktívabb szerepe van, mint a legtöbb dalos szövegű népi játékban, mert ő választja ki, hogy ki legyen a következő kis kertész. Számos népi játéknál a kör tagjai passzívabbak, mint a választó vagy kérő, mert várniuk kell, amíg valamilyen szerepre kiválasztják őket, vagy a körön belül levő főszereplőtől valamilyen utasítást kapnak.

A veszélyhelyzet nélküli csoportos körjátékok jellege

A veszélyhelyzet nélküli csoportos és körjátékok is minden nép játékaiban azonos tartalmakkal és hasonló formák között jelennek meg.

Veszélyhelyzet itt nincs. Az összetartozás érzése az, ami ezeket a játékokat jellemzi. *Az élmény, melyet együtt élnék át mint kertészek, várkör járók, szőlőművelők stb.* A szorongás, érzelmi feszültség a veszélyhelyzeteket ismétlő játékokkal szemben itt csökken, legtöbbször teljesen megszűnik. A kapaszkodás, az összefogódzás ennek megfelelően lazább, de minden játékban, ha kevésbé szoros formában is vagy megszakítással jelen van. A kapaszkodás formai megnyilvánulásai is az összetartozás érzését jelzik, de veszélyt elhárító jelleg nélkül.

A játékok élménymagva az összetartozás tudata, az *együtt átélt élmény*, ami maradandóságuk biztosítója, és az *örömteli, vidám élmény*, amely a játékkal jár.

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Az ismertetett csoportos ősi és népi játékokat az együtt átélt élmény jellemzi, mint egyik alapja és megerősítője a közösséghez való tartozás érzésének.

Egy-egy csoport tagjai vagy mint üldözöttek, vagy mint védők, vagy mint elbújók, vagy mint veszélyválasztás előtt állnak, vagy egy-egy csoport tagjai veszélyhelyzetben levők. Máskor mind a jó és rossz közti választás előtt állnak. Azoknál a játékoknál, ahol a gyerekek a veszélyhelyzetet átélik, feltűnő az azt kísérő izgalmi velejáró. Az összetartozás érzésének felfokozása, az együttes átélésnek mindig újból és újból való felerősítése veszélyt elhárító erővel telíti meg az átélést. Megmutatkozik ez a gyerekek magatartásában, mozgásában is. A körjátékoknál és fogódkodó játékoknál a kézfogás szoros, görcsös, időnként egymás kezét rángatják, a sorjátékoknál egymás ruháját húzzák, cibálják. Izgatott helyben topogásban, ugrálásban, szaggatott felkiáltásokban nyilvánul meg a játéktörténnel járó lelki feszültség.

Ahol pedig veszélyhelyzet nincs, a csoportos körjátékoknál a közös élmény az együvé tartozás derűs, felszabadult érzése. *Mindkét fajta játékra jellemző tehát az együvé tartozás az együtt átélt élmény.*

Az ősi és népi csoportos játékoknak pedagógiai jelentősége is az, hogy egy közösségen belül az azonos élmény összetartó ereje érvényesül. Átélésük révén az együvé tartozás tudata erősödik. A játékközpont és a játékmorál pedig a közösség rendjéhez való alkalmazkodáshoz segíti a gyerekeket. Erre a tényre már rámutattunk,

de nem tartjuk feleslegesnek újra hangsúlyozni. Várni kell a játékosoknak, míg olyan szerepet tölthetnek be, amilyent legjobban szeretnek (farkas vagy bárány, héja vagy csirke, kertész vagy hagyma stb.), várniuk kell, míg a közös sor, lánc, kör tagjai közül kiléphet, hogy ő legyen a csoport élén (*Utolsó pár előre fuss!, Bújj, bújj zöld ág*, angol, bajor hidasjátékok stb.), várnia kell, hogy valamely szerepre kijelöljék (leányt kérő játékok, *Gyer-tek haza, libuskáim!* stb.). Fejlődéslélektani vonatkozásban négy-öt éves korban különösen érdekesek ezek a játékok. A gyermekek értelmére, érzelmeire, egész fejlődésére sok irányú hatást jeleznek. Megtudjuk rajtuk keresztül, hogy melyik gyerek mikor képes már ezekben a játékokban részt venni. Meglátjuk azt a módot, ahogy a magának élő, a maga világában elkülönülő gyerek a közösségbe lép. Megtudjuk, kik azok, akik azonnal részeseivé válnak a játéktörténésnek, kik azok, akik tétován követik a játékmenetet, akik a mozgások, mozdulatok egyöntetűségét nem vállalják, kik azok, akik beállnak a közös játékba, de csak rövid időre, és azután visszavonulnak a magányba, ki az a néhány, aki mikor az egész csoport a közös játékélményt éli, kívül marad.

Az ősi és népi játékok másféle összehasonlításra is lehetőséget adnak. Egyrészt különbséget mutatnak az ősi és népi játékok az alkalomszerű szabad csoportosulásokból létrejött játékokkal. Ez utóbbiak elemzése olyan terjedelmes és sokrétű, hogy külön tanulmányt igényelne, így csak a legszembetűnőbb párhuzamra és eltérésre hívjuk fel a figyelmet. Nyilvánvaló a különbség az ősi és népi játékok és a szabad csoportosulások között, hogy az utóbbiakat a gyerekek maguk szervezik, ők választják a vezért, annak helyettesét, a csapat minden tagját. Szervezésüket, szabályaikat is maguk állapítják meg. A csoporton belül mindenki önmaga személyiségét juttatja érvényre és lesz parancsnok, hős vagy áldozat. A csoport életében felnőttek nem vesznek

részt, mert legtöbbször titkosak, de ha nem, akkor sem irányítja, sokszor még figyelemmel sem kísérheti a nevelő.

Az ősi és népi játékokban a szabályok hagyományokból fakadnak, a szerepek változnak a játéktörténet szerint. A játék szerkezete nyílt, őszinte és közvetve vagy közvetlenül lehetőséget ad nevelői irányításra.

Amíg a szabad csoportosulásokban a veszélyhelyzetel szemben a gyerekek önkéntesebb intézkedéseket tesznek, mint a népi játékokban, addig a népi játékok ősi formákban és készen jelenítik meg a veszélyt és tökéletesen valósítják meg a csoport zárt tömörségét — amit a gyermekcsapatok tapogatózva, megfelelő módokat és utakat keresve, még csak megvalósítani vágnak. Mert nem lehetnek a veszélynek tekintélyesebb megszemélyesítői, mint az ősi gyermekrabló farkas, sas, héja, nem lehet egy csoport tömörségét jobban kifejezni, mint ha annak egyedei csirkék, dinnyék, libák vagy bárányok, megtestesítve a csoporthoz tartozók azonos lehetőségeit, közös sorsát.

A kapaszkodás behelyettesítése életkorok szerint más-más módon történik: védelemkeresés az erőben, a közösségi alakulatokban, a félelmek elintézésére való törekvés egyének szerint egybeolvadva, a személyiség, a csoport történetébe.

Az ősi és népi játékok a játéktörténet keretében jelzik az utat az ősi megnyilvánulástól, a kapaszkodástól az engedelmesség társadalomalakító tényezőjéig és a legjobb barát kiválasztásáig, tartalmilag egyes játékokban az érettebb kor párkereséséig. A *Tokaji szőlőhegyen* két szál vesszője így helyettesitődik az *Ég a gyertyá*-nak, „aki itt a legszebb” kijelentéséig, sőt a *Járom az úr váralját* kifejezett leánykérésig. Együtt a társas kapcsolatok többféle lehetőségét elevenítik meg. Ezek a játékok felbukkanva a földgömb minden táján, az ősi formáikkal, állandósult mondókáikkal, párbeszédeikkel és énekeikkel hirdetik magas rangjukat, maradandóságukat.

Az ősi és népi játékok játéktörténéseit elemeztük. Árnyalatnyi különbégei többször rávilágítanak nemzeti sajátosságokra. A francia *fogócska*, az angol *hidasjáték*, a magyar *Bújj, bújj zöld ág*, az orosz *Kapusjáték* formái jellemzők az adott népre. Máskor vérmérsékleti különbségek tűnnek fel. A mexikói eredetű vad láncsorjáték, a *Kígyó*, a chicagói *Prérifarkas*, a bajor és szicíliai *hidasjátékok* agresszívebbek, mint a magyar *Ács-bácsbakabács*, vagy az orosz *Nyulacska*. Éghajlati különbéggek is felfedezhetők azonos típusú játékok között. A sor alakulatú játékok közül a *Cebollita kis hagyma* spanyol eredetű mexikói játékot földön ülve játsszák. Hideg égöv alatt ez a játékforma ismeretlen. A *La Canastra a kosár* körjáték. Európa különböző országaiban ismert. A déli országokban a földön ülnek és a gyümölcsnevek, amelyeket a játsszók választanak ananász, narancs, banán. A mérsékelt égöv alatt játsszók széken ülnek és a gyümölcsnevek almára körtére, szilvára változnak.

Ez a megállapítás nincs ellentétben a játékok egyetemes voltával, mert értelmezésük és élményfolyásuk közös, különbségeik kimutathatók, de nincs döntő jelentőségük.

Minden nép népi játékaik között találunk még sok azonosat mindegyik fajtából. A példák szaporítása az itt kifejtett lélektani törvényszerűségek érvényességét és az elmondottak helytállóságát csak növelné. Az ősi és népi játékokban az egész földkerekséget behálózó — gyermekektől gyermekekhez szóló, egymás közt kapcsolatot teremtő és ugyanakkor közösségformáló erő nyilvánul meg.

A tudományokban az elméleti elemzéseket és megállapításokat hasznosítja a gyakorlat. A magas szintű gyakorlat új utakra irányíthatja az elméletet. Az ősi és népi játékok mikrovilágában is ez a kölcsönhatás érvényesül.

AZ ISMÉTLÉS SZEREPE AZ ŐSI, NÉPI, TOVÁBBÁ A VESZÉLYHELYZET NÉLKÜLI JÁTÉKOKBAN

Az ismétlés jelentőségét a játék folyamatában úgy véljük, hangsúlyozni kell. Az *ismétlés elmélyíti és emlékezetessé teszi a játékelményt*, A szinte kényszerű ismétlés jellemző a veszélyhelyzeteket átélő játékokra és vidám élményt tükrözőkre is. Az utóbbiaknál az ismétlés jellege eltérő a veszélyhelyzetet átélőkétől, de az ismétlés kívánása megnyilvánul az ősi és a különböző népi játékokban egyaránt.

A *Bujócskázó*, a *Komámasszony*, hol az *olló?*-t játszó gyerekek szinte nem tudják abbahagyni a játékot. A népi játékok veszélyhelyzeteket képviselő játékaiknak ismétlése még mélyebb gyökerű. Amikor a héja el akarja kapni a kicsibéket, a farkas a bárányokat, az izgalmas élmény, a védelemkeresés, és annak elérése újabb és újabb ismétlésre készíti a játszó gyerekcsoportot. A szorongó érzés leküzdése az ismétlés mozgatója.

Az ellenkező póluson, a veszélyhelyzet nélküli csoportos játékokra is jellemző az ismétlés kívánása, de az élmény alapja egészen más. A *Lánc*, *lánc*, *eszterlánc*, a *Fehér lilomszál*, a *Tokaji szőlőhegyen* stb. népi játékoknál az ismétlés örömteli. Az örömteli élmény újból és újból történő ismétlése az élmény felfokozása. Az ismétlés forrása ezekenél a játékoknál a szinte meseszerű játékelményt, az azokhoz fűződő párbeszéd, énekek, táncok, a közös élmények derűje, a játéktörténés kedvező befejezése. A meseszerűek ezekben a játékokban és a mesének általában sok közös vonása van.

Nem alkalmaz egyik sem árnyalt jellemeket. A törté-

nések a jó és a rossz tendenciák között peregnek le. Nincs indoklás, hogy miért ilyenek vagy olyanok. Hasonlóvá teszik az egyszerűség, a történések egysége és hogy a lényegét mutatják be.

A népi énekek és parlandók szerepének nagy irodalma van. Számosan kijelölték jelentőségüket a népek életének múltjában és jelenében. Másrészt megihlették a legnagyobb zeneszerzőket. Örök alkotásaik forrása a népdalkincs. Ezek az egyszerű dallamok néha csak öt-hat hang ismétlése vagy variálása, vagy majdnem azonos hangzásban bármelyik népi játék dallamára vagy parlandójára hasonlítanak.

Több kötetre való hasonló vagy azonos játékot lehetne még összegyűjteni. Mindegyiknél egyezik az élmény lefolyása, a szituáció hasonlósága, a pszichológiai magyarázat egyértelműsége.

A különböző játékok hatása, a gyermekkori élményeikre emlékezés, a képzőművészek alkotásaiban is megmutatkozik. Számos grafikus, szövő-, festő-, szobrászművész szötte bele játékemlékeit műveibe. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy minden játékkal kapcsolatos művészi alkotás indítéka a *visszaemlékezés* lenne. Megnyilvánulhat annak átérzése és felismerése is, hogy a játék milyen szoros kapcsolatban van a gyerekekkel, ezért ábrázolják a gyerekeket játékkal, de azért is, mert a képmodell esetében a gyerek kedvence játékával hatásosabb.

Legmegkapóbb visszaemlékezést sugalló, csoportos játékokat is ábrázoló, 1560-ból származó képe BRUEGHEL-nek a *Gyermekjátékok* (Childerns Games, Bécs, Kunsthistorisches Museum).

A zsúfolt festményen nyüzsögnek a játszó gyerekek. Karikáznak, hintáznak, pörögnek. Egy csoportjáték a kép bal sarkában és kettő a jobbközépen látható.

A csoportos játékok a következők:

1. Találd ki, kit választok? (Guess whom I shall choose?) Egymást kiválasztó típusjáték.

2. *Gyerünk körül a szederbokron.* (Here we go round the Mulberry Bush.) Szintén általánosan előforduló körjáték egy változata.

3. *Kúszni vagy elérni a fát.* (Climbing a Tree.) Feltehetően a *Komámasszony, hol az olló?* lassúbb ritmusú módosítása.

A kép kicsinyítve a Szépművészeti Múzeum Brueghel-albumában megtalálható.

A fájdalom lereagálása vagy az öröm megnyilvánulása azonban nem mindegyik ősi vagy népi játékban *jelentkezik kizárólagosan.* A veszélyhelyzetre jellemző, de a védettséget megtaláló játékosok átélik a szorongást is, az örömet, a megnyugvást is az összekapaszkodáskor vagy más védettség megtalálásakor. *Tisztán örömet a pajtás- vagy párválasztó körjátékok okoznak és mindazok a népi játékok, amelyek a vidámság jegyében folynak le. Kizárólagos szorongást pedig azok a játékok keltenek, amelyeknél a veszély olyan intenzív, olyan fokozott mértékű, hogy az ősi és népi játékoknak megnyugvást keltő része be sem következhet.*

Közhelynek mondható: a játék elkísér a bölcsőtől az öregkorig. Ha csak az első tíz év különböző játéktípusait vesszük számba, megállapíthatjuk: rendkívül változatos, sokszínű megnyilvánulással álltak és állnak szemben azok a pszichológusok, pedagógusok, írók, akik *játékelméleteket* alkottak. Bizonytalanság származott viszont a játék sokféle megnyilvánulásából és egyféle értelmezéséből. A legtöbb játékelmélet az egyéni és csoportjátékok közti különbséget figyelmen kívül hagyja. Már felhívtuk a figyelmet arra, hogy nem veszik tekintetbe a magakínálta játékkal játszó és a felkínált játékkal játszó gyermek élményének, és ezáltal értelmezhetőségének különböző voltát. A gyermek fejlődése folyamán más-más játékok hatnak kedvezően. Egy-egy új játékot vagy játékszert többféleképpen fogadhatnak a játszó gyermekek, többféleképpen manipulálhatnak vele egyedül és gyermektársaságban is. Ezt az elkülönítést is csak kevesen és hiányosan rögzítették a játékkal foglalkozó kutatók. Vannak játékelméletek, amelyek, ha más megfogalmazásban is időnként visszatérnek. Együtt azonban a játék jellemzőinek egy-egy mozzanatát általánosítják.

Az elmondottak szerénységre intenek.

Olyan játékelmélet, mely mindenfajta játékot és minden játék megnyilvánulást *egy* elmélettel magyaráz meg, csak hiányos maradhat. Együttesen azonban a különböző elméletek teljes képet adnak a játék értelméről.

Mi beértük végcélunkként azonos típusú — jelen tanulmányunkban — az ősi és népi játékok pszichikai indítóinak és élménymegnyilvánulásainak felfedésével.

A kisgyermek életében az első ősi játék a bújócska. Már csecsemő korában, ha véletlenül vagy szándékkal letakarja vagy letakarják az arcát, látszik arcán a csodálkozás vagy megrökönyödés, a változás, amelyet átélt. Meg is ismétli ezt az elbújást. A bújócskajáték később is egyik legnagyobb kedvtelése a kisgyermeknek.

Amint jár, szeret futni. Szereti, ha nem fogják meg, de azt sem bánja ha megfogják, hiszen újra kezdődik a játék. A bújócska és a fogócska továbbra is megmarad más játékokkal kapcsolatban és más játékokkal együtt, tíz-tizenkét éves korig, sőt később is mint nélkülözhetetlen szórakozás. A többi játék, amelyet a bújócska- és fogócskajáték mellett űz, bizonyos korban sok gyermeknek éppen olyan fontos, esetenként még fontosabb mint a bújócska vagy fogócska. Már kétéves kor körül szeretik a kisgyermek az utánzó játékokat. Négy-öt éves korban bővül a játékok köre szerepjátékokkal, még előbb fantáziajátékokkal, később sorra jönnek a gondolkodást elősegítő játékok a malmozástól a sakkig. A kombinatív gondolkodást igénylő játékok, az ügyességi játékok, a sportszerű játékok és még sok-sok más játék.

A felnőttek pedig szívesen és nagy beleéléssel élvezik évszázadok óta azokat a színdarabokat, vígoperákat, vígjátékokat, amelyekben kulshelyzet az elbújás és kergetőzés. Gondoljunk SHAKESPEARE: *Szentvánéji álom* c. darabjára, MOZART: *Figaró házasságára*, VERDI: *Falstaffjára* és még számtalan olyan műre, ahol a felnőtteket felüdítik az elbújásos helyzetek és a kergetőzés visszatérő élménye.

A játék nemcsak egyes ember életében kísér el a bölcsőtől az öregkorig, hanem az emberiség bölcsőjétől is

napjainkig. A primitív ember gyereke is játszott. Néprajztudósok és régészek találtak az időszámítás előtti korból és a későbbi, időszámítás utáni első századokból — a gyermekkoporsókban játékszereket, amelyek bizonyítják, hogy a rég múltban élt gyerekek is játszottak. Mint a mai gyerekeknek, voltak kedves játékaik, és fontos tényező volt életükben a játék. Bizonyítja, hogy eltemették velük. Nem vállalkozhatunk ezeknek a leleteknek sem felsorolására, sem értékelésére. Csak a későbbi korok elméleteit akarjuk — ha hézagosan is — bemutatni. Egyes játékmagyarázatok — bár egyoldalúak, ismétlődnek, ha más megfogalmazásban is — néha évszázadok múlva a legújabbakkal kiegészülnek.

ARISZTOTELÉSZ *Politika* című művében már kimondja: „lehetséges, hogy a játékok a későbbi komoly foglalkozásokat utánozzák”. KARL GROOS begyakorlási elmélete ennek a felfogásnak egy későbbi változata. A római gondolkodók közül QUINTILIANUS a játékot felüdülés, a pihenés szempontjából tartja fontosnak. Időleges diszpozíciót általánosít, mint utódai közül SCHILLER regeneráló vagy SPENCER fölösleges erők levezetésének tana. A középkori feudális papi nevelés kirekeszti a gyermek életéből a játékot, száműzi élményeiből ezt a „káros” örömfakadást. Ez a megállapítás minden pozitív tényt mellőz, mert a *játék öröm*.

A huszadik század elején KARL és CHARLOTTE BÜHLER kísérleti alapon bizonyították játékelméletüket, amelyet a *tevékenységi öröm* jellemez. A játékelmény egyik nélkülözhetetlen, de nem kizárólagos jellemzőjét általánosítják a neves szerzők.

A görög gyerekek többféle szabályokhoz kötött játékot játszottak. PLATÓN is fontosnak tartotta ezeket a játékokat, és nevelés szempontjából a játékszabályok szigorú betartására figyelmeztet, mert a játékszabályok betartása fegyelemzettségre nevel. RABELAIS francia, ROTTERDAMI ERASMUS holland humanisták a nevelés

fontos tényezőjének tekintették a játékot. A játékosságot nélkülözhetetlennek tartották a nevelésben, sőt oktatási módszereikben is alkalmazták. Később utódaik többek között a holland BUITENDYK, aki szerint a gyermeki tevékenység a maga egészében játéknak, játékosnak minősíthető. A magyar NEMESNÉ, MÜLLER MÁRTA játékos elemeket vitt be nevelési és tanítási módszereibe, amelyek a gyerekek számára és metodikai tartalmukat tekintve is igen fontosak. A játék *komolyságát* hangsúlyozza COMENIUS is, aki így szögezi le észrevételét: a játék kiindulópontjává lehet az igazi munkának. Az *Orbis Pictus* gazdag játékfelsorolásában szerepel dobós és futóversenyszerű játék is. LOCKE is fontosnak tartja a játékot a gyermeknevelés szolgálatában. Szerinte elő kell segíteni a gyerekek játszókedvét. Locke a játék többféle hasznára mutat. A jókedv fokozása mellett az erkölcsi nevelés egyik eszközének tekinti, a munkára nevelés egyik eszközének. A játék komoly voltát sok kiváló pedagógus hangsúlyozza, és a gyakorlatban érvényesíti. ROUSSEAU *Emil* című pedagógiai regényében a játékot pihenésnek tekinti, ugyanakkor a játék nevelő értékét abban is látja, hogy fegyelmezett magatartásra szoktat, és a jellemet fejleszti. MEDINSZKIJ, USINSZKY szovjet pedagógusok megállapítják: a játékban a pedagógus jobban megismerheti a gyerekeket.

A huszadik században a neves és kiváló pedagógusok majdnem mindegyike kifejtette nézetét a játék szerepéről a gyerekek életében. KRUPSZKAJA a játék nevelő szerepét emeli ki, és különbséget tesz a különböző korú gyerekek játékaik és játékszerei között. MAKARENKO fontosságának megfelelően illeszti be a játékot nevelési rendszerébe. Makarenko szerint a játéknak ugyanolyan jelentősége van a gyerek életében, mint a felnőttében a munkának. Amilyen a gyerek a játékban, sok tekintetben olyan lesz később a munkában is, ha felnőtt.

Vannak játékelméletek, amelyek ha más megfogalmazásban is, időnként visszatérnek, egymást kiegészítik.

A játéknál a komolyságban is van öröm és az örömben is komolyság.

Minden jó játékban éppen úgy erőfeszítés van, mint a jó munkában. A játékban szerzett öröm az alkotás, a siker vagy valamiféle esztétikai gyönyörűségből fakad, éppen úgy, mint a jó munkában.

Mint láttuk, sok szerző egyértelműen a játék egyik éltető elemének örömteli voltát tartja. Az öröm a különböző játékokban *nem* azonos fázisban nyilvánul meg. A kisgyermek, amikor azon igyekszik, hogy elkapja a labdát, az örömet célja elérésekor érzi fokozottan. A székekből vonatot alakító gyerekeknél és hasonló beleélést igénylő játékoknál az öröm mint kísérő motívum szerepel. A közösségi játékoknak, azoknak is, amelyeket a gyerekek maguk szerveznek, az ősi és a derűs népi játékoknak is jellemzője örömmel telítettségük.

Ugyancsak általános, majdnem minden játéktípusnál jelentkező elem a játék komolysága. A gyerekek komolyan veszik a játékot, különböző játékoknál különböző hangsúllyal.

Ha visszatekintünk a különböző játékelméletekre, a játékok szintézisbe hozását így fogalmazhatnám meg: Minden játékban van öröm is, komolyság is, különböző árnyalatokban.

Sok szerző kiemeli a játékok személyiségformáló hatását. Ez az érték az ősi és népi játékokban is jelentkezik.

Öröm és komolyság, aktivitás és élménygazdagság, a jellem megnyilvánulása, azok az elemek, amelyek az ősi és népi játékokban kimutathatók.

Az ősi és népi játékok közösséget formáló mozgató rugóit már megismertük. Felsoroltuk a veszélyhelyzeteket megismétlő játéktípusokat és azokat, amelyeket elsősorban az együttesen átélt élmény jellemez. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül sok játék esztétikumát sem.

Főleg a népi örömteli játékokban a mozgás és mondóka ritmikus egysége, a felsorakozás és együttes vonulás, továbbmozgás rendje, mondhatnánk koreográfiája esztétikus megnyilvánulások. A leányt kérő mondókákban a játszó bókolnak, máskor egyesek vagy párok helyet cserélnek, bizonyos rendezett mozgást, szép mozgást mutatnak be.

Meg kell emlékeznünk néhány szerzőről, akik egyes ősi vagy népi játékokkal foglalkoztak. A bújócskajátékot HERMANN IMRE, a kapaszkodáselmélet megalkotója is értelmezi. A bújócskajátéknál Hermann szerint az egész megkapaszkodási tünetegyüttes felelevenedik. Az elbújó játékosok mintegy búcsút mondanak a külvilágnak, hogy előjövésükkor újra átéljék a viszontlátás örömet. Sok rejtekhely sötétsége ezt még átérezhetőbbé teszi. Hermann figyelmeztet rá, hogy a már nem kapaszkodó gyerek belekapaszkodása a külvilágba szemmel történik: A sötét búvóhelyről előjövő gyerek ezt a látását nyeri vissza. JUSTNÉ KÉRY HEDVIG is felsorolja az elbújós helyzetek között a „mágikus elbújást, a gyerek teljesen látható helyzetben marad, csak arcát vagy szemét fedi el. Hermann szerint a jelenség a gyermeknek önmaga mindenhatóságába vetett hitét fejezi ki: a szemlehungyást varázslatnak tekinti, amellyel láthatatlanná válik. E. Glover megállapítja: a gyerek az ilyen szemlehungyással elsősorban külső ellenségeitől kíván megszabadulni. Védekező módszernek tekinti, amelyet mások is alkalmazhatnak vele szemben. MEZEI ÁRPÁD helyzeteket sorol fel, amikor a szemlehungyás jelensége nemcsak a bújócskajátékban jelentkezik. A jelenséget kísérletileg állítja elő, és mások megfigyeléseire is támaszkodik.

Most, hogy végigtekintettük a játékok sokaságát és sokféleségét, átérezzük, hogy a játék, a játékosság hozzátartozik életünkhöz, végigkísér és vigaszt nyújt az életben.

Felsorolom azokat a forrásokat, amelyekből munkámat merítettem:

HERMANN IMRE*, 1945. Az ember ősi ösztönei. Pantheon, Budapest

PLOSS—RENZ, 1911/12. Das Kind im Branch und Sitte der Völker. 3. kiad. Gruben, Leipzig.

LAJOS ÁRPÁD**, 1912. A magyar nép játéka. Franklin, Budapest,

LUKÁCSY ANDRÁS, 1964. Népek játéka. Móra, Budapest.

KARAUNENKO, M. H., 1960. Bábszínház és játék az óvodában. Ucs-pedgiz, Moszkva. Továbbá: a Néprajzi Múzeum gyűjteménytára és könyvtára, a Gorkij Könyvtár és a Szépművészeti Múzeum könyvtára.

Frederik Hass gyűjteménye
Népi gyermekjátékaink. 1954. (Összeállították Barsai Ilona, Igaz Mária, Cigány Tibor, Pesovár Ernő.) A Szocialista Nevelés Könyvtára. Tankönyvkiadó, Budapest.

Közismert hagyományos játékok.

Gorkij Könyvtár
A Néprajzi Múzeum könyvtára
A Szépművészeti Múzeum könyvtára

Saját megfigyelések. Ezek a megfigyelések tették teljessé a játékok kiegészítését és elemzését. Nemcsak pszichológusoknak és pedagógusoknak tanulságosak, hanem néprajzkutatók, népművelők, játszótertervezők számára is.

Az utolsó két évtizedben játszótereink túlsúlyosak költséges, nagy méretű játékszerekkel. Többféle csúszda, hinta stb. akadályozzák az ősi és népi játékok játszását, a szabad teret igénylő, pszichológiailag olyan fontos átélések felelevenítését.)

* HERMANN IMRE könyve elsődlegesen forrása ennek a tanulmánynak.

** A LAJOS ÁRPÁD által közölt játékokat helyenként szó szerint veszem át.

FÜGGELÉK

A játékok jegyzéke közlési sorrendjük szerint. A kiemelték, az elemzettek, majd a megemlítették, vagy egyszerűen közismertek.

VESZÉLYHELYZETET MEGJELENÍTŐ JÁTÉKOK

I. Fogócska

Minden földrészen játsszák.

A fogócska neve

Oroszul	Angolul
Szálki	Touch Tag
Calku	

Franciául	Németül
Touche	Fangen

Kiemelve, elemezve

Fogócska — magyar játék
Adj kezet! — orosz fogócskajáték
Segítség — perui fogócskajáték
Páros fogó — orosz fogócskajáték
Érintő fogó — francia fogócskajáték
Keresztező fogó — angol fogócskajáték
Láncfogó — angol fogócskajáték

Megemlítve

Afrikai fogó — egyes afrikai országokban játsszák

Közismert

Fangen — német fogócskajáték

II. Bújócska

Minden földrészen játsszák.

A bújócska neve

Oroszul	Angolul
Pratky	Hide and seek
Franciául	Németül
Cache-cache	Stecken

Kiemelve, elemezve

Bújócska — magyar változata
Holland bújócska

Megemlítve

Bújj és keress — az USA-ban és általában angol nyelvterületen játsszák

Szereted a szomszédodat? — török bújócskajáték

Közismert

Francia, német azonos lefolyású bújócskajátékok

III. *Ipicsapacs, itt a ház*

Gyakori játék. A címek is elárulják hasonlóságukat.

Elnevezések

Angolul	Franciául
Hip-hop here is the hide (Hipp-hopp, itt van, ahol rejtőznek; — itt van a ház)	Un, deux, trois je suis (Egy, kettő, három, én itt vagyok)
Németül	Finnül
Eins, zwei, drei, Ich bin hier (Egy, kettő, három, én itt vagyok)	Karttu Pülönen (Kinél van a súlykoló?)

Kiemelve, elemezve

Ipicsapacs, itt a ház — magyar játék
Kinél van a sulykoló? — finn játék

Közismertek

Orosz, angol, francia, német változatok

Komámasszony, hol az olló?

Ezek a játékok, a német játék kivételével, nem mind azonosak, de lényegükben hasonló szerkezetűek.

A játékok elnevezése

Oroszul

Cserez lecu

(Erdőn keresztül)

Franciául

Aux quatre
coins

(A négy sarokhoz)

Angolul

Say Mather,
wher's
the lamb?

(Mondd anyám,
hol a bárány)
Tichy Touchwood
(Érintsd meg a
fát, vagy érd el a fát)

Németül

Wo ist die Schere?
(Hol az olló)

Kiemelve, elemezve

Komámasszony, hol az olló? — magyar játék

Erdőn keresztül — orosz játék

A négy sarokhoz, vagy a négy sarok felé — francia játék

Megemlítve

Érintsd meg a fát — angol játék

V. Utolsó pár előre fuss!

A magyar játék is norvég eredetű

Kiemelve, elemezve

Utolsó pár előre fuss! — magyar játék

Utolsó pár előre fuss! — orosz játék
A magyar és az orosz játék neve azonos.
Özvegy — finn játék

A népi játékok jellegükben világszerte egyezők, csak a szereplő állatnevek nem azonosak esetenként, de rendeltetésük ugyanaz. Ezek után először az itt közölt népi játékok jegyzékét ismertetjük, azután olyan egyéb idegen országbeliekét, amelyek megfelelő helyen besorolhatók volnának. Leírásuk azonban elfedné a pszichológiai elemzést, hiszen megszámlálhatatlanul sok van mindegyik változathól.

I. Fogócska jellegű népi játékok

Elemezve

Gyertek haza, libuskáim! — magyar játék
Libák — orosz játék
Signora Cate — olasz (velencei) játék
A nagy vadászat — osztrák játék
Halászbátó — több nyugat- és észak-európai országban játsszák

Megfelelő idegen nyelvű játékok

A róka és a libák — angol játék
Gyertek, gyertek, én kedves gyermekeim — francia játék
(a hívó anya a tyúk, a gyermekek a csibék)
A farkas és a csirkék — német játék

II. Sor alakulatú játékok

Elemezve

Farkas és csirkék — magyar játék
Csirkék — dél-európai játék
Héja-héja — magyar (Decs, Tolna megye) játék
Kígyó — spanyol eredetű mexikói játék
Ács-bács-bakabács — magyar (Galgamácsa, Nógrád megye) játék
Kishagyma — spanyol eredetű mexikói játék
Prérifarkas — chicagói játék

Megfelelő idegen nyelvű játékok

El, el, távolodj az útból farkas — angol játék
Tyúk és csirkéi — angol játék
A farkas a gyerekre ugrik — francia játék
Farkas és csirkék — német játék

III. Körjátékok

Elemmezve

Kecske ment a kiskertbe — magyar (Kózás-Misleny, Baranya megye) játék

Farkas és bárány — magyar játék

Nyulacska — orosz játék

A róka szalad, mi meg nevetünk — afrikai játék

A kosár — olasz—spanyol játék

Megfelelő idegen nyelvű játékok

Farkas és bárány — angol játék

A macska és az egér — francia játék

Macska és egér — német játék

IV. Hidas játékok

Elemmezve

Kapusjáték — orosz játék

Bajor hidas játék — német és szicíliai játék

Angol hidas játék — Northumberlandban játsszák

Bújj—bújj zöld ág — magyar játék

Megfelelő idegen nyelvű játékok

Arany alma, ezüst alma — francia játék

Arany híd és rozszant híd — német játék

VESZÉLYHELYZET NÉLKÜLI JÁTÉKOK

Fogódzó, kapaszkodó játékok

Elemmezve

Kapaszkodás egyedül: Lovacs-kázás

Összekapaszkodás kettesben: Pórumozás (pérumozás, pörömözés, mörömözés, túrózás, kocsizás, recézés, ricsizés)

Csoportos játékok

Elemmezve

Lánc, lánc, eszterlánc, eszterlánci cérna — magyar játék

A tokaji szőlőhegyen — magyar (Kartal, Pest megye) játék

Ég a gyertya, ég — magyar (Galgamácsa, Pest megye) játék
Járom az úr váralját — magyar (Szany, Sopron megye) játék
Fehér liliomszál — magyar játék — több változata van
Állj, kedves köröm — orosz játék
A legjobb barát — orosz játék
Beültettem kis kertemet — magyar játék

Felsorolva

Ispiláng, ispiláng, ispilángi rózsza — magyar játék
Kis kacsza fürdik fekete tóban — magyar játék
Sétálni, sétálni, egy kis dombra lecsücsülni, csücs — magyar játék
Kis Komárom, nagy Komárom — magyar játék

Megfelelő idegen nyelvű játékok

Felállunk és választunk valakit — angol játék
Máriának van egy galambja — angol játék
Körülmegyünk az erdőn — francia játék
Körbe-körbe rózsám — osztrák játék
Hárman mennénk férjhez — francia játék
Mária ül egy kövön — osztrák játék

Több kötetre való *hasonló játékok lehetne* még összegyűjteni. Mind-egyikre jellemző az élménylefolyás analógiája, a szituáció hasonlósága, a lélektani magyarázat egyértelműsége.

- ARKIN, 1955. Szülőknek a nevelésről. A gyermekkor sajátosságai.
- BALÁZSNÉ MÉHES V. és társai. A játékvezetés módszertana. Tankönyvkiadó, Budapest.
- BALDWIN, J. M., 1893. Elements of psychology. I. New York.
- BARKÓCZY I., 1963. Gyermek manipulációs tevékenységére vonatkozó pszichológiai megfigyelések. MTA Pszichológiai Tanulmányok, 5. 141—146.
- BETH, A. — LEAVITT, E., 1958. Nursey—Kindergarten. Education Mc Craw— Hill Comp. Inc. New York—Toronto—London.
- BUITENDYK, J. J., 1926. Het speel in leven de kinderen. Amsterdam.
- BÜHLER, Ch., 1925. Das Märchen und die Phantasie des Kindes. Barth, Leipzig.
- BÜHLER, K., 1930. Die geistige Entwicklung des Kindes. Fischer, Jena.
- CHATEAU, J., 1955. Le jeu enfantin après trois ans; sa nature, sa discipline. Vrin, Paris.
- COMENIUS, J. A., 1910. Mutterschule, oder über die fürsorgliche Erziehung in den sechs ersten Lebensjahren. F. Schöninh. Leipzig.
- ERIKSON, E. H., 1937. Configurations in play. *Psychoanal. Quart.* VI.
- ERIKSON, E. H., 1940. Studies Interpretation of play. *Cenet. Psychol. Monogr.* XXII.
- FARKAS P., 1939. A játék pedagógiája. Ablaka Gy., Szeged.
- FEKETE J., 1920. Matyó gyermekjátékok. *Etnográfia*, XXXI. évf. 72.
- GLOVER, E., 1956. On the early development of mind. Imago, London.
- GORKIJ, M., 1950. Az ifjúságról. Szikra, Budapest.
- GROOS, K., 1898. Die Spiele der Menschen. Fischer, Jena.
- GROOS, K., 1930. Die Spiele der Tiere. Fischer, Jena. Gyermekversek, mondókák. 1908. *Etnográfia*, XIX. évf. 1963.
- HALL, St. (idézi JAROSEVSKYJ), 1968. Pszichológiatörténet. Kossuth Könyvkiadó.
- HERMANN I., 1943. Az ember ősi ösztönei. Pantheon, Budapest.
- HUIZINGA, J., 1938. Homo ludens. Pantheon, Basel.
- JACOBSON, E., 1946. The child's laughter. The psychoanal study of the child. Vol. 2. Int. Univ. Press, New York.
- JUSTNÉ KÉRY H., 1958. Anciens Games and Popular Games. Imago, Vol. 15. 1.

- JUSTNÉ KÉRY H., 1960. A gyermeki csoportok kialakulásának feltételei. MTA Pszichológiai Tanulmányok, III. 215—235.
- KARLÓCZAYNÉ KELEMEN M., 1952. Az alkotó játék az óvodában. Tankönyvkiadó, Budapest.
- KRUPSZKAJA, K., 1949. Válogatott pedagógiai tanulmányok. Hungária Könyvkiadó, Budapest.
- Magyar Népzene Tára 1957. I. kötet: Gyermekjátékok. Akadémiai Kiadó, Budapest. 933. XVI. t.
- MAKARENKO, A. Sz., 1948. Pedagógiai Tanulmányok. Új Magyar Könyvkiadó, Budapest.
- MEDINSZKI, E. N., 1955. A nevelés története. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- MEZEI Á., 1964. A szemlehungyásos jelenség. MTA Pszichológiai Tanulmányok, VI. 51—61.
- MILLAR, S., 1968. The psychology of play. Penguin Books Ltd. Harmondsworth.
- NEMESNÉ MÜLLER M., 1932. A családi iskola életkeretei, nevelői és oktató munkája. Studium, Budapest.
- NÓGRÁDY L., 1912. A gyermek és a játék. Fritz Nyomda, Budapest.
- ORTUTAY Gy., 1958. Kis magyar néprajz. 3. kiad. Bibliotheca, Budapest. 72.
- PAPP K., 1905. Dajkarémek, gyermekversek, mondókák. Etnográfia, XVI. évf. 306.
- PENNER, L., 1952. Models of children play. Ment. hyg. XXXVI.
- PERES S. és társai, 1908. A kised összes foglalkozásainak gyűjteménye. Magyar Kisedóvó.
- PFEIFFER, S., 1919. Äusserungen infantil-neurotischer Triebe in Spiele. Imago, V.
- PIAGET, J., 1924. Le jugement et la raisonnement chez l' enfant. Delachaux et Niestlé, Paris.
- PIAGET, J. — Inhelder, B., 1955. La genèse de structures logiques élémentaires. Neuchâtel, Paris.
- PLATÓN, 1943. Összes Művei. Magyar Filozófiai Társaság, Budapest. II. kötet. VII.
- PLOSS—RENZ, 1911/12. Das Kind im Brauch und Sitte der Völker. Gruben, Leipzig.
- ROUSSEAU, J. J., 1911. Emil vagy a nevelésről. Franklin. Budapest.
- RUDOLF, M.—COHEN, H. 1964. Year of Learning. Kindergarten.
- SÁROSI B., 1962. Magyar népi líra. Móra, Budapest.
- SPENCER, H., 1855. The principles of psychology. I. New York.
- SPENCER, H., 1898. Értelmi, erkölcsi és testi nevelés. Hornyánszky, Budapest.
- SZEMERE S., 1904. Esztétikai játékelmélet. Athenaeum, Budapest.
- SZEMERE S., 1907. A gyermekjáték fejlődése. Magyar Pedagógia.
- USINSZKI, J 1957. A nevelés kérdései. Tankönyvkiadó, Budapest.

Wesen und Sinn des Spieles. Wolf, Berlin.
ZSÁMBÉKI L., 1954. A gyermek játéka. Természettudományi Társulat,
Budapest.

A kiadásért felelős az Akadémiai Kiadó igazgatója

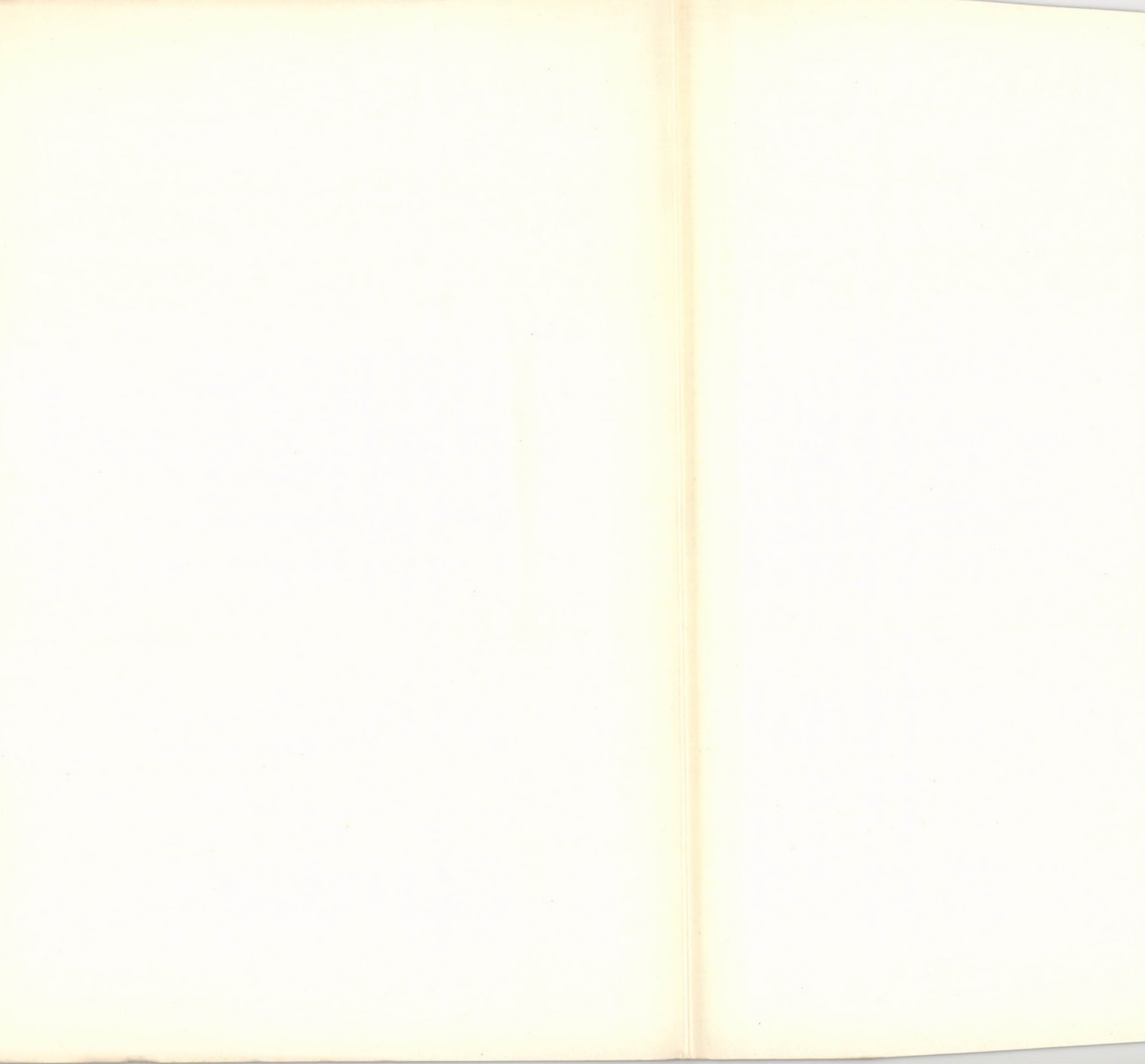
A szerkesztésért felelős: Hanzséros György

Műszaki szerkesztő: Erdősi Katalin

Terjedelem: 4,8 (A/5) ív — AK 1037 k 7578

75.1811 Akadémiai Nyomda, Budapest

Felelős vezető: Bernát György



RUPP MÁRIA

KÍSÉRLET A VÉLETLEN
ÁTÉLÉSÉNEK
PSZICHOLÓGIAI VIZSGÁLATÁRA

(Pszichológia a gyakorlatban 27.)

Hogyan hat az egyénre az őt körülvevő világ számtalan bonyolult összefüggése? Van-e döntő szerepe egy jelentős véletlen eseménynek? Kik és miért tartják magukat „szerencséseknak” vagy ellenkezőleg? Ettől függ-e, hogy ki vesz részt a szerencsejátékokban, vagy ki kockáztat nagyobb pénzösszeget?

Ezekre és hasonló kérdésekre válaszol a szerző tudományos igényű érdekes könyve. Bár a könyv pszichológusoknak készült, a benne felvetett kérdések és közérthető stílusa révén a nagyközönséget is érdekelheti.

138 oldal · 40 ábra · 49 táblázat

Ára 15,— Ft

Ára: 11,— Ft



AKADÉMIAI KIADÓ · BUDAPEST

ISBN 963 05 0700 5