



GYERMEKJÁTÉKOK NÉMETLUKAFÁN AZ 1950-ES ÉVEKBEN

---

Szabadtéri játékok

ADJ KIRÁLY, KATONÁT! Két sorban, egymással szemben 6-8 méterre felállt a két csapat; a gyerekek szorosán fogták egymás kezét, hogy a "lánc" elszakíthatatlan legyen. Az egyik csapat vezére átkiabált a másik csapathoz:

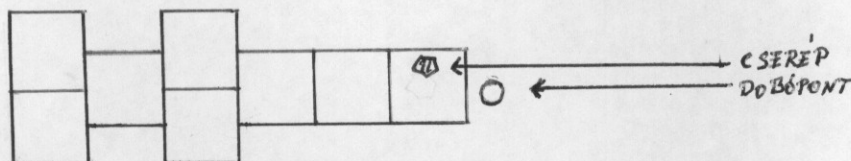
- Adj király, Katonát! - majd kialakult a rövid párbeszéd a két csapat vezére között:

- Nem adok.
- Ha nem adsz, szakítok.
- Szakíts, ha birsz!

Ekkor a katonát követelő csapat egyik gyereke nagy lendülettel neki-szaladt az ellenfél csapatának, ha sikerült azt elszakítani, akkor néhány katonát elhozott. Ha nem sikerült, ott kellett maradnia az ellenfélnél. A játék tovább folytatódott, csak ezután a másik csapat követelte a katonát.

Együtt játszották 6-12 éves fiúk és lányok.

CSEREPEZÉS: Általában 6-12 éves lányok játszották.



Sima területre kirajzolták a fenti ábrát, az iskolát. A játékosnak szép diszes virágos cserepek voltak /eltörött tányér vagy bögre darabjai/, ezzel dobtak a kockákba. Egy lábon ugrált az első három kockába, a következő két kockába egy-egy lábbal egyszerre, ~~utána megint egy lábbal~~, utána megint egy lábbal, majd egy-egy lábbal egyszerre. Amikor az iskola végére ért, egy ugrással megfordult, és ugyanúgy ugrált visszafelé. Amikor a cserepéhez ért, felvette és kiugrált. Ezután a második, harmadik stb kockába dobott, és ismét végigugrált.



ta az iskolát. Ha már az összes kockába dobott, utoljára háttal állt az iskolának, és a háta mögé dobta a cserepet, amelyik kockába esett, azt megjelölte /beleírta a nevét cseréppel/, az lett az ő "háza". Amikor ugrált, beléphetett a házába, de a többieknek át kellett ugrani. Az lett a győztes, akinek a legtöbb "háza" volt. Ha valaki cserepével nem talált a kockába, vagy vonalra esett a cserepe, a játékos vonalra ugrott vagy letette a lábát, amikor egy lábon kellett ugrálnia, ez mind hibának számított, és a másik kislány következett a játékban. Legközelebb ott folytatta, ahol elvétette.

EGEREZÉS: Általában 3-4 gyerek játszott, 6-12 éves lányok és fiúk egyaránt. Egy vonalat rajzoltak a ház falától 4-5 méterre, itt járkált fel-alá a cica, kezében labdával. A többi gyerek, az "egerek", a falnál állt. Mindegyiknek öt élete volt. A cica a labdával dobálta az egereket /ha nem talált, az eldobott labda a ház faláról visszapattant hozzá/, akit eltalált, az elveszítette egyik életét. Az "egerek" igyekeztek elhúzódní, elugrani a labda elől. Az lett a győztes, aki legutoljára veszítette el az utolsó életét. A következő játékban ő lett a cica, az eddigi cica pedig egerré "változott".

EGYRE, KETTŐRE.....: 8-12 éves lányok játszották a ház falánál. A játékos mondókája:

egyre,kettőre /a falhoz dobta a labdát kétszer, a visszapattanót elkapta/,

csattanóra /az eldobott labda falhoz érése és visszapattanása közben tapsolt egyet/,

vaskeresztre /a labda visszapattanása közben a tapsolás helyett, keresztbe tette a kezét a mellén/,

űsd ki tizre /a falról visszapattanó labdát elkapta/,

tizenegyre... /a labda "sorsa" ugyanaz volt, mint ez előbb/.

Ezután a 10 pofozás következett /tenyérrel kellett a labdát a falhoz ütni, a visszapattanót elkapni/,

9 öklözés,

8 csuklózás /csuklóval kellett ütni a falhoz a labdát/,

7 összefont ujjakkal /az újak a tenyérbe néztek/

6 dobás x háttal a falnak /jobb kézzel dobta a labdát a háta mögé a bal keze mellett/,

5 fejelés,

- 4 láb alatt /a felemelt és behajlitott térde alatt kellett a falhoz dobni a labdát/,
- 3 térdelés /a felemelt és behajlitott térdével ütötte ki a két keze közül a labdát a falhoz/,
- 2 mellezés /két kezével erősen nekivágta a mellének a labdát, így pattant az a falhoz/,
- 1 hátdobás /két kézzel a háta mögül dobta a labdát a falhoz.

Minden mozzanatot folyamatosan kellett végezni.

Aki előbb járta végig az iskolát, az lett a győztes. Ha nem tudta folyamatosan elvégezni a feladatokat, vagy közben elejtette a labdát, akkor a másik kislány következett. A vesztes legközelebb ott folytatta, ahol elvétette a játékot.

**HÁTRADOBÁS:** Fiúk és lányok egy csomóba álltak. Egy gyerek 5-6 méterre előttük állt, háttal, és a labdát hátra dobta. Nagy volt a tülekedés, sikitózás, kiabálás, mert mindenki el akarta kapni a labdát. Akinek sikerült, az lett a hátradobó. 6-14 évesek játszották.

**HINTAPÖRGETÉS:** Fiúk is, lányok is játszották, 6-12 évesek. Egyedül is lehetett játszani.

Egy szál kötelet, vagy láncot felerősítettek egy erős faágra. A kötél /vagy a lánc/ alsó végére egy kb 50-60 cm-es karvastagságú fát kötöttek olyan magasra, hogy kényelmesen rá lehessen ülni. A fát addig tekerték, amíg csak lehetett /a kötél vagy a lánc szorosan betekeredett/, aztán ráült valaki, ketten hátrahúzták, majd elengedték. A kötél /lánc/ hintázott is előre-hátra, meg pörgött is. A gyerekek nagyon szerették. Amikor megállt a hinta, új gyerekek következtek. Természetes velejárója a szédülés, esetleg a hányinger volt, de nem mindenkinél.

**KISZÁMOLÁSOK:**

1.

Antanténusz, szórakaténusz,  
szóraka tike-tuka  
ala-vala bim-bam-busz,  
te vagy az a kis krampusz.



2.

Ec, pec, kimehetsz,  
holnapután bejöhetsz,  
cérnára, cinegére,  
ugorj cica az egérre, fuss!

3.

Árkot ugrott a cigány,  
kitörött a lába,  
elvitték a bíróhoz,  
hogy tegye kalodába.  
Bíró tette kalodába,  
tüske ment a kisujjába  
inc-pinc, Lőrinc,  
te vagy odakint.

4.

Elment ángyom dinnyét lopni,  
elfelejtett zsákot vinni,  
di-dá-du,  
te vagy az a nagyszájú.

5.

Egyedem-begyedem tengertánc,  
Hajdú sógor mit kívánsz?  
Nem kínálok egyebet,  
csak egy karéj kenyeret,  
kenyér mellé szalonnát,  
meg egy üveg borocskát.

LABDAFOGÓCSKA: Fiúk és lányok egyaránt játszották, 8-14 évesek. Kiszámolták, hogy ki legyen a fogó. A fogó - labdával a kezében - kergette a gyerekeket, amikor valakit sikerült megközelíteni, megdobta. Akit eltalált - mert nem mindig talált -, az lett a fogó, és a játék folytatódott tovább az új fogóval.

SUDARAZÁS: A gyerekek egy sorba álltak és megfogták egymás kezét,

szorosan. Ez volt a sudár. A sor elején lévő gyerek vezette a sudarat. Elkezdtek szaladni, amikor már elég gyorsan szaladtak, a vezető hirtelen bekanyarodott, a sudár - különösen a vége - nem tudta ezt mindig követni, a gyerekek egy része elesett. Nagy volt a sikítás, nevetés. Majd kezdtek előről. Kicsik és nagyok egyaránt részt vettek a játékban, 6-14 éves korig, fiúk és lányok.

**SZOBROZÁS:** 6-12 éves fiúk és lányok játszották. Kiszámolták, hogy ki legyen a "szobrász", aki egyenként kézenfogva megpörgette a gyerekeket, majd a megpörgetett gyereket hirtelen elengedte. A megpörgetettnek úgy kellett maradni mereven, mint ahogy az elengedés pillanatában voltak, így lettek "szobrok". /Sokszor elestek, furcsa alakot vettek fel./ Amikor mindenkit kipörgetett, egyenként odament hozzájuk, és nevetséges dolgokat mondott nekik: megpróbálta megnevetetni őket azért, hogy megmozduljanak. Akinek coffja volt, a végével megcsiklandozta a szája körül, vagy az orrát, stb. Aki elmosolyodott vagy megmozdult, az felállt, vesztett. Az nyert, aki mosolygás, mozdulás nélkül kibirta a "provokációt".

**UTOLSÓ PÁR ELŐRE FUSS:** Kiszámolták, hogy ki legyen a fogó. A többieket kettesével felsorakoztatták mögé. A fogó elkiáltotta magát: utolsó pár előre fuss! - Az utolsó pár előre futott. A fogó igyekezett elkapni valamelyiket. Ha a két gyerek elérte egymást, mielőtt a fogó megfogta volna egyiküket, újra a kiszámolt lett a fogó. Ha elkapta az egyiket, akkor az elkapott lett a fogó. Az új pár beállt a fogó mögé, és kezdődött a játék előről.  
6-14 éves fiúk és lányok játszották.

#### Iskolában, lakásban játszott játékok

**BABÁZÁS:** A gyárilag készített babáknak változatos ruhákat lehetett varrni a rongyos zsákból. /Rongyos zsák: olyan "kiselejtezett", nem durva zsák, amelybe az asszonyok a varrásból, foltozásból megmaradt kisebb-nagyobb ruhadarabokat tároltak. "hátha még jó lesz valamire" meggondolásból./

Azonban a házilag készített rongybaba volt a legjobb, legkedvesebb játék. Kereszt alakra összekötöttek két botot, rongyból fejet



csináltak neki, szemet, száját, orrot rajzoltak rá. Egyszerű kis ruhákat varrtak a babának a rongyos zsákból.

Nyáron, amikor a kukorica "kihozta a fejét", kukorica babával játszottak: egy-egy letört cső volt a baba, hosszú szőke hajú, barna hajú attól függően, hogy fiatal vagy idősebb volt a kukorica-cső "haja". 4-12 éves lányok játszották.

**CÉRNÁZÁS:** Általában 8-12 éves lányok játszották, ketten. Egy hosszabb cérnaszál két végét összekötötték. Egyik kislány a kezére vette, majd átbújtatta a kézfejét rajta és így az ujjaira vette stb., bölcső alakú lett. A másik kislány az ujjaival úgy vette át a cérnát hogy más alakja legyen a "bölcsőnek" a saját kezén. Sokáig lehetett vele játszani.

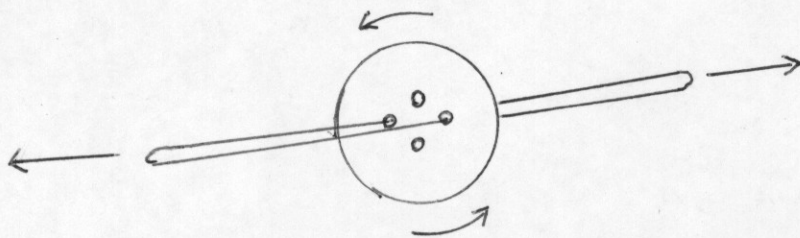
Egy másik játék: a cérnát a játékos az egyik kezének az ujjaira akasztotta előre meghatározott sorrendben, megcsavarta, áthúzta stb, majd a végén egy szálattal kihúzott a csomóból, ettől az egész kibomlott. Ha a cérna felrakásának a sorrendje nem volt jó, vagy rossz szálattal fogott, és ezt húzta meg, nem bomlott ki a bonyolult csomó. Ezt játszhatta egy, vagy két gyerek is. /Illusztrációk az 1. számú mellékleten./

**CSIP-CSIP CSÓKA...:** Általában kicsikkel játszották a felnőttek, vagy nagyobb testvér/ek/. A kezüket egymás fülé tartották és a kézfejüket megcsipték, a csipés tartós volt: nem engedték el a kezét. A mondóka alatt föl-alá mozgatták a megcsipett kézfejüket:

Csip-csip csóka,  
vak varjúcska,  
komámasszony kéreti a szekerét.  
Nem adhatom oda,  
tyúkok ülnek rajta.  
Hess le tyúkok, hess le, hess le!

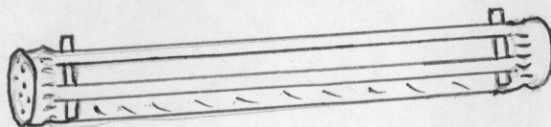
Ekkor hessegetni kezdték a tyúkokat. Az utolsó "hess"-nél kitárulkozó lendülettel elengedték az eddig csipéssel tartott kézfejüket mintegy jelezve a tyúkok leszállását. A kisgyerekeknek nagyon tetszett a játék. 1-6 évesek játszották a már említett idősebbekkel.

**GOMBOZÁS:** Csak egyedül lehetett játszani. Legjobb volt hozzá a nagykabát gombja. Erős házicérnát fűztek a gomb lyukába:



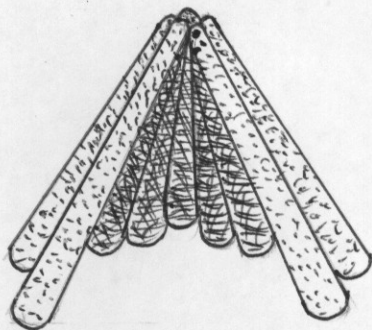
A cérna két végét megfogták, húzták többször, ezzel bepörgették a gombot addig, amíg a cérna szoros nem lett. Akkor a cérna két végét harmonikaszerű húzogatóssal széthúzták, ettől a gomb kipörgött, újra meghúzták, a másik irányba bepörgött. Pörgés közben brumogó hangot adott. Sokáig lehetett pörgetni. 6-12 éves fiúk és lányok játszották.

**JÁTÉKOK KUKORICA SZÁRÁVAL ÉS CSUTÁJÁVAL:** A kukoricaszárból muzsikát készítettek a 8-10 éves gyerekek, elsősorban a fiúk. Elvágta a szárat úgy, hogy egy-egy iz legyen mindegyik végén. Két húrt vágta rajta, amelyeket kis bottal feszítettek ki. Két ilyen muzsikát készítettek, és úgy játszottak rajta, mint a hegedűn. Nyikorgó hangot adott ez a muzsika, főleg ha egy kicsi megnyálazták a húrokat.

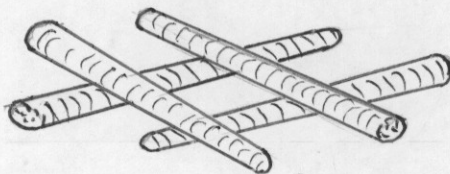


Ősszel kukoricaszedés után, és télen készítették a "zeneszerszámokat".

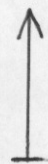
Télen a konyhában morzsolt /zsurmút/ kukorica cső megmaradt csutájából gunyhót /kunyhót/ és kutat építettek a gyerekek.



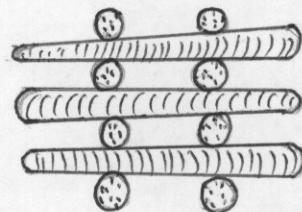
1.



2.



3.



4.

1. Gunyhó. Természetesen zárt volt, az illusztrációval csak érzékelteni akartam a belsejét.
2. A kút alapja.



3. Az építkezés iránya.
4. A kút oldalnézetben. Természetesen a kút mélysége /"magassága"/ függöt a csuta minőségétől, egységességétől és az építkező ügyességétől.

**KOCKÁZÁS:** 8-12 éves fiúk és lányok játszották általában ketten, hárman. Kockás lapon bekereteztek egy területet, ezen belül játszottak. Egyik gyerek meghúzta valamelyik kocka egyik oldalát, a másik vagy folytatta a vonalat, vagy új kockát kezdett. A játékosok mindegyike arra törekedett, hogy a kocka negyedik oldalát ő rajzolja meg, mert a befejezett kocka így az övé lett: berajzolta a jegyét, ez lehetett pont, kör vagy X. Az győzött, akinek a játék végén a legtöbb megnyert kockája volt.

**ORSZÁG, VÁROS...**: 10-14 éves fiúk és lányok játszották ketten vagy többen. Egy lapra, minden játékos a saját lapjára, felrajzolta a következő rovatokat:

ORSZÁG	VÁROS	FIÚ	LEÁNY	ALLAT	NÖVÉNY	TÁRGY	ELÉRT PONTSZÁM
Kína	Köszeg	Karen	Kati	Kutyar	Kender	—	6
Albánia	Arad	Antal	Anita	—	—	Antal	5

Valaki elkezdte mondani magában az ábécét. Egy másik gyerek azt mondta, hogy állj! Amelyik betűnél tartott az ábécé-t mondó, azzal a betűvel kellett országot, várost stb-it írni. Mindenki úgy töltötte ki a saját rovatait, hogy azt senki ne lássa: ne tudja meg, hogy mit írt. Amikor a leggyorsabb játékos befejezete a rovatok kitöltését, akkor azt mondta, hogy: állj! Mindenkinek abba kellett hagyni az írást. A lassubbak vagy egy-egy rovatnál sokat gondolkodók így pontot veszítettek. Ilyenkor mindenki felolvasta, hogy mit írt. Ha valaki ugyanazt írta, mint a másik, erre a szóra nem kapott pontot. /A rovatok kitöltött két sora példa./ Ahány jó megnevezése volt a játékosnak, annyi pontot írhatott be magának. A játék végén összeadták a pontokat, az győzött, aki a legtöbbet szerezte.

**PAPIRHAJTOGATÁS:** Fiúk, lányok egyaránt játszották, 6-12 évesek. Téglalap alakú, vagy négyzet alakú papirból hajtogatással különböző tárgyakat készítettek, amelyekkel játszani is lehetett. A lányok

általában legyezőt, bukszát /pénztárcát/, sőtartót és hajót készítettek. A fiúk csákót, hajót és repülőt. /A játékok készítésének folyamatát illusztráló rajzokat lásd az 1. és a 2. számú mellékleteken./

**SÜLLYED A HAJÓ:** Fiúk és lányok játszották általában ketten, 10-14 évesek. Kockás lapra 10 X 10 kockát körbe rajzoltak, felírták a betűket és a számokat. Ebbe a keretbe 3 hajót rajzoltak, 1-1 hajó 5 kockából állt. A hajó testét lehetett vízszintesen, függőlegesen, átlósan vagy "L" alakban berajzolni. Mindkét gyerek eltakarta a maga rajzát, hogy a másik ne tudja, hol helyezkednek el a hajói. Ezután következett a lövés. Az egyik gyerek mondott egy kockát, például: B6-os, a másik válaszolt: talált, vagy nem talált. Ha talált, akkor abba a négyzetbe X-et rajzolt. Ezután a másik gyerek lőtt. Amikor a hajó mindegyik kockáját eltalálták, akkor azt mondták: elsüllyedt! Az nyert, aki előbb süllyesztette el a másik hajóit.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1				X				X	X	
2				X						
3				X						X
4				X						
5				X						
6										
7										
8									X	X
9								X		
10					X	X				

Ez a "hajótulajdonos" győzött, mert ellenfele nem tudta elsüllyesztetni a jobb felső sarokban lévő hajóját, győzött akkor, ha ő viszont elsüllyesztette ellenfele valamennyi hajóját.

#### Kiegészítés a szabadtéri játékokhoz

**PAPÁS-MAMÁS:** Nyáron játszották a 6-12 éves fiúk és lányok, együtt. Megbeszélték, hogy ki lesz az apa, az anya és a gyerek. Egyenes, árnyékos területen lakást alakítottak ki: konyhát, szobát, előszobát legtöbbször úgy, hogy seprűvel válaszfalat söpörtek a helyiségek közé. Bútorok is voltak: például egy kisebb négyzet alakú deszkába 4 szöget vertek, ez lett a hokedli. Kicsit nagyobb, téglalap alakú deszkába 4 hosszabb szöget vertek, ez lett az asztal. Két féltéglára egy tetőcserepet tettek, ez lett a kályha, ezen főztek, természetesen



sen játszásiból. Konzerves doboz volt a fazék és a lábas. Spárga-  
töknek az oldalát levágták, kibeleszték, ez volt a teknő, ebben mos-  
tak, ugyancsak játszásiból. Szedtek egy csomó ragadáncsot, összenyom-  
kodták különböző formákba, így lett heverőjük, foteljük. A főzéshez  
törött paprikát úgy csináltak, hogy szép piros téglát nagyon apróra,  
szinte porrá törtek. Homokot használtak sónak. Krumplit kettévág-  
tak, kikaparták a belsejét, ez volt a tányér. Az apa elment dolgoz-  
ni, az anya otthon takarított, mosott, főzött, a gyerek játszott,  
rosszalkodott, sirt stb. Természetesen a játszóik saját családjuk,  
vagy más családoknál akarva-akaratlanul tapasztalt szokásokat ját-  
szották el.

Nagyberki, 2004. augusztus

A játékokat leírta és az illusztrációkat rajzolta

*Frech Józsefné*  
Frech Józsefné



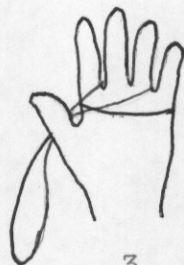
Cérnázás I.



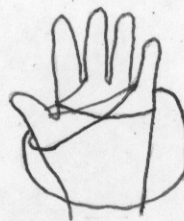
1.



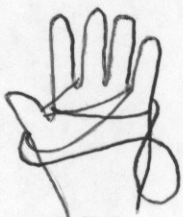
2.



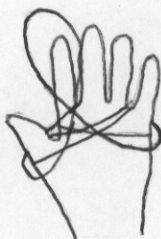
3.



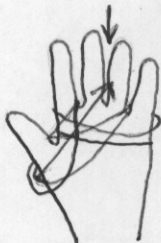
4.



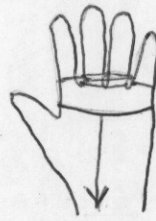
5.



6.



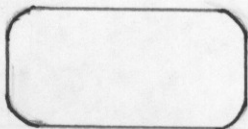
7.



8.

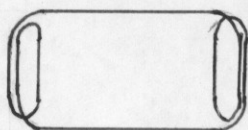
Cérnázás II.

1.



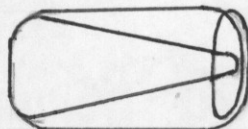
A cérnát a két szembe néző kézfejre tesszük.

2.



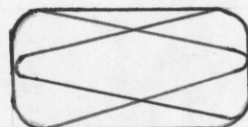
Mindkét kézfejre rátekerjük.

3.



A bal kéz középső ujjára akasztjuk a jobb tenyérben lévő cérnát.

4.

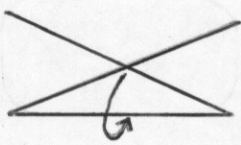


A jobb kéz középső ujjára akasztjuk a bal tenyérben lévő cérnát.



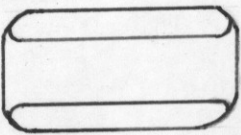
Magyar Nemzeti Múzeum  
 MA 2383-2004  
 Néprajzi adattár

5.



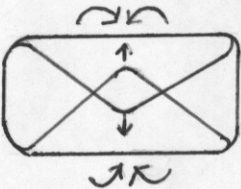
A játszótárs megfogja 2-2 ujjal a két oldalt lévő keresztszálat és az alsó vízszintes szál alá dugja.

6.

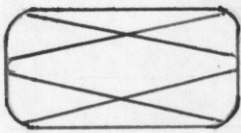


A jobb oldali belső szálat a bal kisujjra, a bal oldali szálat a jobb kisujjra akasztjuk és széthúzzuk, majd a hüvelyk és a mutatóujjával alányúl az oldalt lévő szál alá.

7.

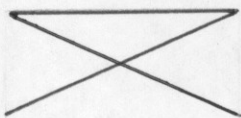


8.



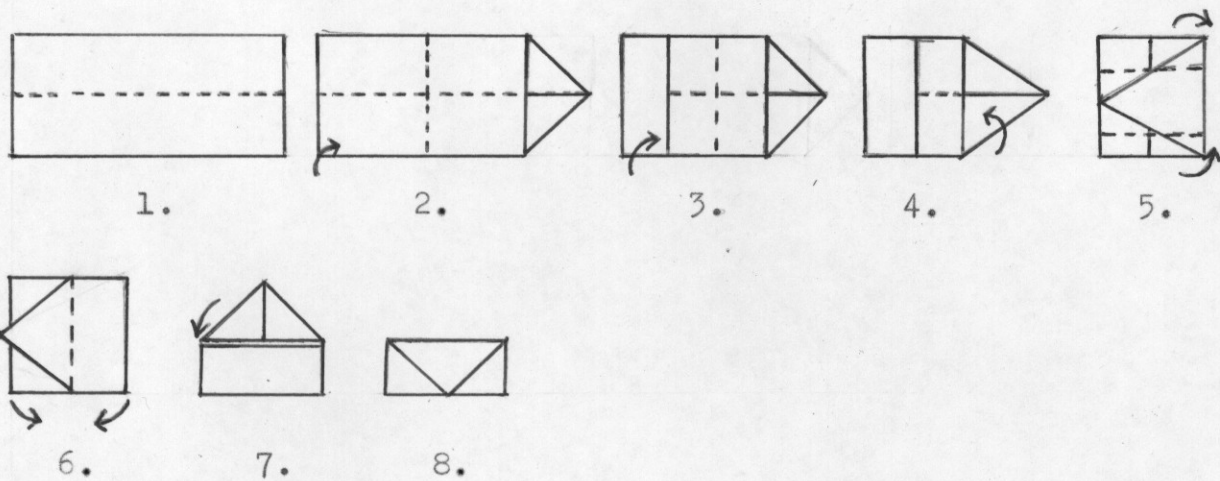
A bölcső felülről és oldalról nézve.

9.

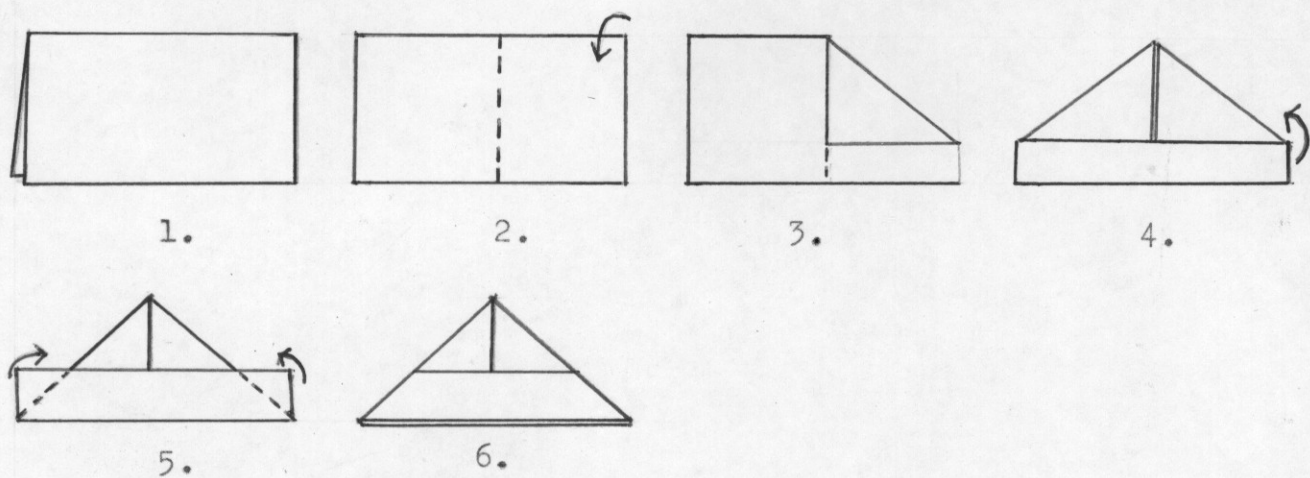




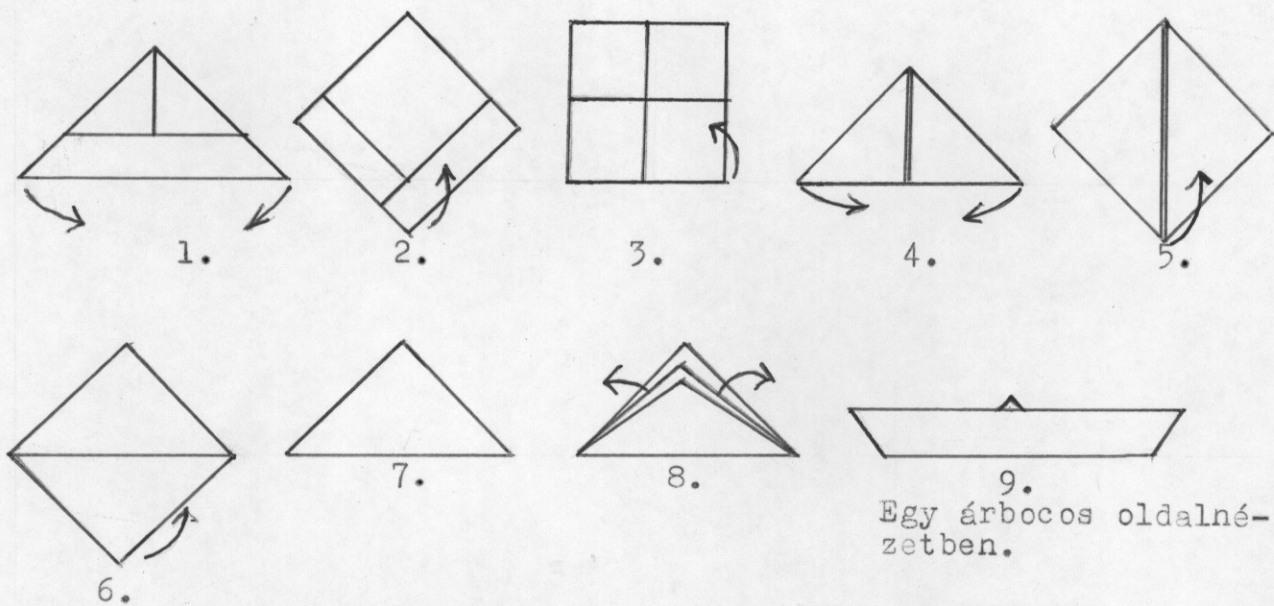
Buksza



Csákó



Hajó

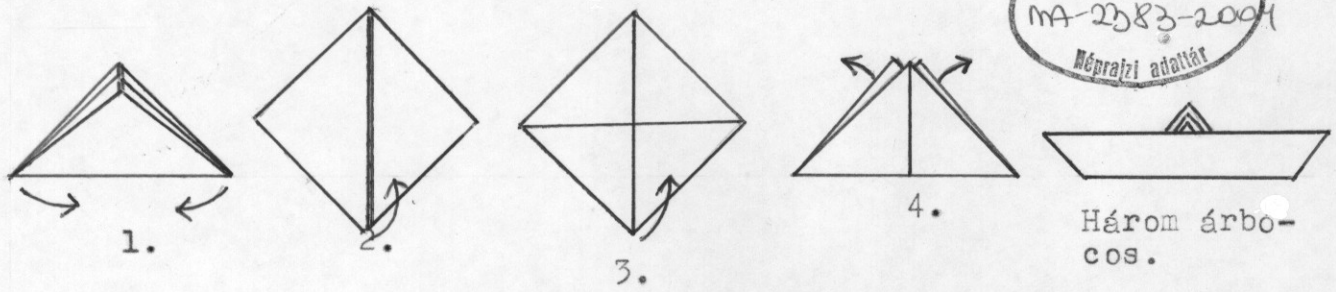


Egy árbocos oldalnézetben.



Somogyi Múzeum  
 MA-2583-2004  
 Néprajzi adatár

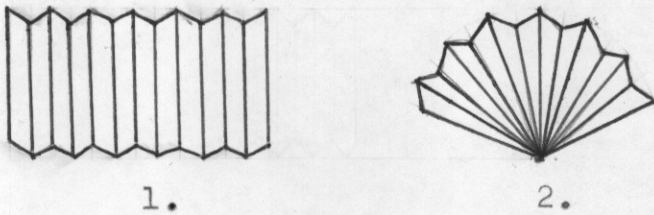
3.



Három árbo-  
cos.

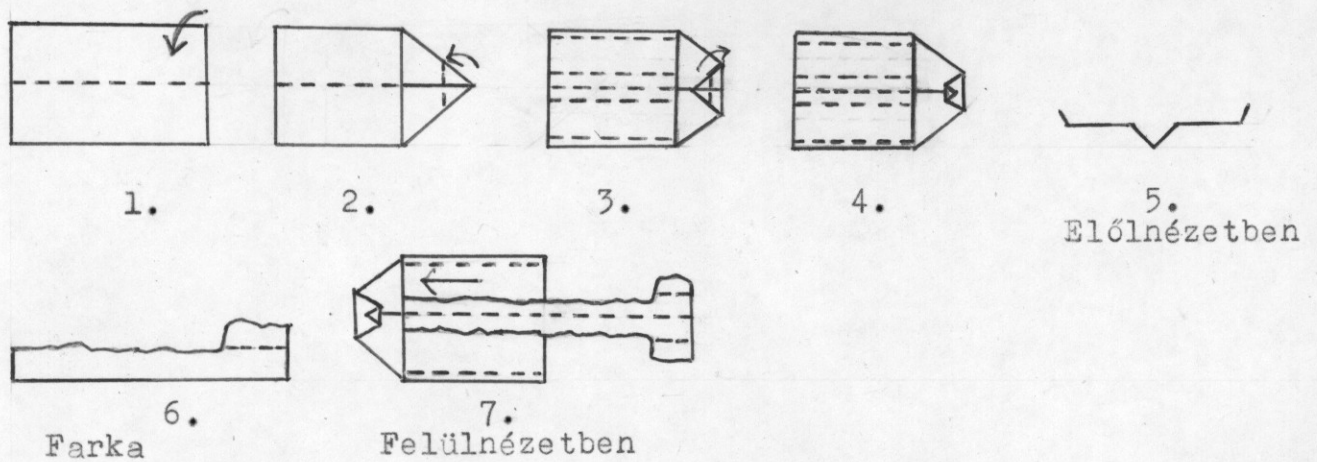
Legyező

4.



Repülőgép

5.



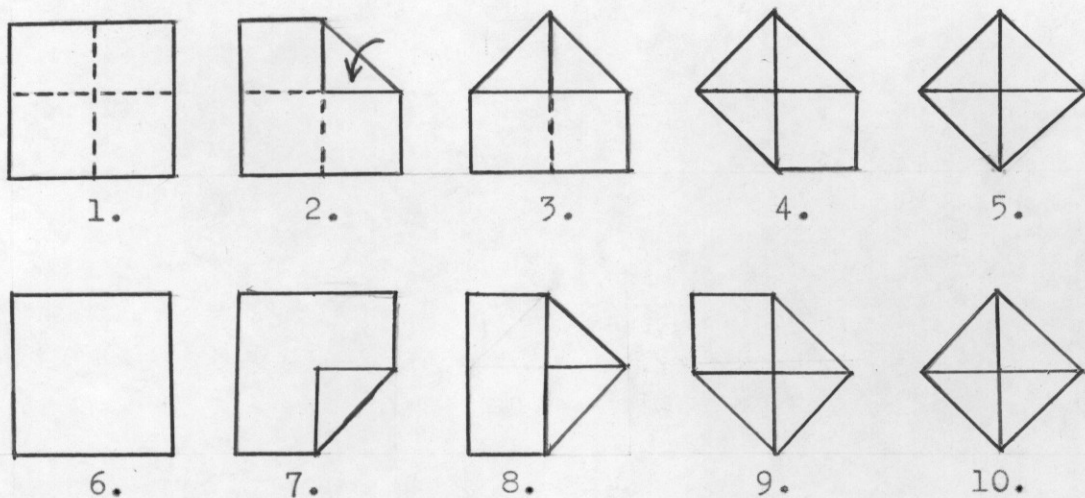
5.  
Előlnézetben

Farka

Felülnézetben

Sótaró

6.

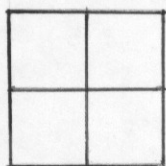


Megfordítom  
a hátoldalára

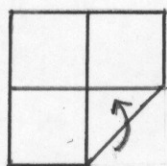
Megfordítom  
a hátoldalá-  
ra.

SOMOGY MŰVELÉSI KÖZPONT  
 MA-2383-2004  
 Művészeti Adattár

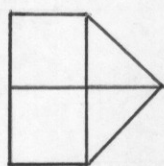
Megfordítom a hátoldalára.



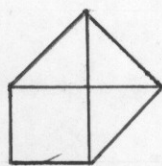
11.



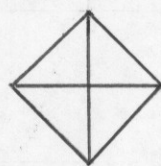
12.



13.

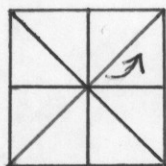


14.

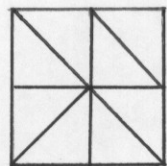


15.

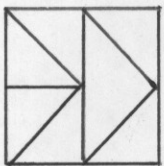
6.



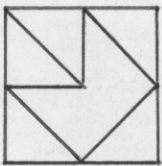
16.



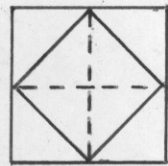
17.



18.



19.



20.



21.