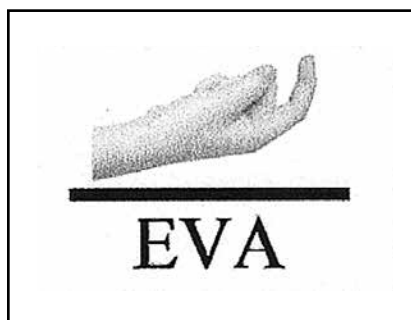
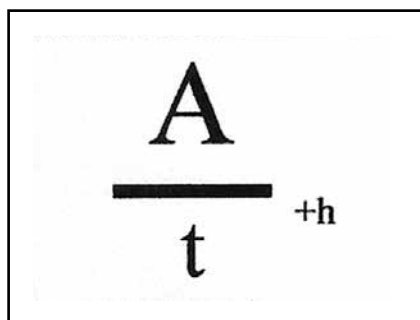


Betűrejtvények

A megfejtés egy-egy nemzetiségünk anyaországának fővárosa.



Játéksarok: Ugróiskola

„A láb mindig kéznél van!” – állította *Peterdi Pál*, korának népszerű humoristája. Feleletül szánta ezt azoknak, akik a drága pályák és sportszerek elérhetetlenségére hivatkozva utasították vissza a testmozgást. Ő a futást és kocogást igyekezett népszerűsíteni ily módon, mi viszont egy régi-régi gyermekjátékra hívjuk fel a figyelmet. Egy olyan szórakozásra, mely magányosan és társakkal versenyezve is kellemes időtöltés. Testmozgás a javából, rendszeresen és hosszasan játszva, sportokkal is felér. Nincs a világnak olyan eldugott csücske, ahol ne ismernék, ne alakították volna egy vagy több változatát is a gyermekek(nek). Krétával aszfaltra, bottal út porába, strandpapuccsal tengerpart fövényébe rajzolva, faágakból kirakva is megteszi a pálya. A városi parkokban, játszótereken újabban a tervezők már eleve kialakítanak ilyeneket. Ők többnyire színes kőlapokat, gyeptéglákat, többszínű homokot, vagy műanyag-borítást hívnak segítségül. Az üzletekben már olyan szőnyeget is árulnak, amibe bele van szőve, amire rá van nyomtatva a különleges négyzetsor – a pálya –, hogy teszem azt, tévénézés közben is lehessen próbálkozni.

Az ugróiskolát – mert arról beszélünk – már szépapáink hőskorában is igencsak kedvelték. Rajzok, festmények, később fotók örökítették meg a vidám pillanatokat, amikor a fiúk-lányok erősen összpontosítva elrugaskodtak a földtől. A játék során megszámozott négyzetről négyzetre kell ugrálni, többnyire egy lábon. A nálunk honos szabályok szerint egyre messzebbre. Először az 1. számú „kockába” kell dobni egy kavicsot, majd egy lábon érte ugrani, felkapni, kihajítani, majd visszaugrani úgy, hogy a másik láb véletlenül se érintse a földet. Ekkor a 2. számú mezőbe kell hajítania a kavicsot, s előbb az első, utóbb a második négyzetbe kell váltatlan lábbal (de csak eggyel) utána szökdécselni, kidobni, majd felborulatlanul visszajutni a rajtmező elé. Hosszasan folytathatnánk, hiszen 10, 12, 15, sőt ennél hosszabb pályák is ismertek. A kavics és a játékos feladata mindvégig változatlan, bár szerencsére időről időre kettős mezők is segítenek, melyekre a versenyző kisterpeszben ugorhat (mindkét lábának jut ilyenkor egy-egy szomszédos négyzet). A tizedik mező környékén már nem is olyan könnyű lehajolni a kavicskapkodáshoz, mint azt gondolnánk. Erős összpontosítást és állóképességet igényel. Aki ugyanis kiejti a kezéből, vagy nem tudja a pontos helyre dobni a kavicsot, vonalra lép vagy kisodródik, esetleg az illetéktelen lábával ér a földhöz, az elveszíti a maga sorozatát.

Az egymással vetélkedők megállapodhatnak a kísérletek számában (ekkor az nyer, aki az összes lehetőséget kihasználva legtöbbször teljesíti sikeresen a pályát). Dönthetnek úgy is, hogy addig tart a játék, amíg valaki a játékosok közül öt, tíz vagy ennél is több érvényes ugrókört el nem ér. Akadnak olyanok is, akik azt szabják feltételül, hogy a győztesnek háromszor, ötször, hétszer kell megszakítás nélkül (tehát folyamatosan, amikor csak rákerül a sor) hibátlanul végigjutni a pályán. Vannak helyek, ahol stopperórával mérik az időt, s ott a leggyorsabban teljesítő versenyzőknek jut babér.

Ausztriában háromkörös egy-egy menet. Először minden úgy történik, mint amit eddig leírtunk, de aki az utolsó négyzetből is célhoz ért, azonnal megfordul, s páros lábbal ugrálja végig a pályát. (Ez sem olyan egyszerű már ilyen fáradtan. Az egyes mezők pedig, ahol egy lábfej még kényelmesen elfér, elég szűkös a két cipőtalpnak. Ezért aztán jóval nehezebb ilyenkor nem rálépni valamelyik vonalra. A páros mezők mindegyikébe két lábba kell érkezni, tehát a legkisebb pihenésre sem marad idő.) A legkimerítőbb azonban a harmadik kör, amit ugyancsak sebbel-lobbal meg kell kezdeni. Ezt sisterségnek nevezik. Ekkor váltott lábakkal kell végigugrálni a pályát. A páratlan mezőket a jobbal, a párosokat a ballal, következésképp az eddigieknél még nehezebb nagy sietve megtalálni a kavics célszerű helyét a következő négyzetben. Hol a jobb, hol a bal kézhez lenne szerencsés ugyanis közelebb esnie. Csak, amikor a sisterségből is célba jut, akkor ér véget a játékos kínja. Olyankor pihenhet nagyot, hisz vetélytársa háromkörös kísérlete következik. Hacsak az nem rontja el a kísérletét, mert akkor máris újra övé a pálya.

Svájcban, Németországban „Menny és pokol” néven is emlegetik az ugróiskolát, mivel a cél- és rajtmezőbe sokszor az ezeknek megfelelő Himmel, illetve Hölle szócskát írják. Minden ugribugri játékos a mennyországba akar eljutni, hogy a legvégén a poklot átugorva győzedelmesen kilihegje magát. Fontos adalék, hogy arrafelé csak a „poklon” túli első mezőbe dobják a kavicsot, attól kezdve mezőről mezőre lábbal pöccintik tovább.

A játék francia változata az escargot (csiga). A „csigaevő franciáknál” ugyanis egy középpontot körülkanyargó számozott négyzetekből alakítottak nemzeti ugróiskolát. Vannak vidékek merrefelé azonban a német pálya kedveltebb, csak ott a Paradis (Paradicsom, Édenkert) szót írják a legtávolabbi mezőbe. A spirális pályán egy lábbal kell a középpontig ugrálni, majd hirtelen fordulatot véve, a másikra szökellve kiszökskézni mezőről mezőre. Ha valaki elveszti az egyensúlyát, vonalra lép, megjelöli azt a mezőt, ahol szerencsétlenül járt. A többiek ettől kezdve erre páros lábbal érkehetnek meg, neki viszont legközelebbi kísérletek során mindig át kell ugornia. A játék úgy érhet véget, hogy a megjelölt négyzetek miatt mindenki számára elérhetetlenné válik a központ, vagy úgy hogy nem marad szabad, jelöletlen mező. Ekkor ki-ki összeszámolja, hány bejelölt négyzete van. Egyes helyeken azt tekintik győztesnek, aki a legtöbb mezőt foglalta le (a legtöbbön az ő jele látható), másutt viszont a legkevesebb mezőt birtoklónak jut a pálma. A spanyol-francia határ két oldalán élő baszkoknál és Normandiában is a csigaforma járja, ám a kavics is főszereplő: azt kell ugyanúgy eljuttatni az utolsó mezőig, s kidobni. Éppúgy, mint mifelénk.

Olaszországban kissé egyszerűbb a pálya rajzolata, mint nálunk, a szabályok viszont az osztrák változatra hasonlítanak (a visszauton mindig sisterségni kell). Kavics helyett sokszor apró babszakot (babzacskót?) hajítanak a mezőkbe (azokat könnyebb felkapni).

Tájegységről tájegységre változnak tehát a pályarajzok, szabályok. Van ahol egy helyben topogó, vagy többszöri felugrást igénylő mezőket, forgóhelyeket, különleges lábváltókat iktatnak be. Néhol fordulónként változó szabályokkal játszanak. Afrikában és Dél-Amerikában oldalt nyitottak a négyzetek, és az egyik játékrészben mindkét oldalról szlalomozva kell ugrálni a megmaradt vonalak, letett botok között, más helyeken meg szinte szédülésig kell körbeugrándozni a korongmezőkben. Egyszerű, de nagyszerű! – mondhatnánk a játékról.

Mondjuk is! Ha unatkoznátok, bármikor kipróbálhatjátok valamely, általatok nehezített változatát is. Észre sem veszitek majd, hogy milyen gyorsan szökellik, repül veletek az idő...

- háes -

Megfejtések:

Rendbe szedtük: 1.) Ahol hatvan szakács van, ott nincs mit enni. 2.) Ahogy az öreg madár énekel, úgy csicseregnek a fiókák is. 3.) A baráttal is úgy vagyunk, mint az esővel: kérjük, hogy maradjon, de szidjuk, ha sokáig marad. 4.) Csak azok látnak tisztán, akiknek könny áztatta a szemét. 5.) Boldog embereknek megáll az idő. 6.) Éhes ember arcán hazug a mosoly. 7.) A tiszta kéz nem szorul mosásra. 8.) Az éhes szív még a korgó gyomornál is árvább. 9.) A ház négy sarkából három az asszony vállán nyugszik. 10.) A drágakövek a sárban is csillognak 11.) Marakodnak a kutyák, de a farkas ellen összefognak. 12.) Megvetve a többieket, magunkat vetjük meg.

Zrínyi válasza: Jöjj el érte magad, ha halni akarsz!

Nevek, nevek, nevek...: Gregor Papuček

Kossuth-díjasok: 1.) 6 • 2.) 2 • 3.) 8 • 4.) 7 • 5.) 5 • 6.) 18 • 7.) 3 • 8.) 1 • 9.) 7 (Borbély Mihály, Brczán Mirosláv, Eredics Áron, Eredics Gábor, Eredics Kálmán, Szendrői Ferenc, Vizeli Balázs) • 10.) 23 • 11.) 6 • 12.) 1 • 13.) 2 • 14.) 5 • 15.) 8

Betűrejtvények: a.) Athén • b.) Jereván