

ÖSSZTÖ: FAZEKAS ISTVÁNNE

ÖSSZTÉS IDEJE: 1973.

TART.: SZENTÉRI JATEKOK A SZÁZAD ELEJÉN

18 lap

FÖLDRAJZI MŰTÁR: SZENTÉRI

STAMPUMTÁR: XXV

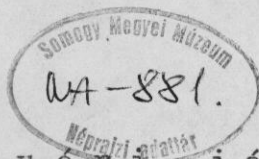
PAPÍRIPARI VÁLLALAT



KISKUNHALASI GYÁRA

LELTÁRMOND

ÁTVEZETVE AZ EGTSÉGES MK. 2357-es TETELÉ ALÓL



Szenyéri játékok
: a század elején

Anyagomat egy somogyi faluban gyűjtöttem. Ez a falu Szenyer. A marcali járás déli részén fekszik. Az 1913-as adatok szerint lakóinak száma 1041. A század első három évtizedében a lakosság száma mindig ezer körül mozgott. Ennek a falunak élete is olyan, mint sok más százé ebben az országban. A XIX. század végére befejeződik Magyarországon a vasutak építése. Szenyernek vasut nem jutott, kövesut is csak 1928-ban (Mivel autóbusz nincs, a közlekedés is parasztkocsikon történik.) A szenyeriek keveset utaznak, ez a falu is elzárt. Igen sok ember nem járt Budapesten ebben az időben, de még a Balatonon sem. Nincs rádió és televízió, így a fiatalság játékokban leli örömet. Játéklehetőség is igen kicsi. Csak egy kugli van a faluban, az is a kocmában, de ehhez is pénz kellett, mert aki kuglizni akart, legalább egy pohár bort meg kellett innia, különben megszólták. Erre pedig pénz nem volt. A futballt még nem ismerték, hiszen országos viszonylatban is gyerekcipőben járt ebben az időben. Maradt tehát a poros, elzárt falu és a rongylabda. A falusi fiatalok, hogy használhatóbbá tegyék a rongylabdát, bekötötték azt. Ebben a műveletben a fiúk igen nagy gyakorlatra tettek szert. Így a labda nehezebb, tartósabb lett, és olcsóbb is. De a rongylabda mellett olyan játékokkal is szorakoztak, amelyekhez semmi kellék nem kellett, de így is sok örömet nyújtottak. A fiatalság élvezte ezeket.

Azokat a játékokat, amelyeket itt leírok, természetesen ma már nem játsszák. Fiatalságunk szórakozási és kulturális igénye nagyobb, és ezek kielégítésére falvaink többségében minden körülmény biztosított. Tehát ezek a népi játékok ma már Szenyerben sem élnek. Nehéz volt ezeket a játékokat összegyűjteni, ezek már csak néhány öreg emlékezetében élnek. Apám még játsszotta ezeket, és nem felejtette el őket. Néhány öreg szenyeri is megerősítette visszaemlékezéseit.



I.-A fiuk játéka i

1.-Apacsozás

Versenyszerű buvójáték. Egy fiu felkutató, több fiu buvó.

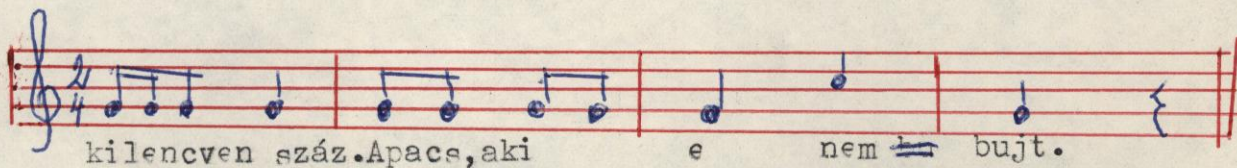
Csak fiuk, és egy lyuk kell a játékhoz. A lyukat egy falba fúrják, vagy ott kutatják fel, esetleg a fakritéseken, vagy élő fákon.

Először apacst választanak, illetve sorsolnak ki mondókával. Akire az utolsó szótag, ill. ütem esik, az a kezdő apacs. A mondóka:

/ Egyedem / begyedem / ,tenger /-tánc/
/hajdu / sógor / , mit ki /- / kívánsz ?/
/nem ki /-vának / egyebet/
/ csak egy / falat / kenye - / ret/
/ kenyér / mellé / szalon /-nát /,
/ szalon /-nához / papri / kát /.

Minden ütemnél a választó fiu -lehet bárki- egy fiura mutat, akire az utolsó szótag esik, az az apacs. / A felkutató. / Ezzel a szervezés befejeződött, kezdődhet a játék.

Az apacs jobb mutató ujját a lyukba dugja, ugyanakkor bal alsó karjára borul és dal lemosan recitálja:



Más alaphangon is kezdődhet természetesen a recitálás. Lényeg ennél, hogy az utolsó előtti ütem második szótagja az alaphangra épített kvart legyen, ez a legáltalánosabb. Szenyérben ugy is recitálják, hogy ez az ütem az alaphang szekundja. De a leírt, recitálás az általános.



Mialatt az apacs recitál, addig a többi fiu elbujik. Mivel rendszerint a paraszti udvarokon játszzák, a buvóhelyek az alábbiak lehetnek: fák törzse, szalmakazal, szénakazal, fészker, pajta, istállók rejtekei. Az elbuvás után az apacsnak minden elbujtat fel kell kutatnia. Ha valakit meglát akkor vissza kell futnia az elhagyott lyukhoz, ujját bele kell dugnia a "lik"-ba, és kiabálni kell a megtalált gyermek nevét, s miközben ujját a lyukban huzogálja, tologatja, kiabálni kell a fiu nevét, így: apacs a Nagy Miska, apacs, apacs. De a megtalált és a leapacsolandó fiu az apaccsal együtt fut a lyuk felé, s ha előbb ér oda, leapacsolja az apacot. Ebben az esetben a játék elülről kezdődik, az apacs marad az apacs. Az apacsnak minden fiut le kell apacsolnia, akkor a legelőször leapacsolt lesz az apacs. Az apacsnak vigyáznia kell, hogy senki ne apacsolja le. Ekkor újra kezdődik minden.

Az apacs szót nem ismerik Szenyérben ma sem. /alvilági bűnöző/. Régen valaki valahol megismerte a játékot névvel együtt, így kerülhetett ez a játék a faluba névvel együtt. A név igen kötött, csak itt használatos. Ma már nem játszzák.

Poent: senki sem akar apacs lenni, mindenki buvó akar lenni.

2.-Blinckezés

Szórakoztató ütőjáték.

Egy kb. 1 méter hosszú bot kell hozzá és egy kb. 20 cm hosszú hengeres botdarab. Egy fiu is játszhatja.

A fiu kihegyezi a botdarabot mindkét végén. Megüti, s a botdarab felröppen. Ezt a felröppent, kihegyezett botdarabot a hosszú bottal megüti a játékos. A fadarab elütésében egyesek igen nagy gyakorlatra tettek szert.

Poent: szórakozást adott ez a játék a századelőn.

3.-Gombozás

Nyerészkedő szerencsejáték gombokkal.



Több gyermek játssza. Gombok kellnek hozzá és egy földbe vájt lyuk.

A fiúk gombdobással döntenek el a sorrendet. A földbe vájt lyuk felé dobnak egy vonaltól. A távolság nem meghatározott. Lényeg az, hogy minden játékos egyenlő helyzetből dobhasson. Aki legközelebb dob a lyukhoz, az az első és így tovább. Ha valaki a lyukba dob, az az első. Ha többen találnak bele, a sorrend dönt. Így alakul ki a végső sorrend. Az első felszedi, a lyukra dobott gombokat, zárt markában megrázza azokat, majd feldobja a levegőbe. Egyik része homorú, a másik része domború felével felfelé esik le. A felrázóé azok a gombok, amelyek domború felükkel estek le, illetőleg domború felükkel néznek felfelé. Ezután a második rázza fel, a domborúakat ő nyeri. És így mennek végig. A maradékot mindig a következő rázza fel. Természetesen azé a legnagyobb nyereségi lehetőség, aki a legtöbbet rázza fel, vagyis az elsőnek. Aztán kezdődik minden elülről. A felnőttek ezt pénzzel játszották, s mivel a rézpénzeket felrázták, "felrázózás"-nak nevezték.

Poent: Mindenki nyerni akar. Az első a legszerencsésebb.

4.-Guccozás

Ez is szerencsejáték gombbal.

Ezt csak két gyermek játszhatja egy időben. Gomb kell hozzá. A nevét ez a játék onnan kaphatta, hogy két gomb érintkezését ebben a játékban "gu cc"-nak mondják.

A gombokat a két játékos bizonyos távolságra teszi le egymástól. Mindegyik fiú "pöcköli" a másiké felé a magáét. Egyszer csak olyan távolságra kerülnek egymáshoz, hogy egyik gyermek, igyekszik úgy pöckölni, hogy a másikkal ütközzön össze. Ha összeütköztek, azt kiáltja a "tettes": "Gucc!" a másik gombját elnyerte, zsebre teheti. Ez a játék. Pöckölés: mutató és hüvelykujj megfeszítése és eleresztése.

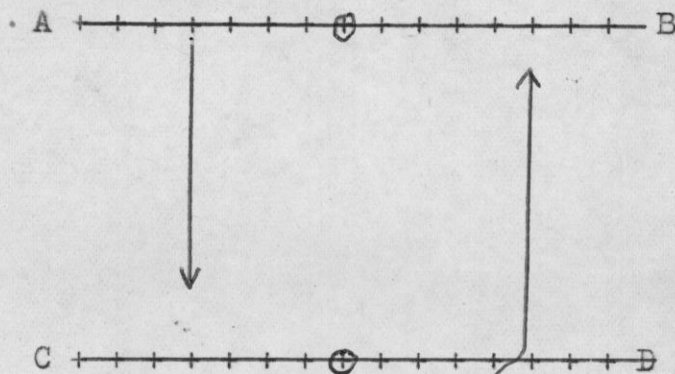
Poent: minden fiú nyerni akart. Jól meg kellett tanulni a pöckölést.



5.-Háborus játék

Amint a játék nevéből is kitűnik, versenyszerű katonásdi. Ellenfelek két csoportja harcol egymással. Az győz, amelyik elfogja a másik-az ellenfél katonáit, vagy királyát. Ha ez egyik győz béke lesz, vagy kezdődik a játék elülről.

Először a királyok választanak felváltva. Az első választót sorrenddel jelölik meg. A legerősebbeket szokták választani felváltva. Tehát két "hadsereg" alakul, mindegyiknek vezére maga a király, mint a középkorban. Felállnak egymással szemben. Nincs meghatározott távolság. Így:



Tehát: szembe néznek egymással, középen áll a király. Tőle balra a balzárny, jobbra a jobbezárny. Csatárláncot alkotnak, egymás kezét megfogják. Ott erős a csatárlánc, ahol a legerősebb fiuk állnak. Ott a leggyengébb, ahol a gyengék állnak. Tehát erősen kell fogni egymás kezét, így lesz erős a front. Aztán kezdődik a játék.

Annak a csapatnak a királya, amelyik a választásnál második volt most első: támadhat; A másik csapat király a elkiáltja magát:

-Királyom, királyom, adj katonát.

Most a támadó királyon a sor:

-Melyiket,?

Megnevezi. A CD -ből- választ-mond-egy nevet. Mindig egyik gyenge fiut neveznek meg, aki nem tudja áttörni az ellenség frontját



Most a megnevezett fiú az CD-ből az AB vonalához fut, igyekezik áttörni, vagyis a csatárláncot szétszakítani. Mondjuk az AB jobb szárnyán egyik gyenge láncszemnél szétszakítja a csatárláncot. A szétszakított rész-néhány fiú -az ellenkirályhoz megy, és azt a sereget erősíti. Ezután a másik fél -a másik védekezik-támad, vagyis az AB támadja a CD-t. És úgy történik minden, mint az előbbi esetben.

Van azonban egy különös oldala is ennek a játéknak: ha az egyik király mohó, és gyorsan győzni akar. Ilyenkor a királyt kell elfogni. Kihívja a másikat.

-Királyom, királyom, adj katonát.

-Melyiket?

A kihívó a királyttakarja elfogni. Ilyenkor visszaszól:

-A királyt önmagát.

A kihívott király egyedül fut, s ha nem tudja áttörni az ellenség csatárláncát, fogságba esik. Csatát vesztett. Ilyenkor vége a háborúnak, esetleg revansot kér. Ha szétszakította a láncot, minden úgy történik mint fenn. Most a serege nekim gyarapodik. A játék a végtelenségig folytatódhat. De a hadiszerecsene mindig változó.

Poent: Mindegyik sereg győzni akar a másik felett.

6.-H á r m a s k a p ó z á s

Versenyszerű labdajáték. Kötöttlabdá"-val játsszák, az elütött labdát el kell kapni, vagy háromszor "bedobni" és az adogatónak elkapni, így az adogatóból ütő, a bedobóból meg adogató lesz. A háromszori bedobástól kapta a nevét a játék.

Csak egy bot és egy kötöttlabda kell hozzá, és természetesen játékosok. Itt kell azonban tisztáznom a kötött labda fogalmát. Ha rongyokat egy nagyobbb rongyba varják, az rongylabda. Ez azonban nagyon könnyű, és hamar szakad, ezért be szokták kötni kenderfonállal. Ez a kötés kötőtűvel töfténik, szakszerűen. Így nehezebb lesz és tartósabb.



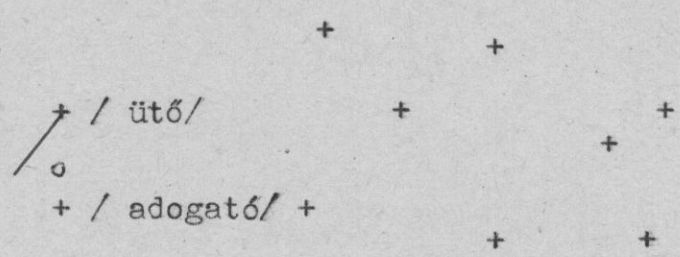
Apám is kötött sokat-mondja-,de a kötés módját már nem tudja.

- A labda és ütő biztosítása után sorsolással jelölik ki az ütőt és az adogatót.Aztán kezdődhet a játék.

Az adogató ~~függőlegesen~~ feldobja a labdát,hogy az ütő le-
estében elüthesse.Kb.másfél méter magasan dobja fel.Az adogató szembe
áll az ütővel,a többiek arányosan oszlanak,szét a terepen,mind arra
törekszik,hogy elkapja a levegőben a labdát,ah ha az leesik a föld-
re,a felkapó bedobja az adogatónak,aki elkapja,ha tudja.Erdeke,hogy
elkapja,hiszen ha egyfiutól.háromszor kapja,el,akkor ő lesz az ütő.
Elyenkor az ütő,kimegy,az adogatóból-ütő lesz,a bedobóból adogató.
Ha valaki elkapja a kiütött labdát,bemegy adogatónak.Lényeges az,
hogy aki bemegy,először adogató lesz,majd egy újabb cserénél ütő.
Tehát: vagy el kell kapni a labdát,vagy háromszor felkapni és bedobni
Az adogatónak mindig el kell kapni.Ha nem tudja elkapni,akkor vagy a
bedobás nem jó,vagy az elkapás:tehát valamelyik hibázott.Ilyenkor és
ez a bedobás- nem számít,szenyériesen:nem áll.Igy megy a játék sokáig
mig meg nem unják.

Poent: mindenki ütő akar lenni minél tovább.

A játéktér képe:



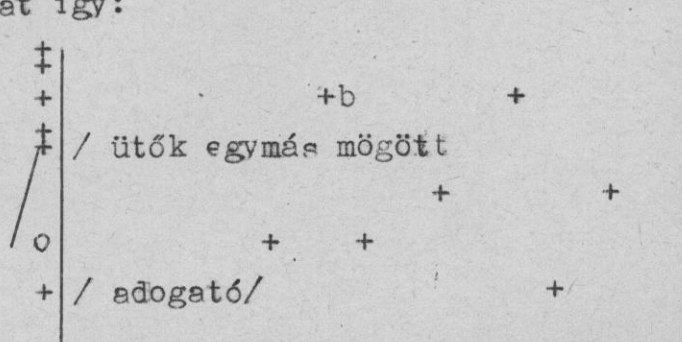
7.-K i f u t ó z á s

Versenyyszerű labdajáték.Nevét onnan kaphatta,hogy a labda
elütése alatt a " lent levő" és már ütöttek kifutnak egy megjelölt
célig/vonalig/.

Labda és ütőbot kell a játékhoz.Miután ezeket megszerez-
ték,két táborra oszlanak.Mindkét tábornak van egy mindenki.áltl leg-
jobbnek elismert ,de meg nem mondott játékos,/vezetője/,aki választ.



Amikor a két tábor készen áll,-a " lent " levők közül egy fiu adogató lesz,a többiek széteszlódnak a terepen .Feláll a két csapat így:



A " fent " levők egymás után ütnek.Ha eltalálták a labdát, a kijelölt vonalig futnak,vigyáznak arra,hogy a két vonal között, senkit se dobjanak meg a " kifutók " közül.A "lent"-iek igyekeznek mielőbb megkeresni a labdát.A megtalálástól,kézrekerítéstől függően sok variáció lehetséges.Ha hamar kézrekerítik ,és a labda közel van az egyik kifutó játékoshoz,akkor a lent levő megdobja a kifutót.Ebben az esetben helycsere.A lentiek ütnek és így ők lesznek "fent".Ha megmesze ütötték el a labdát ,igyekeznek ahhoz a játékoshoz dobni,akihez egy futó a legközelebb fut.Ha megdobja,helyet cserélnek,a lentiek lesznek fent és fordítva.Lényeg:csak elütéskor van kifutás.Ha nagyon messze ütötték el a labdát,viassa is lehet futni,s akkor újra üthet, aki már egyszer megfordult.Mindegyik csapat csak ugy lehet fenn,ha a kifutók közül valakit megdobnak.Sokszor a labdát több helyre is eljuttatják,eldobják annak,aki a legkedvezőbb helyzetben van.Vannak, ill.voltak olyan esetek,amikor az egyik csapat sokáig volt fenn,mivel jó ütő fiuk kerültek egy csoportba,s messze elütötték a labdát.Volt idő ki és befutni.

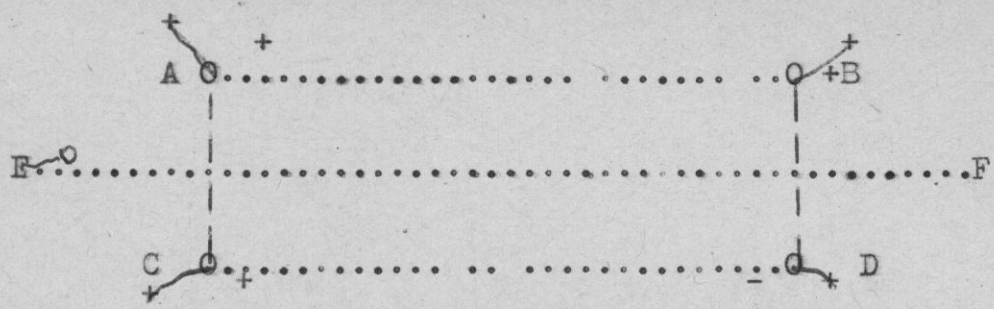
Poent: minden ill.mindkét csapat fent akart lenni.



8.- K ö r c ö z é s

Ügyességi labdajáték. Nagy szerepet játszik ennél a játéknál az ügyesség is, a labdaütőkészség is.

Eszközei: négy ütőbot, egy kötött, labda és hat gyermek/fiu/ Ezt a játékot csak pontosan hatan lehet játszani. Sem többen, sem kevesebben nem lehet. Itt kell elmondanom, hogy a kötött labdán kívül más labdákat is használtak a játékokhoz, Szenyérben. Ha nem volt kötött labda -igen ritkán esett meg-, akkor gumilabdákat használtak. Ennek három fajtája volt: a töltöttgumi/ tőtödögumi/, a "pótye" és az ürezegegumi -labda. A tőtödögumit ritkán használták, mivel tömor töltete volt, a zürezegegumi ennek ellenkezője, ezért csak a lányok használták az utóbbit. A tőtödögumit csak kényeszerhelyzetben használták, ha nem volt más. Ezért elsősorban kötöttlabdát használtak, s ha ez nem volt kéznél, akkor a pótyét. Ez a labdafajta szivacsos töltetű volt, körülbelül olyan súlyu, mint a kötöttlabda. Hibája az volt, hogy a kötött labdánál kisebb volt. Két pár ütő lesz és egy pár adogató. Még négy földbe vájt lyuk kell hozzá, aztán felállnak a játékhöz. Így:



Tehát párokat alkotnak. A párok egyéni megállapodás szerint törvténik: ki kivel lesz? Tehát az A párja a B, a C-é a D, ezek vannak "fenn", ezek ütnek. Az E párja az F, ők az adogatók. Kezdődhet a játék: az E kezében van a labda, úgy dobja F-nek, hogy az el is tudja kapni. Ha az E dob, a másik oldal üt, tehát a BD. Az F visszadobja E-nek, ilyenkor ismét az ellenkező oldalon állók ütnek, az A és a C. Arra vigyázni kell, hogy az adogatók ne hogy valamelyik lyukba helyezték a labdát, mert ilyen esetben a figyelmetlen pár helyet cserél az adogatóval. Több, variáció van itt is: ha adogatás alatt valamelyik bot érinti a labdát, akkor: "kör". Ez azt jelenti, hogy az összetartozó pároknak



össze kell ütni vagy érinteni botjaikat. Ez arra való, hogy a lyukból kivegyék botjaikat, s az adogatók beletehessék a labdát. Ilyenkor helycsere: az a pár, amelynek lyukjába beletették a labdát, adogató lesz, az adogató párból meg ütő. Ha érintéskor, tehát, ha adogatás közben egyik bot érinti a labdát, az érintő pár ilyenkor is adogató lesz, tehát lent, lesz. A körözés ilyenkor is kötelező. Harmadik, eset: ha valamelyik ütő eltalálja a labdát és az meseze száll, akkor mind-egyik párból az egyik elmegy "vancogni." Ez ismét lehetőségadás az adogatóknak a felkerülésre: egyik lyuk mindig üresen áll, csak az egyik játékos védi a két lyukat. A "vancogás" a következőképpen történik: a két ütővel együtt a labdáig megy egyik adogató is. Az ütők előrenyújtott bottal a labdához érnek, de már visszafelé forduló testhelyzetben. Természetesen, a labdát azért figyelik. Az adogató is a labda felé nyúl, hogy bedobja. Sokszor csak imitálja a dobást, s az ütők mindannyiszor visszafelé ugranak. Természetesen nem futhatnak vissza, mert az adogató, a labdát nem dobta be. Vissza kell menniök. Sokszori ijesztgetés, imitálás után egyszer bedobja a labdát, s mindhá-
man visszafutnak, ill. rohannak. Bent a két ütő védi a négy lyukat, a bent-
ti adogató a társától kapott labdát igyekszik egyik lyukba tenni. Ide-oda ugrál, s az ütők is hol ide, hol oda dugják botjaikat. Sokszor komikus helyzet adódik ilyenkor. Ha valamelyik lyukba sikerül belete-
ni a labdát, párjával a legyőzött ütő pár helyére, lépnek és fordítva
Ennek a játéknak több variációja nincs, de szerették a szenyéri fiatalok.

Poent: el kell ütni a labdát, így lehet fennmaradni, és nem szabad engedni, hogy a lyukba beletegyék a labdát. Az adogatóknak pedig igyekezniük kell, hogy felkerüljenek ütőnek. Lyukba kell helyezni a labdát. Ügyeskedni kell. Mindenki ütő akar lenni. Nagyon érdekes a két nyelvjárási kötött szóalak: "körc" és "vancogni". Csak ennél a játéknál használatos ez a két szó, más beszédhelyzetben nem fordul elő.

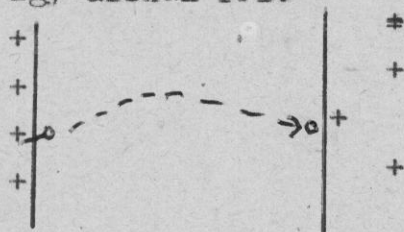


9.
8.- Nyulazás

Versenyszerű labdajáték.

Két tábor játéssza. A létszám nem meghatározott. 5-6 vagy 10 gyermek játéssza. Csak egy labda kell hozzá. Rendszerint ennél a játéknál is kötött labdát vagy pötyét használnak. Felváltva választanak, hogy az erők nagyjából egyenlők legyenek. Rendszerint itt is a legjobbnak tartott fiúk választanak.

Igy állnak fel:



Tehát az egyik csoportban vannak a nyulak-innen a név is-, a másikban a vadászok. A nyulak azok lesznek először, akik a választásnál elsőek voltak. Ők állnak ahhoz a vonalhoz, amelytől futni kell. A vadászok meg oda, ahonnan dobni kell. Megkezdődik a játék.

A nyulak közül egy kezébe veszi a labdát. A vadászok közül egy előre lép a vonalhoz, azonban azt nem lépheti át. A többi vadász sorban mögötte áll, hogy dobhasson. A nyulak mind sorbaállnak a vonalhoz, futásra készen. A labdás nyul annak a vadásznak a kezébe adja a labdát-lövedéket-, amelyik, a vonalhoz állt. A nyulak futásnak erednek. A vadásznak meg kell lőni, ill. meg kell dobni valamelyik nyulat. Két eset lehet séges: vagy talál, vagy nem. Ha talál, újra dobhat, az eltalált nyul elese, vagyis kiállt. A dobó mindaddig folytathatja a dobást, míg talál. Ha nem talál, másik vadász "lőhet"-dobhat mindaddig, amíg talál. Ha célt téveszt, át kell adni a helyét jobb vadásznak. A nyulak közül mindaz kiáll, amelyiket eltalálták. És így tovább. Ha a nyulak mind zsákmányul estek, újra felállnak, újra nyulak lesznek. Ha a vadászok mind lőttek, és még mindig marad nyul, helyet cserélnek. A vadászok lesznek a nyulak és fordítva. Vége.

Poent: mindegyik csoport vadász akar lenni. Ezért folyik a játék.



10

9.-0 r e s z á g o z á s

Ügyességi labdajáték. Létszámhoz nincs kötve .Annyian játszószék, ahányan éppen vannak.

Az apacsozásnál leirt mondókával " kikiáltót" választanak. Ez egy palatáblát vett kezébe a század elején, és természetesen palavesszőt is. Egy labda és egy földbe vájt lyuk kellett még a játékhoz.

A játék menete: minden játékos választott egy nemzetnevet. Egyik neve volt magyar, a másiké német vagy román, stb. Természetesen itt is érvényesült a gyermeki romantika. Valami nagyot, valami érdekeset akartak találni. Így ilyen nevek is előkerültek: ,hottentotta , eszkimó, stb. A kikiáltó ezeket és csak ezeket felírta a palatáblára. És elkezdődött a játék. A kikiáltó valahol a közelben leült és elkülönült a játékosoktól. Ezek a kivájt lyukba helyezték a labdát. Köréje álltak, és kinyújtott karral készen álltak arra, hogy kikaphassák a labdát, ha a kikiáltó kiáltja az ő nemzetnevét. A kikiáltó is munkához látott, és kiabálni kezdett:

Legyen az a..... legyen az a...../faszült csend,/, legyen az anémet.

Ekkor csak a német nyúlhatott a labdához. A többiek szétfúrtak. A " német"-nek meg kellett dobni valakit. Két eset volt ilyenkor lehetséges: vagy megdobott valakit, vagy nem. Ha talált, akkor a megdobott kiszállt a játékból, illetve ki kellett szállnia. Ezt a játékszabály írta elő. Ha nem talált, a "német" szállt ki. Addig folytatódott, míg csak egy " nemzet" maradt állva. A következő játékban ő lett a kikiáltó. Tehát minden esetben az utolsó ember lett a következő játékban a kikiáltó.

Poent: mindenki arra törekedett, hogy " kikiáltó " lehessen. Ez ebben a játékban a " versenyszerűség".



10.-Város labdázás

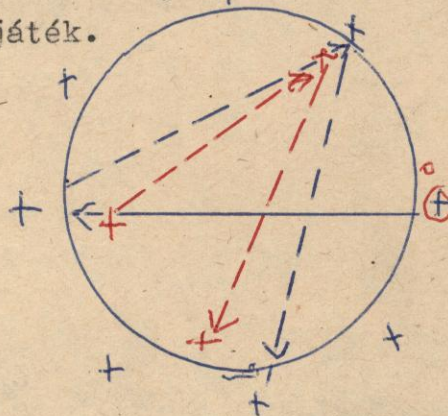
Ez is versenyszerű labdajáték.

Egy labda kell hozzá, és egy földre rajzolt kör, mintha ez kőfal lenne, mint a középkori városfalak. Talán innen is a neve. A játékosok a kör szélére állnak, egynek a kezében labda, rendszerint kötött labda. Egy fiú, akit a már leírt mondókával sorolnak ki, a körben helyezkedik el. Ezt a fiút kell valakinek megdobni.

A játékban a szenyéri fiúk és legények igen nagy rutinra tettek szert. Nem dobnak ésszerűtlenül a körben álló és végekező fiúra, mert ha a dobó nem talál, neki kell bemenni "török"-nek. Ahhoz a fiúhoz dobják a labdát, aki legközelebb van a "törökhöz". De ha az ügyes, mindig elfut a labdától. Amikor megünják a "passzolást", valaki rádob. Két eset lehetséges: vagy eltalálja a törököt vagy nem. Ha talál tovább is magyar marad a dobókör szélén, ha nem, akkor ő megy be töröknek, s őt dobálják mindaddig, míg nem egyszer a "magyarok" közül valaki nem talál, és a helyére áll töröknek.

Poent: nem akar senki török lenni, mert a dobás fáj. Mindenki "magyar" akar lenni, erre megy a játék.

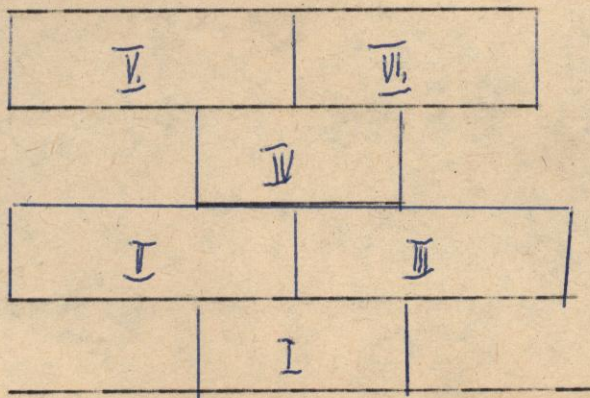
A "város" így néz ki:



11.-A lányok játéka

1.-Iskolázás

Ugráló játék, azt hiszem, ma is játsszák a kisebb lányok. A játékhoz egy darab cserep kell és egy rajz. A rajz:



Az egyes négyszögeket jelöltem. Mindegyik négyszög egy iskolai osztályt jelent, ti. a feudálkapitalista Magyarországon hat osztály, illetőleg hat év volt a kötelező elemi iskolai követelmény. Így a fiatalság ezeket az osztályokat tartotta kötelezőnek, az nagy dolog volt, ha egy parasztyerek, mind a hat osztályt elvégezte, ez már rangot jelentett. És ezt a rangot fejezte ki játékaiban, illetve ezt a vágyát. Ugy tudom, ma is játszik, de nyolc négyszöget rajzolnak, hiszen ma a nyolc osztály elvégzése kötelező. A játék a nevét is a hat osztálytól kapta.

A játék lefolyása: az első lány-lehet bármelyik, hiszen sorba jönnek egymás után-kézbe veszi, a cserépdarabot, és az I. osztály négyszögébe dobja. Két eset fordulhat itt elő: vagy a négyszögben marad, vagy kigurul. Ha a négyszögben marad, tovább játszik. az egyes kockákba egy lábbal ugrik, a kettesekbe kétlábbal. Így végigugrál. Az utolsó kétlábú kockáknál ugorva megfordul, s ugyanugy, mint előbb visszaugrál. Amikor az egyes kockában a cseréphez ugrik, féllábon álva felkapja, és kiugrik. A második osztály kockájába dob, s ha a cserép bent marad, ismét ugrál, mint az előbb. Így megy végig. Ha nem hibázott, elvégezte "egyre" a hat osztályt. Most jöhet a második, s ugrál, míg nem vét. -Ha a cserép kigurul a négyszögből, nem folytathatja a játékot, helyét át kell adni a következőnek. Hibázni lehet még akkor, ha rosszul ugrik, pl. ha az egyes négyszögbe két lábbal ugrik. De a hibázás legtöbbször a cserépdobásnál adódik. Ilyenkor mindig a következő jön.

Poent: nem versenyjáték, csak arról van szó, hogy ki végzi el "egyre" a hat osztályt. Aki "egyre" elvégzi, annak tekintélye van. Ez a játék csak szórakozást, időtöltést szolgált.

2.-K a v i c s o z á s

Ügyességi játék. Nevét onnan kaphatta, hogy olyan helyen játszották először, ahol kavics volt. Szenyérben azonban nincs kavics.



A játék megszervezése: több játékos is lehet, de legtöbbször ketten játszóak.-A földre ülnek le a lányok, esetleg pokrócot tesznek maguk alá, hogy fel ne hüljenek. Hat kavicsal játszóak. Amint mondtam, Szenyérben nincs, nem is volt természetes kavicslelőhely. A lányok azonban megoldották az eszközkérdést. Téglákat törtek darabokra, és kiválasztották a megfelelő nagyságúakat. A tégladarabok élét le-dörccsölték, kavicsalakukká váltak, s ezekkel játszóak.

A golyóalaku tégladarabokat jobb kezükbe vették, és "leterítették" azokat. A "terítés nagyon fontos ennél a játéknál. Ügyelni kell arra, hogy a golyócskák-a továbbiakban kavicsok-mérete ne eseenek egymástól, mert egy kézzel, ebben az esetben nehéz őket egyszerre felkapni, hiszen ezt kell tenni, ez a legfontosabb eleme a játéknak. Először e-felvesznek egy kavicsot. Azt, amelyik legtávolabb esett a többitől. A választás ebben az esetben a játékos kizárólagos joga a játékszabályok szerint. Először, illetve másodszor feldobja a kezében levő kavicsot a levegőbe, s amíg az visszaesik, felkap egyet a leterítettek közül. Aztán a felkapottakat félre teheti, csak a feldobandó kavics marad a markában. Először egyenkint szedi fel a kavicsokat így, majd kettesével és így tovább.

Először: 1+1+1+1+1

Másodszor: 2+2 +1

Harmadszor: 3+2

Negyedszer: 4+1

Ötödször: mind az ötöt: 5+0

Ha minden sikerült, akkor megdicséri a másik; ha egyszer hibázott, át kell adnia a játékot társának. Ez a játék.

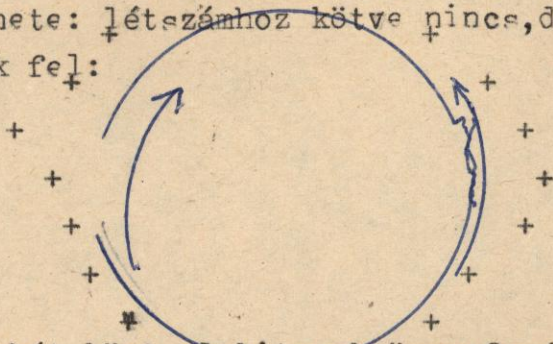
Poent: nincs verseny, ez időtől tő, szórakoztató játék. Legfeljebb arról van szó, ki az ügyesebb.



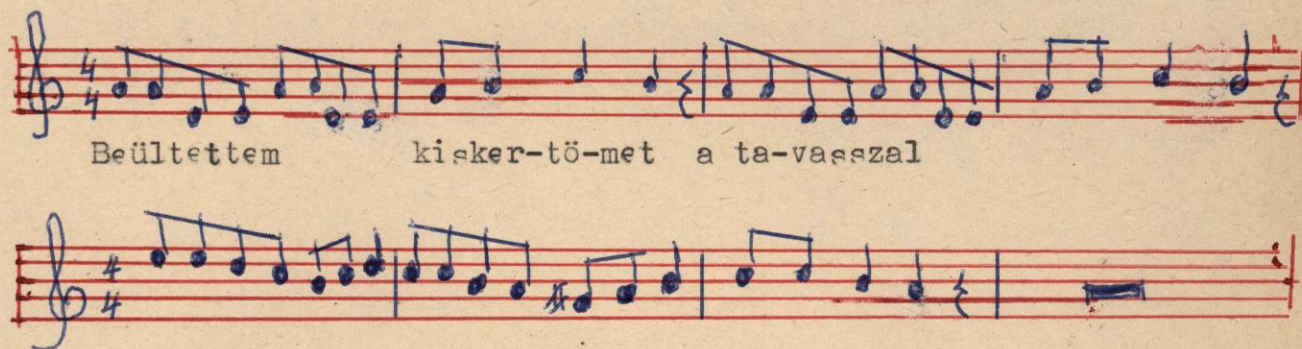
3.-Virágvásár

Dalos, játék, versenyfutás is van benne, tehát versenyszerű játék. Tulajdonképpen a "virágvásárlást" dramatizálná, azonban a szenyéri változatban dramatizálás nincs. Herceghalmán / Komárom m./ és Öcsényben / Tolna m./ azonban dramatizálják.

A játék menete: létszámhoz kötve pince, de 8 -lo lány szokta játszani. Így állnak fel:



A lányok tehát kört alakítanak, összefogódkodnak és a dal ütemére jobbról bal felé lépdelnek. A dal:



Mind: Beültettem kiskertötmet a tavasszal,
rózsa, szökfű, lilium és rezedával,
ki is nyiltak egyenként,
el szeretném annyi mind,
de mas mingyá.

Mögvöszöm én virágodat, ha eladod,
ha az árát te magad is nem sokallod,
Versenyfutás az ára,
uccu, mönnyünk utánna,
de mas mingyá.



Mindenki-minden lány az ének ütemére jobbról balra forog. Ezt azért így mer Szenyérben és más paraszt falukban" jobru balra kaszának! A körben áll, ill.-a körrel ellentétes irányban megy illetve lépdél az eladó, illetőleg azvirágáros, aki helyett a kör énekel. Amikor a dallal odaérnek, hogy: "mögveszöm én virágodat ha eladod.....stb." akkor a kör megáll, és az árúhoz legközelebb álló lesz a vevő. És álvá énekelik a dalt végig. Azveiadó versenyfutást ajánl a vevőnek. En eklés közben a, vevő mellé áll, és a dal befejezése után megkezdődik a versenyfutás. Az eladó általában jobbra fut, a vevő meg balra. A körükörül futnak. Amelyik előbb visszaér a megszakadt lánchoz, az megy be a körbe eladóknak. Ő nyert, a másik beáll a körbe. Ismétlem, ezta játékot sokféle változatban játszották, néhol dramatizálták. Szenyérben a legegyszerűbb formát alkalmazták.

Poent: egy kis éneklés, egy kis versengés tette hangulatossá ezt a játékot, a lányok nagyon szerették, kellemes szórakozást nyújtott. Ma már nem él Szenyérben sem.

III.-Közös játékok

Az alábbi játékokat együtt játsszák a leányok és fiuk, illetve míg játszották, a játékban vegyesen vettek rész lányok és fiuk.

1.-Aranykapu

Szórakoztató játék dallal.

A fiuk lánypárt választanak, és párokba állnak egymás mögé. A fiuk állnak jobbról-falun így szokás-a lányok balról. Megfogják egymás kezét, egy lépést mindketten kifelé lépnek, és karjaikat felemelik mintegy " kaput alkotva./Innen a név/. Adalolni kezdenek:

Bujj, bujj zöld ág, zöld leveles nyitva van az csak bujjátok ke, aranykapu rajta
nyisd ki ró kapu-dat, kapu- hadd ke-rül-jem vára-dat, vára-dat
zeám, dat,
Szita, szita szere csütör-péntek lem tök,, zap-szer-da.

A párok dalolva, feltartják kezeiket, melyekkel kaput, ill. kapukat alkotnak, s az utolsó pár a kapuk alatt átbujik, és a sor elejére áll, s kezét feltartja. Amikor ez a pár az élre áll, ismét az utolsó jön. Ugyanugy átbujik, s ugyanugy az élre áll. Mindig az utolsó jön, s mindenkire rákerül a sor. És így az oszlop lassan, de előre halad.

Poent: a dal és a játék öröme vonzotta erre a játékra a fiatalokat.

2.-L i t y á z á s

Egyszerű kergetőse.

Először a már ismertetett mondókával választanak egy fogót, egy "lityást". Aztán két helyet jelölnek ki, ahol meg lehet pihenni, ahol a megfogás "nem áll". A gyermekek-fiúk és leányok-futkosnak a két kijelölt, hely között. Ha valakit a fogó megfog, vagy csak megérint, váltanak, a megfogott lesz a "lityás". Ez a játék, kifulladásig mehet.

Poent: senki sem akar "lityás" lenni.

3.-Zsemlyezés

Ez is egyszerű kergetőse.

A fiúk és lányok közt alakítanak, megfogják egymás kezét. Egy fiút választanak, aki kívül marad. A kör körül fut, közben valakinek a hátát megérinti. A megérintett kergető lesz. Az elő ismét megérint valakit, annak helyére áll, s ez lesz a "kergető". Az üldözött mindig megérint valakit, s akit megérintett, kergető-üldöző lesz. A név eredetét senki sem tudta régen sem, de még következtetni sem lehet, semmi köze sincs a péksüteményhez. Egy változat: ha az üldözött megérinti vagy eléri az üldözöttet, azt leminősül. Ismét üldöző lesz. Ennyi az egész.

Poent: mindenki igyekszik a körbe mielőbb visszakerülni, nem akar senki üldöző lenni.

Fazekas Istvánné

Fazekas Istvánné

Kisbárapáti

/ Somogy m./

