

JÁTÉKOK

Dr. Kiss Áron „Magyar gyermekjáték-gyűjtemény”-éből

1.

A nap és a hold

A gyermekek összegyűlnek s közülük a két legügyesebb és legerősebb gyermek félrevonul, összebeszél s egyik „nap”, a másik „hold” nevet vesz fel. Ha ez megtörtént, zsebbelijökből zászlót csinálnak s azt magasra tartva a gyermekcsoport elé mennek.

Ki megy a „naphoz?”, ki megy a „holdhoz?” – kérdezi a kettő egyszerre. – (A gyermekeknek nem szabad tudni, hogy melyik a kettő közül a „nap” és melyik a „hold”, mert könnyen megeshetik, hogy egyik népszerűbb, mint társa s a játszó közönség, ha tudná, hogy melyik milyen nevet visel, hozzá pártolna.)

No, mostan tovább! A két zászlós fiú mindegyre kiáltja: „Ki megy a naphoz?” „Ki megy a holdhoz?” Akik a naphoz mennek, vonuljanak balra; akik a holdhoz mennek, vonuljanak jobbra. Ha ez is megtörtént, akkor a két hős kijelenti, hogy ők „királyok” és pedig ellenfelek, a hozzájuk pártolt fiúk pedig katonák.

Mostan kimérnek lépésekkel egy távolságot (ők azt már tudják, hogy mily távolság való nekik).

Tegyük fel, hogy a távolság 16 lépés (erős és élénk természetű gyermekek rendszeren többet vesznek), tehát 8 lépés a középpont. A középponton mindkét király leszúrja zászlóját, egyik jobbra, a másik balra, akkora tért hagyván, hogy kényelmesen keresztül futhassanak rajta. A zászlóktól jobbra 8 lépésnyire az egyik király üti fel székhelyét, a zászlóktól balra a másik; mindegyikük egy követ tesz le rezidenciának. Mostan a katonák (a többi gyermekek) megválasztott királyuk köré csoportosulnak s megkezdődik a tulajdonképpeni játék.

A király ugyanis a leggyorsabb gyermekeket megválasztja kengyelfutónak, ki híreket visz az ellenkirályhoz. A kengyelfutó elindul s mikor a határt jelölő zászlókhöz ért, méltóságosan meghajol, mintegy szabadságot kérve a határ átlépésére. Ezzel tovább indul s a királyhoz érkezve, másodszer is meghajtja magát.

A király kezét nyújtja a kengyelfutónak és kívánságát kérdezi. – Mit izent királyod? „Királyom ő felsége – mond a küldött – három rétest küld felségednek: egyik húsos, másik tejes, a harmadik böjtös”. (Vagy: egyik kovászos, a második kovásztalan, a harmadik íztelen; vagy: egyik sós, a másik sótalan, a harmadik epés.) Midőn ezeket elmondta, vissza akar futni királyához, de ez a király utána indul s ha sikerült őt a maga határán, a zászlókon innen elfogni, akkor fogollyá teszi és szolgálatába fogadja.

No, mostan a másik király küld követet társához, az szintén igyekszik a kengyelfutót fogollyá tenni.

A játék így tart mindaddig, míg az egyik királynak sikerült a másik katonáit mind elfogni. Ha ez sikerült, akkor a katonáitól megfosztott király személyesen jelen meg, híreket víve, azokat elintézve, visszasiet székhelyére; de most a győztes fél arra törekszik, hogy a királyt magát ejtse fogságba.

Ha ez sikerült, akkor a győztes fél katonáit két sorba állítja, úgy, hogy azok közt kényelmesen el lehessen menni, tudniillik a sorok egymással szemben állnak. Ha a sorok fölállottak, akkor a bukott király födetlen fővel háromszor keresztül vonul a győztesek közt.

Ha a szerencsétlen király már lakolt balsorsáért, volt katonáira kerül sor. Ők is bűnhődnek és pedig így: a megbukott király zászlaját elveszik, s a pálcát, melyre a kendő kötve volt, egyiknek a kezébe adják, ki köteles azt magasra tartani s előre indulni. Szerencsétlenül járt társai követik őt s ők is födetlen fővel háromszor keresztül vonulnak a győztesek sorain.

2.

Tyúkozás

A gyermekek derékon összefogódzva állnak, aki elöl áll, az az anya. Egy velük szemben leguggol és pálcával ás, ez a héja. Az anya kérdi:

– Mit ásol, héja?

Héja: – Gödröt.

Anya: – Minek az a gödör?

– Tüzet rakni benne.

– Minek a tűz?

– Vizet forralni.

– Minek a víz?

– Tyúkot kopasztani.

– Kiéből?

– A kendéből.

– Ilyen a zúzája, ilyen a mája (a karján mutatja a nagyságot); de mégsem eszel belőle.

– Héja vagyok, elkapom!

– Anyja vagyok, nem adom!

A héja igyekszik egyet vagy többet elfogni. A többiek derekuknál összefogódzva, jobbra-balra szaladnak, a héja utánok, addig, míg a héja valamennyit el nem fogja. Ezután párosával összefogódnak, egymásután állnak, az anya az első párban áll, a héja velök szembe.

Kérdi az anya a héját:

– Hogy főzte apád a lencsét?

A héja feleli:

– Köpülte, kavarta, mégis fövetlen hagyta.

Ekkor a leghátul álló pár kétfelől a héja felé szalad s igyekszik a héja előtt összefogódzni s első párnak állni. Ha a szaladók közül a héja a harmadik párból sem tud valakit elfogni, akkor az összefogódzott párok keze alatt át kell neki bújni, mikor is a párok ütik a hátát. Ha pedig a héja elfog valakit, az lesz az ő párja, kivel sorba áll; az pedig, akinek a párját elfogta, héja lesz, s a játék újra kezdődik.

3.

A kapós

Ezt a játékot hármon fölül tetszés szerint való számmal lehet játszani. A játéknál van egy ütő, egy adogató, a többi pedig kapó. Hogy ki legyen az ütő és az adogató, azt sors útján döntenek el a következőképpen: két játészó egymásnak dobja a botot háromszor. Ahol a harmadik dobásra elkapta, onnan kezdődik a mérés, a játészók mind odamennek a bothoz s egymás keze fölött átmarkolják azt és mindaddig fölebb-fölebb mennek a fogással, míg a bot végéhez értek. A legfelső az ütő, a legalsó az adogató, a többi pedig a kapó. Néha az, akinek a keze legfelülre jut, nem egész marokkal, hanem csak alig két ujjal bírja a botot átfogni; vita támad, hogy mi legyen: ütő-e vagy adogató? Úgy döntenek el, hogy kiválasztanak maguk közül egyerősebb fiút, ha ez a nyújtott karral a vállmagasságban tartott botot ki tudja a kis ujjával a kezéből lökni (a többi ujjak csukva vannak), akkor nem érvényes a felső fogása, visszamegy legalulra, nem lesz ütő, csak adogató és az utána következőé az elsőség, az lesz az ütő.

Megállapítják, hogy 1, 2 vagy 3 legyen-e a kapás. A kapók kimennek az ütés helyétől oly távolságra, aminő távolságra az ütő körülbelül ütni bír. Az adogató föladja, földobja az ütő elé a labdát oly magasra, hogy az ütő azt jól bírja ütni, az ütő pedig iparkodik azt minél távolabbra és magasabbra ütni. A kapók közül, aki a megállapodás szerint 1-szer 2-szer vagy 3-szor megkapta az elütött labdát, bemegy adogatni: az adogatóból lesz ütő, a volt ütő pedig kimegy kapónak.

A lányok ütés helyett jobb szeretnek dobni. Itt nincs adogató, csak dobó van. Iparkodnak a labdát magasra és messze dobni, de úgy irányozzák, hogy ott essék le a labda, hol senki sem áll vagy az ügyetlenebb kapók vannak, mindamellet a változás így gyorsabban megy, mint ütéssel.

(1891)