

JÁTÉK, JÁTÉKSZER

VILÁGI ÉS LITURGIKUS, REKORDÁCIÓS EREDET

A szegedi paraszti játékok, játékszerek kis monográfiát érdemelnének. Legnagyobb részük már a múlté. Fiúgyerekeknel szinte mindent kiszorított a futball. Az újabb óvodai és iskolai játékok már nem épültek bele a helyi hagyományba. Ezért különösen nagy Kálmány és Kovács János közléseinek értéke. Gyermekkori élményeinkből mi is merítettünk, de ezek már inkább csak kiegészítések. Egyedül *Tápérol* sikerült néhány leíratlan játékot megörökítenünk.

A paraszti játékmuzsikáról a népi hangszereknél szólnunk.

A játékok egy része egyházi, illetőleg liturgikus eredetű és az esztendő ünnepeihöz, időszakaihoz fűződik. Ilyenek a *betlehemőzés, lucázás, kántálás, angyali vigasság, jánosolás, ódéricolás, újévköszöntés, háromkirályjáték, farsangkeresés, húshagyói fölvonulás, gergelyjárás, pancilusozás, nagyszombati kolomprázás, húsvéti tojáskoccantás, locsolkodás, pünkösödölés, szentiváni tűzugrás és almakéregetés*. Ezekről a megfelelő ünnepek hagyományvilágánál szóltunk bővebben.

A múlt században még legények is játszották őket, majd leszorultak a gyermekek világába. Manapság már csak tengenek, vagy már el is haltak. A pünkösödölés kivételével legények, fiúgyermekek járták, ami föltétlenül *rekordációs*, azaz ünnepköszöntő eredetre vall.

Kiolvasás

A legtöbb játékot a résztvevők sorrendjének megállapítására a *kiolvasás* előzi meg. Célszerűbbnek látszott, hogy erről a népnyelvi hagyományok között emlékezzünk meg.

A sorrend tisztázása érdekében olykor *fogtak* is. Ez abban állott, hogy az egyik gyerek vagy egy botot fogott függőlegesen a kezébe, vagy pedig egy közelben talált fiatal fa törzsét markolta át. A többiek pedig egymás után szorosan markoltak, amíg a bot felső végéhez, vagy a fa előre kijelölt részéhez nem jutottak. Innen aztán a kiolvasó minden gyerekre, pontosabban markára egyet szótagolva állapította meg a kellő sorrendet, illetőleg föladatot.

A *fölsővárosi* dőlészó gyerekek körében úgy fogtak, hogy a dőlébotot, dőlépálcát körbenállva függőlegesen egymásközt dobálták. Ahol az utolsó elkapta a bot derekát, ott megmarkolta. A többi is rámarkolt, és fölfelé egymás után fogott. Akinek marka legfölsőül került, az lett az *embőrszám*, vagyis a játékkezdő.

A játékok ismertetése

Áttekintésünkben, illetőleg felsorolásunkban az anyag rendkívüli gazdagsága miatt¹ nem gondolhattunk még megközelítő teljességre sem. Így csak bő választékra kerülhetett sor.

BAKABAKA. Régi labdajáték.² Öt-hat fiú vagy lány játszott. Akinek a labda a kezében volt, földobta vagy a háztetőre vagy valami falra, miközben valamelyik jelenlévő gyerek nevét kiáltotta: *bakabaka Tóni!* Ennek kötelessége volt a leeső labdát elkapni. Ez így ment sorba. Ha valamelyikük nem tudta elkapni, akkor a leeső labdával meg kellett dobni a többieket, akik hirtelen szétrebbentek. Ha nem talált, akkor egy rováshoz jutott, amelynek *ló* volt a neve. Ha talált, akkor az illetőnek lett egy lova. Ha a szétfutókat már nem tudta megdobni, akkor *gyertyát gyújtott*, vagyis merőlegesen földobta a labdát, hogy ezalatt a többiek visszafuthassanak a játék színhelyére.

Ha már mindnyájuknak volt lova vagy a játékot már elűnték, akkor azt a társukat, akinek a legtöbb lova lett, *kiházásították*. Ez úgy történt, hogy az illető arccal a falhoz állott, a többiek pedig öt-tíz lépésről hátbadobták a labdával. A *szűz*, tehát akinek egy lova sem volt, kilencszer volt jogosult a hátbadobásra. A többiek arányosan kevesebbet volt szabad dobni. Ha nem találtak, a kiházásított célozta meg őket annyiszor a labdával, ahányszor célt tévesztettek.

BÁTYÁMURAM. Régi *szajáni* gyerekjáték.³ Kút közelében kerekbe fogódzkodtak. *Bátyámuram* a közepre ment, körüljárta a kört. A többi forgott és kérdezte: *huvá mén kend bátyámuram? Mőgyők a kútra.* Ment a kútra, a többi utána. Amikor odaértek, úgy tettek, mintha vizet merítettek volna, mondogatván: *Vizet merők a bikának, us-torom viszöm velem, lovam kötöm utána.*

BÚZAVIRÁGKOSZORÚ. A *kisiratosi* gyerekek kézfogással kört alkotnak, és közben körbe haladnak, valamennyien ezt dalolják.

Búzavirágkoszorú,
Ma sēnki sē szomorú.
Találd el a nevemet,
Elfoglalom helyedet.

A kör közepén bekötött szemmel egy gyermek áll. Amikor a többiek elhallgatnak és megállanak, odamegy valamelyikhez, s arcát, ruháját tapogatva próbálja a nevét kitalálni. Ha jó nevet mondott, helyet cserélnek. Ha viszont játszótársát nem ismerte meg, akkor továbbra is ő marad közepén és a játékot előlről kezdik.⁴

CIPÓ. Régi *csókai* gyerekjáték.⁵ Körbe állottak. A körön kívül egyik gyerek összefonódott kendővel üzött egy másikat. Ha elérte, rácsapott vele. A többiek közben ezt hajtogatták: *adtam cipót, nem köllött!* Amikor az üldözött már háromszor megkerülte a kört, valamelyik társa helyére állott, most ennek lett kötelessége a kergetőt üldözni.

CSILLAGBUKFENC. Nyolc *alsóvárosi* fiúgyerek játszott két csoportba oszolva.

Sorshúzás útján döntötték el, hogy melyik fél kezdje a játékot. A másik fél két

¹ A fejezet forrásai az *Ipolyi-hagyaték*, *Kálmány* és *Kovács János* közlései, továbbá a magunk visszaemlékezései. *N. Bartha Károly* jeles földolgozásában (A Magyarság Néprajza III) a szegedi anyagot nem vette számításba. Értékes *Csongor Győző* kézíratos *belvárosi* anyaggyűjtése, amelyet már nem használhattunk föl.

² *Kovács* 403. Régebbi leírása az *Ipolyi-hagyatékban*.

³ *Kálmány* II, 91.

⁴ *Iratosi kertek* alatt 154.

⁵ *Kálmány* III, 275.

tagja az ülepét szorosan egymás mellé tette és lehajolt, a két másik pedig elől, hátul bedugta a fejét a lábuk közé, illetőleg a fenekük alá.

Most a kezdő csoport négy tagja nekiszaladva sorban bukfencet vetett rajtuk. Ha valamelyiküknek ez nem sikerült, vagy már régóta ők bukfenceztek, akkor a szolgáló csoport váltotta föl őket.

A játéknak egyik változata volt, hogy a bukfencezők sapkájukat vagy kalapjukat sorban otthagyták, majd pedig fordított sorrendben leszedték a bakot alkotó csoport hátáról. Ha a sapkát valamelyik leverte, akkor a csoportok helyet cseréltek.

A játék a Városban pár évtizede már kiment a divatból. Tápén még él. Itteni neve *csillagbak, négyesbak*.

CSONT IDE. Régi *padéi* játék.⁶ Fiúk, lányok párosan sorba állottak. Egyik gyerek, a *bíró* az első párhoz megy és megkérdezi: *szeretőd-é a párodat?* Ha: *szeretöm*, akkor meg kell csókolnia. Ha: *nem*, akkor az illető sorra megy párt kérni. Aki nem akarja a párját odaadni, annak a bíró befönt kendővel a kezére üt. Ha már mindegyik párat cserélt, akkor a bíró elkiáltotta magát: *csont ide!* Most a lányok kérdésére került sor.

CSÖMCSÖMGYŰRŰ. A játészók közül egyik magára vállalja a *humást*, vagyis félrevonul és behúnyja a szemét, hogy ne lássa, amíg az osztogató, vagy gyugdosó a gyűrűt valamelyiknek titkon átadja. Utána dalolják:

Csömcsömgűrű,
Kalangyűrű,
Kiné van az
arany gyűrű?

Most a *humó* előjön és találgatja, hogy kinél van a gyűrű:

Itt csörög, itt zörög!
Ettű kéröm, ez adja ki!

Ha eltalálta, akkor az megy hunyni, akinél a gyűrű volt. Ha nem, akkor az egésztest újabb *humás* után neki kell megismételnie.⁷

Jellegzetes *kisíratosi* változataiban⁸ a gyermekek arccal közép felé fordulva, körberakott székekre ülnek. A kör közepén áll a *bika*, aki a gyűrűt keresi. Valamennyien dalolnak:

Csömcsömgűrű, kallangyűrű,
Nálad van az arany gyűrű.
Itt pipálnak, ott füstölnek.
Szabad a bikának kereskönni
Nálam is, másnál is.

A játéknak háromféle további módja van:

A gyűrűt a körben ülők kézzel kézzel ide-oda adogatják, de közben a *bika* megtévesztése végett valamennyien az adogatást utánozzák. Nótájuk végén megállanak, a bikának pedig ki kell találnia, hogy a gyűrű kinél van. Ha ez nem sikerül, akkor továbbra is *bika* marad. Ha viszont eltalálja, akkor beül a körbe és az lesz az új *bika*, akinél a gyűrűt megtalálta.

Más módja, hogy a gyűrűt nem kézben adogatják egymásnak, hanem egy hosszabb spárgára tűzik, amelynek két végét összekötik. A spárga a gyermekek körén belől körbe szalad. Mindegyik gyermek két kézzel fogja s a gyűrűt a spárgán taszigálja jobbra meg balra.

A harmadik változat szerint a *bika* nincs közepén, hanem *humózik*, vagyis kissé távolabb lehúnyja a szemét. Ilyenkor játékvezetőt választanak, aki a kör közepén áll és a gyűrűt valamelyik gyermek kezébe rejti. Ezek két kezüket az ölükben nyugtatják. A nóta elhangzása után a *bika* odajön és ugyanúgy keresi a gyűrűt, mint az előbbieken.

⁶ *Kálmány* II, 82.

⁷ *Kovács* 411.

⁸ *Íratosi kertek* alatt 153.

CSÜLKÖZÉS. Régi városi társasjáték, amelyben fiúgyerekek, legénykék különösen bőjti időszakban vettek részt. Ma már csak *Tápén* él.

Öten-hatan összeállottak. Egyikük lett a *csősz*. Mindegyikük kezében egy-egy karó volt, amelyet egyik végénél a lábuk fejére helyeztek, a másik végénél fogva pedig megmarkoltak, majd a lábukkal minél messzebbre próbálták ellendíteni. A *csősz* az lett, akinek botja a legrövidebb utat tette meg.

Most egy megszabott határvonalról mintegy 6-8 méterre felállított, *csülök* néven emlegetett fadarabra céloztak. Ha valamelyikük eltalálta, azaz feldőlt, akkor joguk volt az elhajított botjukért beszaladni. A *csősz* feladata volt a *csülök* őrzése, illetőleg gyors fölállítása. Ha ez sikerült, botjával megszúrta valakit azok közül, akik a maguk karójának kimentésén mesterkedtek. Most már ez lett a *csősz* és a játékot újra kezdték.

DÓLÉZÁS. Az első világháború előtt serdülő fiúgyerekek, legények társasjátéka volt, főleg nagybőjti vasárnapokon.⁹ Elmúlt. Ma már csak idősebb nemzedékek emlékezetében él. Ismerték Szőregen, Törökkanizsán, Cernyán, sőt Dorozsmán,¹⁰ Makón, Vásárhelyen is. A játékra emlékeztet az az elszigetelődött szőregi *rádóléz* ige, amelynek Péter László tanulsága szerint ez a jelentése: kibánik valakivel.

A *dólé* mintegy 10 cm hosszú henger alakú, két végén kúpszerű hegyben végződő fácska. Tanyán elvétele *paja*, Újkígyóson *büge* neve is hallható.

Mint említettük, fiúk, legények játszották koratavasszal, vasárnap délutánokon kint a nyomáson, vagyis a városszéli legelőn: az alsóvárosiak a temető mellett, a felsővárosiak pedig a Gecemánban. Tömörkény arról is megemlékezik,¹¹ hogy szegedi fiúk katonáskodásuk alatt is szívesen szórakoztak vele.

Az *alsóvárosi* játékokban többen vettek részt. Leginkább a *csüördölé* járta. Először is a *dólépalca* *dólébot*, *dóléütő* néven emlegetett lapockaszerű falappal mintegy másfél méteres kört kerítettek a földre. Ennek *vár*, *csűr* volt a neve. Aki ütött, beleállott a várba. Az ütés úgy történt, hogy a *dólét* egyik kezével a levegőbe dobta, a másikban lévő *dólépalcával* pedig elütötte. Ha többen játszottak, valaki föl is adta ütésre neki. Ez volt az *adogató*, maga meg az *ütő*. Ha az ütés nem sikerült, akkor *mögbukott* vagyis a csürből kiment, és másnak adott helyet.

A csűrön kívülállóak iparkodtak a repülő *dólét* elkapni, vagy onnan, ahova leesett, a csűrbe behajítani. Ha ez sikerült, akkor helyet cseréltek. Ha nem sikerült, az *ütő* kiment a csürből és a *dólé* hegyes végére ütött: ez volt a *bicc*, *dólébicc*. Erre a *dólé* a levegőbe pördült, és a *dólépalcával* messzire elütötte. Ha a *dólé* pontosan a csűr vonalára esett, akkor az ütőnek joga volt félkézzel kiütni, vagyis azzal a kezével, amelyben a *dólépalcát* tartotta: egyidejűleg a *dólét* feldobni és elütni. Ha nem sikerült, akkor megbukott. Ez volt a *süle*. Más változat szerint a kiütött *dólét* a kintlévő a lábfejére tehetette, és úgy lódtította a vár felé. Ez volt a *ruga*. Ahol leesett, onnan kézzel próbálta a csűrbe dobni.

A *dólézásnak* régebbi szegedi gyűjtők még több fajtáját, változatát, elnevezését is megörökítették. Így Debreczeni Jánosnak a múlt század derekáról származó anyagában található a várbeli *dólé*, Kovács Jánosnál *várasdólé*. Ez lényegében a fönti *csüördölé* menetével egyezett. Itt csak Debreczeni János kéziratosa előadását idézzük.

„A földön egy kör kerítetik — jegyzi föl Debreczeni János, — ez a *vár*. Ha kettőnél több a játszó, közülük az egyik *csürembőr*. Ez a *dólét* amennyire tudja, elüti a vártól, s a többiek egyenkint behajítják azt a várba. Most emezek ütnek s a csürember mindnyája ütését behajítja a várba. Ha a *dólé* nem ment be tökéletesen, hanem a vár szélét érinti, ez a helyzet nevezetük: *picik*. Ha a *dólé* a váron kívül esik, akkor az *ütő biccent*, vagyis botjával a *dólé* egyik hegyes felére csap és a felugrottat tovaüti. Ha még ezután sem ment a *dólé* a várba, akkor az *ütő* tölt, vagyis háromszor biccent, s a *dólé* távolát a vártól lépésekben olvassa és ezen szám neve *lő*. Ezután folytattatik, míg tökéletesen a várban nem lesz a *dólé*. Ha a *dólét* repültében a kinn levő elkapja, nem tartozik a várba hajítani, mert *lévan*.”

Kovács hosszadalmas *várasdólé*-leírását itt nem idézzük, hanem csak a szövegre hivatkozunk. A benne előforduló számos eltorzult latin szó szerintünk arra utal, hogy valamikor gimnazista diákok is játszották. A *dólézás* népi vagy iskolai eredetéhez, esetleges összefüggésekhez hiányos ismereteink folytán azonban nem tudunk hozzászólni. Annýt azonban megemlíthetünk, hogy a kismartoni gettó hajdani gyerekjátékai között hasonlót olvastunk. Sajátságos, hogy ottani *Tolespiel* neve is emlékeztet a mi *dólénkra*.

⁹ Kovács 417. A magunk kiegészítéseivel is.

¹⁰ Fábrián K., *Dólé* (paja, czigere). Nyr. 1885, 233.

¹¹ Szegedi parasztok és egyéb urak 176.

Hasonlított a várbeli dóléhoz, de számos mozzanatban eltért tőle a *vetődőlé*, amelyet Debreczeni János írt le.¹² „Egy válú alakú lyuk ásatik. A dólé a lyuk fölött keresztbe tétetik s a bottal kivettetik. A kinn levőnek a lyukra helyezett botot kell megütni a dóléval, hogy *lölögyön* (= eleget tegyen a feladatának). Ha nem üti meg, a *csürembör* minden biccentés nélkül *tőt*. Itt a töltés az előbbtől (1. várbeli dólé) abban különbözik, hogy *kettőztetni*, *három-négy-öt*-, *hatoztatni* stb. szokták, ti. a dólénak egyszeri felugrásánál második és harmadik biccentésnél — ha már előbb meg volt kettőztetve — továbbtétetik, s a szerint, a mint a dólé kettőztetett, hármaztatott stb., egy lépésre 10 vagy 100 stb. *lovat* olvasnak. Töltés után ismét vet a csürember, míg a bot a dóléval a vetéstávolból meg nem üttetik.”

A *kásásdólé*, Kováts Istvánnál *kásadólé*, Debreczeni följegyzése szerint *ásódólé*, másként *sóska-dólé*.

Nézzük Debreczeni leírását a múlt század derekáról: „A játszóknak mindegyike kijelöl magának egy helyet. Egyik földadja a másiknak a dólét, az pedig elüti. Amíg a földadó a dólé után szalad, azalatt a többiek az ő lyukát ássák, s ki mennyit tud, elvisz a felásott földből, és azt a maga lyuka mellé halmozza. Az elrablott földcskének *sóska* a neve. Most a másik adja föl a dólét, és ennek lyukát ássák. A játékok végeztével mindegyik tulajdon sóskaját a helyén ássott lyukba temeti. Akinek lyuka nincs tele, az kénytelen a fölösleget bíróktól koldulni, mialatt körmet a sóska-hoz nyúlván megpackázzák.”

A dólézás sajátos fajtája volt Kovács tudomása szerint a *kihányócska*. Ezt is többen játsszák — írja Kovács — és úgy kezdik, mint a várasdólét. Választanak egy *embőrszámot*, azután tenyérynnyi lyukat vájnak rendszeren a *vár* közepére. A lyukon keresztbefektetik a dólét, s a bottal alányúlva kihányják, kipöckölik. A dólébotot lefektetik a földre, keresztül a lyukon. A játszó úgy dobja be a dólét, hogy a botot kell eltalálnia. Ha nem sikerült, akkor jön a *szömelezés*, vagyis a biccentés, amely után ismét a botot kell a dóléval eltalálnia.

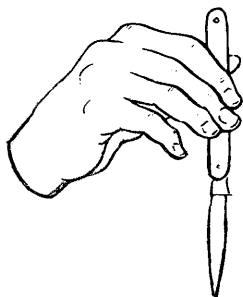
Ha eltalálta, akkor *lévan*. Ha nem, akkor a *tőtés* jön, de itt a biccentésnél a dólét *kettőztetni*, esetleg *háromaztatni* kell, vagyis a levegőben kétszer-háromszor meg kell ütni, mielőtt a földre visszaesnék. Az olvasás itt is azon helytől kezdődik be a lyukig, ameddig elütötte a töltő a dólét. Minden lépése tízet számít, ha háromaztatta, akkor százat. Ha a töltés bizonyos előre megállapított összeget elér, akkor a sántikálás fejezi be a játékot, mint a várasdólénál.

A kihányócska is már a régmúlté.

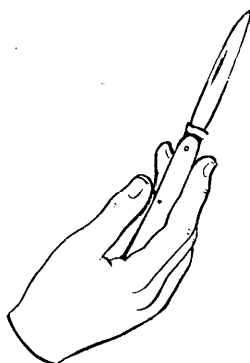
A dólézás sajátos sarjadéka volt a szintén Debreczeni Jánostól följegyzett *laptadólé*. „Egyik elüti a labdát, a másik amannak szétterjesztett lábai közt hajtja keresztül, hogy lebegjen. Ha nincs le, biccent, vagyis a földhöz vágott labdát felugortában tovaüti. Ha most sem a lába közt megy el, tölt a csürembör, háromszori biccentésről olvasván a lovak számát.” A menet tehát a várbeli dólééra emlékeztet.

DUDÉLLÁZÁS, tápai gyerekek ajkán *bugyëllázás*. A játék már alighanem a múlté.

Még századunk első évtizedeiben is két-három alsóvárosi fiúgyerek szokta játszani. Jó maroknyi területen föllazítják a földet. Az első gyerek a kezébe veszi a kisbicskát és kezdi a játékot. A nyelet a hüvelyk- és mutatóujja közé fogja, és belevágja a földbe. Ez a figura a *belevágó*. Utána a bicskát a tenyerébe fekteti és földdobja a levegőbe. Ott megfordul és estében a hegyével kell a földbe merednie. Ez a *fővető*. A kést fügeszerűen összeszorított markában a mutató- és nagyujj közé illesztve vágja a



Belevágó

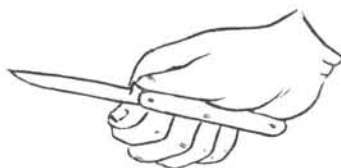


Fővető

¹² *Ipolyi-hagyaték.*



Füge



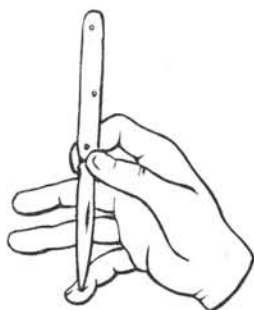
Döme



Vella



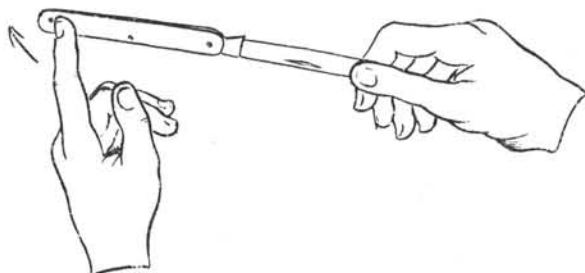
Marok



Ujjak



Kézhát



Pracss

A dudéllázás kézmozdulatai (Lehel István rajzai)

földbe. Ez a *füge*. Ökölboszorított kezére fekteti a bicskát és a levegőben megfordítva vágja a földbe. Ez meg a *döme*. Hüvelyk-, nagy- és kisujját becsukja, és a bicskát mutató- és nevetlen ujjá közé szorítva vágja a földbe. Ez a *vélla*. Függőlegesen tartott markába helyezi, élével lefelé a bicskát, majd feldobja, hogy azután estében belemeredjen a földbe. Ez pedig a *marok*. A következő *köröm*, *mozsola*, *futisz* figurája a belevágóéval egyezik. Lehetséges, hogy régebben jellegzetes mozdulat kapcsolódott ezekhez is. Most kinyújtott tenyerét vízszintesen tartja, a bicska hegyét a kisujja végére helyezi, a nyelét pedig a hüvelyk- és mutatóujja közé fogja, majd a földbe eresztí. Ez az *ujjak*. Tenyerét függőlegesen tartja, a bicskát hegyével lefelé, a kezefejére helyezi, ügyesen föllódítja, hogy aztán a földbe meredjen. Ez meg a *kézhát*. A *fej* figurája ugyanaz, mint a belevágóé. A bicska hegyét kitarva, a bal kéz hüvelyk- és mutatóujjával megfogja, a jobb kezével pedig rácsap a bicskanyél végére. A bicskának bukfencet kell vetnie a levegőben, és utána a földbe merednie. Ez a legnehezebb: *praccs* a neve. Az utolsó figura a *pipa*, egyezik a belevágóval.

Aki mindezeket a figurákat megcsinálja, és nem bukik meg, azaz a bicskája hegye mindig belemered a földbe, akkor van egy *lova*. Ezt úgy jegyzi föl, hogy maga mellett egy vonalat karcol a bicska hegyével a földbe. A játékot mindaddig joga van neki folytatni, amíg valamelyik figurát el nem vétí. Ilyenkor a soronkövetkező folytatja a játékot azzal a figurával, amelyet előbb nem sikerült megcsinálnia. Addig játszanak, amíg rá nem unnak. Így dudélláztak a század elején Alsóvároson. Más változatai is voltak, de ez a menet vált törvényszerűvé. Tudomásunk szerint ma már nem játsszák.

A tápai változat a következő: megfogják a bicska hegyét, hogy a nyelvél legyen fölfelé, megfordítják a levegőben, hogy estében a földbe meredjen. Ez a *nagyvágancs*. Azután öklükről vágják a földbe. Ez az *ököl*. Most a hegyét úgy fogják, hogy a nyele áll lefelé a levegőben és megfordítva, a földbe vágják. Ez meg a *pitty*. Azután a nyelvénél fogva fordítják a levegőbe és úgy mered a földbe. Ez a *bunkó*. Most csak egyszerűen belevágják a földbe. Ez a *belevágancs*. Végül a szájukba fogják a bicska hegyét, és jobb kezükkel kiütik, hogy így meredjen a földbe. Ez a *száj*. Most már van egy *ló*. Ezt még az ököltől kezdve megismétlik, amíg hat ló nincs ki. Ezután balkézrel is végigjátsszák, de ezt már csak háromszor. Ezzel kijárnak egy *iskoldt*. A játékszabályok egyébként megegyeznek az alsóvárossal.

FUSS, FUSS, KATA. A katicabogárnak népünk ajkán *katalinbogár*, *kata*, *katalin*, *katalina* a neve.

Tavaszkedzetén „nagyon jár kel — írja¹³ Tömörkény — a katalinbogár. Ez szent állat, bogárban nincs is rajta kívül több. Igen nagy tiszteletben részesül régi idők óta. A gyerek nép, ha a ruhájára repül, vagy ha a szobában találja, megfogja, szelíden a tenyerére teszi, úgy viszi ki a napra. Más bogarat megfogni nekik írtózat, de a katalinnal szemben ezt nem teszik. Ellenben szeretik, azért viszik a napra, hogy ott ismét boldogan elrepülhessen. Intik is, hogy szálljon el, mert veszedelem környékezi, haragszanak rá a törökök, tatárok és bántása végett keresik. Ezt így mondják a katalinnak versben a gyerekek:

Szállj el, szállj el
Katalina,
Gyűnnek a törökök!
Sós kútba tősznek,
Onnan is kivősznek,
Kerék alá tősznek,
Onnan is kivősznek...

Mondják, hogy ez a játék onnan van, hogy a bogár előbb megmerevedik a tenyérén, azután lassan kezd mászni, s mikor a tenyér szélére ér, hirtelen elrepül. Bár hiszen más bogár is van ilyen szokású, mégsem dalolnak neki.”

Alsóvároson a kezünk fejére tettük és éneklő hangsúllyal ezt mondogattuk:

Szállj el, szállj el,
Fuss, fuss kata.
Gyűnnek a törökök:
Sós kútba vetnek,
Onnan is kivősznek,
Szállj el, szállj el,
Fuss, fuss kata:
Kerék alá tősznek,
Onnan is kivősznek.
Cinkalánnyal étetnek.

¹³ Új bor idején 59.

Szállj, szállj katalin!
Sós kútba vetlek,
Onnat is kivőszlek.
Kerék alá tőszlek,
Onnat is kivőszlek.
Szállj el katalin!
Mőre visznek
Engőm katonának?

GLIKKERÖZÉS. Apró, színes *glikker*, *klikker*, *Algyőn likker*, *Tápén gülü, gille*, *Új-kígyóson koca* néven emlegetett, átlagosan 1 cm átmérőjű, boltban vásárolt színes cementgolyóval való játék, amely különösen a század elején virágzott a szegedi táj fiú-gyermekei között.

A játéknak több módja volt. Legismertebb a *gurítás* és *passolás*.

Gyerekek, akiknek volt glikkerjük, összeállottak játszani, gurítani. Ökölnyi lyukat ástak a földbe. A lyuktól négy-öt méter távolságra vonalat húztak. Itt fölállottak és mindegyik a maga golyóját a lyuk felé gurította. Akié belement a lyukba, vagy ennek híján akié legközelebb jutott a lyukhoz, az valamennyi társának glikkerét összeszedte, és egyszerre gurította őket a vonalról a lyuk felé. Ami belegurult, az minden további nélkül az ő nyeresége lett. Azokat a golyókat pedig, amelyek a lyukon kívül állottak meg, a legtávolabbin kezdve próbálták az ujjukkal meglököve, a lyukba irányítani. A sorrend aszerint alakult, hogy az első közös gurításkor ki mennyire közelítette meg a lyukat. A következőre mindig csak akkor került sor, ha valamelyik gyerek nem tudta az ujjával belelökni a golyót a lyukba. Természetesen előfordult az is, hogy már az elsőnek sikerült a feladat az összes golyókkal. Hogy a játék érdekesebb legyen, olykor *trücsöltek* is, vagyis úgy kellett a glikkert a lyukba belökni, hogy egy előtte állóba ütközzék. Fontos volt az is, hogy a lökés *mocc* nélkül történjék, vagyis indításnál ne moccanjon a glikker, hanem azonnal guruljon. Más kikötés volt még a *prűccs*, *trűccs*: a guruló glikkernek egyezség szerint szabad volt vagy nem volt szabad a másik glikkerbe ütköznie.

A *passolás*, Tömörkény hallomása szerint *tassolás*, *Tápén paksolás*, úgy történt, hogy két fiú, akinek golyói voltak, összeállott játszani.

Először is itt is ökölnyi lyukat ástak a földbe, majd 30-40 cm távolságra egyenes vonalat húztak. Eldöntötték, hogy ki kezdje a játékot. A kezdő tetszés szerint bejelentette: kettőre, ötre, tízre. Ez annyit jelentett, hogy elővett megfelelő számú golyót, társának is annyit kellett átadnia. Most az egész — rendesen kettesével — a tenyerére rakva, belejuttatta a lyukba. Néhánynak a lyukból a vonalon túlra is ki kellett gurulnia, mert a játék különben érvénytelenné vált. Ha a lyukban maradó golyók száma páros volt, akkor ez minden további nélkül az övé lett, és a kigurult golyóknak a lyukba lökése is először őt illette meg. Ha azonban páratlan, akkor a társa markolta ki őket és a lökést ő kezdte. A lökdösés egyenként történt, és mindaddig tartott, amíg valamennyi kigurult golyó szabályszerűen a lyukba nem került. Ezután a másik gyereken volt a golyókérés és passolás, azaz lyukbaejtés sora.

A passolásnak egyik leegyszerűsített, szinte hazard változata volt a *szödőpass*. Ez egészen a lyukba ejtésig egyezett az előbb jellemzett menettel. Ha most páros lett a kigurult golyók száma, akkor minden további nélkül a passolóé lett az összes golyó. Egyszerűen összeszedte őket. Ha pedig páratlan, akkor az egész a társát illette. A szödőpassnál tehát lökdösésre nem került sor.

GOŠZPODI. Régen kihalt gyerekjáték, amelyről Kovács János tanúskodik.¹⁵

Egyik gyerek botra támaszkodva, öregek módján csoszogott előre. A többiek kérdezték: *huvá, huvá öregapó? Münk is emőnyünk!* Egy helyen az öreg úgy tett, mintha templomba lépne, és hajlongva énekelt: *goszpodi pomiló, goszpodi pomiló, száraz kinyér, vakaró!* A gyerekek kicsúfolták, mire az „öreg” a bottal szétcsapott közöttük.

A játék nyilvánvalóan a görögkeleti egyházi szertartások helybeli megfigyeléséből keletkezett.

¹⁴ Kálmány III, 287.

¹⁵ Kovács 415.

HAJAGYÖNGYEHAJA. *Lőrincfalváról* (Terján) Kálmány örökítette meg.¹⁶ Gyerekek hosszan fogódzanak össze. A két szélsőnek *kapus* a neve. Ezt dalolják:

Mié küldött úrasszony? Hajagyöngyehaja!
Nektök hídát csináljunk. Hajagyöngyehaja.
Miből van a híd lába? Hajagyöngyehaja!
Bürokből és bodzából. Hajagyöngyehaja!
Mivel aranyoztátok? Hajagyöngyehaja.
Egy tajiga ló... Hajagyöngyehaja.
Mi a kapu váltsága? Hajagyöngyehaja.

Az egyik oldalon a kapus föltartja a kezét és alatta bújik át a másik oldal körbe tekerőzve.

Bujj, bujj zöldág,
Zöld levelecske,
Nyitva van az aranykapu,
Csak bujjatok rajta.

Ha újra kezdik, akkor a másik kapun bujkálnak át.

Tápai változata: Mé küldött úrasszony? Hajagyöngyegyöngye.
Aranyhidat csinálni, Hajagyöngyegyöngye.¹⁷

HAJÓCICA. Kihalóban lévő gyerekjáték, amely száraz árokban történik.

Egy gyerek az árokban állva próbálja valamelyik gyereket elkapni, akik az árkot ugrálják, szaladják át, közben incselkedve ezt mondogatják: *hajócica vónék, egeret is fognék!* Másként: *hajócica babica, az én lányom Katica*. Akit a hajócica elkap, az váltja föl.

Kálmány *cicamaca* néven emlegeti.

HINTA. Apró gyerekeknek közismert játéka, amelyet ma már játszótereken is megtalálhatunk. A *kötélhinta* vastag faágára, gerendára fölerősített kötél, amelynek aljára ülőkéül kis deszkát illesztenek. Másik alkalmi fajtája a *déshint*: deszkából rögtönzött hinta. Régebben eladólányok és legények is hintáztak a Tisza-parton talált hajódeszkákon.

Alsóvárosi gyermekmondóka hintáztatás, lökdösés közben: *Hinta, palinta, az én lányom Katica*. Gazdagabb *felsővárosi* változata: *Hinta palinta, régi dunna, kiskatona ugorj a Tiszába, vögyél föl az ágyra*.¹⁸

Szajáni változat:

Égy ágyomnak égy ládája
Két ágyomnak két ládája,
Három ágyomnak három ládája,
Négy ágyomnak négy ládája,
Öt ágyomnak öt ládája,
Hat ágyomnak hat ládája,
Hét ágyomnak hét ládája,
Nyóc ágyomnak nyóc ládája,
Kilenc ágyomnak kilenc ládája.
Tíz tiszta víz,
Olyan mint a folyóvíz.

¹⁶ Kálmány III, 109.

¹⁷ SzH. 1878, 63. sz.

¹⁸ Kálmány I, 80.

Ángyomasszony kislánya,
 Belehalt a Tiszába.
 Mivel halásszuk ki?
 Sződjünk össze cserepeket, csontokat,
 Avval halásszuk ki.
 Túl a Tiszán egy barát,
 Süti, főzi a hurkát,
 Kérök tüle, de nem ad.
 Még aszondja: pofonvág.
 Pofon bizon a kutyát,
 Annak is a kis lukát.¹⁹

Tápai változat:

Égy előgy alma,
 Két előgy alma,
 Három előgy alama,
 Négy előgy alama,
 Öt előgy alma,
 Hat előgy alma,
 Hét előgy alma,
 Nyóc előgy alma,
 Kilencedik
 Befordulva
 Kiskutya kormányba.

Vesd föl ángyom, vesd föl: malom tetejire.
 Még annál is messzebb: mint a Duna ide!
 Ablakom alatt egy kiskert,
 Abba rúzsát ültettem,
 Oda kapott
 A szomszéd lány,
 Mind létépte a rúzsát.
 Fömöntem a bírón.
 Még aszonta a bíró:
 Lánnak való a rúzs,
 Legénynek a bokréta.²⁰

HOLLEVA. Régi *szejáni* gyerekjáték.²¹ Kerekbe állottak, a *holléva* középre ment. Forogtak és kérdezték: holléva? holléva? Ez kiszaladt a körből, a többi meg utána. Aki elfogta, az lett az új holléva.

HUHÚZÁS. Sárral való gyerekjáték. Tápai neve *durrogatás, kuttyogatás*.

Már Debreczeni János leírja. Nyáron eső után a gyerekek egy csomó sárból nagyobb csészealakot formálnak, fölemelik, beleköpnek, és nyílásával lefelé a földhöz csapják, miközben ezt mondják: *huhú, huhú palánta, akkorát durranjon, mint a város puskája!* Ha a csapás jól sikerül, csakugyan nagyot is durran. *Monostori* kísérő mondtóka: *paprikapalánta, térgyig való sajáta. Nagyobbat szólj, mint a vármögye puskája. Huhú!*²² A tápai gyerekek ajkán: *pű, bele palánta! Bolond, aki csinálta. Akkorát durranjon, mint a vármögye puskája.*

A játék más, szintén tápai módja, hogy a gyerekek nyári eső után egy csomó sarat körültaposnak, mire a közepe fölmered. Ez a *bikatók*.

HUMÓCSKA. Egyik *szejáni* gyereknek bekötik a szemét, és kivezetik *humni*. A többi elbúvik a szobában, vagy udvarban. Jeladásra a humó bejön keresni és mondja:

¹⁹ Kálmány II, 80.

²⁰ Kálmány I, 80.

²¹ Kálmány II, 90

²² Kálmány II, 81. III, 102.

kot, kot, Benedök, itthon vannak-ë kendtök? Akit humott szemmel megfog, az lesz a humó.²³

Őszentiváni változat szerint²⁴ a humó szemét eltakarja a kezével, a többi búvik és kiabálja: *kényó vére csöppenjön a szömébe, ha lát*. Mikor már mind elbújt, odakiáltják: *szabad*. A humó most keresi őket, és akit közülük elfog, mielőtt az illető a humó helyére köp, az lesz a humó, de ha senkit sem bír elfogni, akkor csak ő marad meg humónak tovább is.

ISKOLA. Más *terjáni* nevén *iskoláslabda*.²⁵ Fiúgyerekek játszották.²⁶ Egy elkezdte: a falhoz dobott labdát háromszor kellett megkapnia. Ez a mozdulat volt a *kezes*. Utána előbb a jobb majd a bal kézzel kellett a labdát a falhoz dobni és ugyanazzal a kézzel elkapni. Ez volt a *félkezes*. Ezután féllábra állva, a fölemelt láb alatt dobta háromszor a falhoz és úgy kapta el a labdát. Ezt a másik lábával is megismételte. Ez volt a *lábás*. Most háttal támaszkodott a falhoz és úgy dobta a feje fölött a falhoz a labdát, hogy mind háromszor elkaphassa. Ez volt a *fejes*. Végre háromszor akként csapta a labdát a földhöz, hogy ez a falat is érje, de utána el is kaphassa. Ez volt a *dobás*. Ha mindez végig hibátlanul sikerült, akkor kijárta az *iskolát*. Ha tízszer meg tudta csinálni, akkor *király* lett belőle és joga volt vesszőt, vagy összefont kendőt ragadva a kezébe, a hibázókat megbüntetni.

IZGÓRIA—GÁRGÁRIA, másként *izgória-gárgária*, Debreczeni Jánosnál *cigória*, régi nagybőjti társasjáték volt.²⁷

Alsóvárosi fiúk, legények és lányok két csoportra oszlottak, egymástól húsz-húszöt lépés távolságra felállottak, és egyenes sorban megfogták egymás kezét. A szembenéző csoportok egyike rákezdet: *izgória-gárgária kit vártok?* Erre megneveztek valakit: *azt a híres Pútyi Pannit!* A megnevezett átszaladt, és arra törekedett, hogy valahol a kezekből alkotott sorfalon áttörjön. Ha sikerült, akkor kiválasztott valakit, és ezzel a maga csoportjához tért vissza. Ha nem, akkor az erősebb csoportnál maradt. Természetesen ott próbált áttörni, vagy azt vitte magával, aki kedves volt neki.

Megjegyezzük még, hogy *Tápén* a kezdő szó *gírgár-gárgár*.

KÁRAKATONA.²⁸ Tápai hangzás szerint *kárkatona*, *kárikatona*. Egy kis faágnak alsó végére akkora sárgömböt erősítettek, hogy a vízbe vetve nem ülhett el, hanem szép csöndesen úszkált rajta.

KÁRTYA. Kocsmában, borozgatás közben olykor a *kártya* is előkerül. Télidőben családi körben, *Tápén* nyári vasárnap délutánokon kis székekre telepedve kinn a ház előtt. Miután inkább csak szórakozásról, időtöltésről van szó, kis összegekben szoktak játszani. Napjainkra az *ulti* már a hagyományos játékokat szinte teljesen elfeledtette.

A kártya a szegedi nép szemében is az *ördög bibliája*. Dolgos népünk jelentős része megvetéssel emlegeti, mert kártyán tönkrement emberek, családok jutnak az eszébe. Akárhányan még passzióból sem veszik a kezükbe.

A szenvedélyes kártyásnak *kártyapiller*, *kártyaspiller*, sajátos módon még *kártya-herbek*, a kártyázásra összegyűlt társaságnak *céh*, *kártyacéh*, *kártyabanda* a neve.

²³ Kálmány II, 82.

²⁴ Kálmány III, 106. vö. még Kovács 416.

²⁵ Kálmány III, 279.

²⁶ Kovács 405.

²⁷ Kovács 408.

²⁸ Kovács 432.

A játéknak olykor tréfás *kinyerezés* neve is hallható. A német eredetű szavak világosan utalnak arra, hogy parasztnépünk a kártyával főleg a vándorló mesterlegények, kiszolgált katonák közvetítésével ismerkedett meg. A *herbek* szó voltaképpen *herberg*, vagyis a mesterlegények szállása, ahol sokszor reggelig folyt a kártyázás. Hiába volt a céhek tilalma.

A szegedi nép körében csak a *magyarkártya* néven ismert svájci kártya járja. Tömörkény látott népünk kezében olyan kártyát is, amely Tell Vilmos mondaköre helyett magyar történelmi és tájképi jellegzetességeket ábrázolt.

„Kánya Pali masinát gyűjtött — írja²⁹ századunk elején bizonyára személyes benyomások alapján — beledugta a pipába, azután a belső zsebébe nyúlt, és kivette onnan a kártyát. Öreg és kopottas vastag papírlapokat, amik még azon kártyák közül valók, amiket magyar formákra csináltak. Nem a Tell-monda van rájuk festve, hanem magyar emlékek tartózkodnak rajtuk. A makkdisznóra a budapesti lánchíd van festve, a vöröskilencre valamely omlatag vár a Vágvidékről, azután az alsók, a fősők mind csupa magyar leventék, a csikós kártyákon pedig a vezérek képei pompáznak.³⁰

Ily régi dolgok vannak ezeken. Jó szerencse, hogy apránként elmúlnak, mert ha már kell, hogy kártya is legyen a világon, inkább a kuoni pásztor (vörös alsó) dudáljon rajta a kecskéinek, mint vitézeinek a kürtös Lél vezér.”

A kártyának van négy színe: *piros*, másként *vörös*, *tök*, *zöld*, *mak*. Nyolc értéke: *hetes*, tréfásan *hecíng*, *nyócas*, *kilences*, *tízes*, Tápén *asszony*, továbbá *alsó*, Tápén *gyerök*, *főlső*, másként *filkő*, öregek ajkán *kolop*, Tápén *öreg*, majd *csikó*, másként *király*, végül *disznó*, polgárosultabb nevén *ász*. Az alsó négy értéknek számsora miatt *soroskártya*, a felső négynek emberalakjai után *fejeskártya* a neve. A különös értékkel rendelkező *adutt*, másként *tromf*, öregek ajkán *toromf* mellett a többi lapnak *farba*, *farbakártya* az összefoglaló neve. A máriásban az olyan *ütés*, amelynek nincs értéke: *üreskártya*.

Külön is meg kell említenünk, hogy Tömörkény hallomása szerint öreg tanyaiak valamikor következetesen *csikó* megnevezéssel éltek. „A király neve — írja³¹ — föltétlen kímélendő és nem arra való, hogy neve a kártya közt emlegettessék.”

Tápén még a piros alsónak tréfás *pöcc*, *copi*, *szopi* (az egyik ujjja a szájához ér), a makk filkónak *bottyán*, a tök filkónak *tyúkász*, *gyurka*, *gugyuli*, *putyuli*, *puhafejű*, a piros filkónak *galambász* helyi neve is hallható.

Aki a kártyában csal, nem tartja tiszteletben a játékszabályokat, az a szegediek nyelvén *cupiz*, vagyis hamisan kártyázik. Öregek olykor még máig emlegetik Szeged hajdani országgyűlési képviselőjét, Babó Emilt, akit az Országos Kaszinóban cupizáson kaptak. Innen az úri szállóige: *Emil, te csalsz!* Ezt a hírhedt esetet Tömörkény szerint³² népünk így magyarázta: „a kártya már eredendően csalás. Ott a furfangnak szabad játéka van, hát mi véték volna abban? Továbbá, ha nagy pénzben megy, legalkalmasabb azt bicskán keresztül játszani. Az a legigazibb, mert minden darabot úgy kell a bicskáról lehasogatni, amellyel a csomó az asztalhoz van ütve. Ha pedig valaki máriás játékban húszat mond a pirosból, mikor a másiknál van a piros csikó, ez a másik vessen magára, ha elnézte. Hát ez így van, s mivelhogy így van, nem igaz az egész kártyahistória.” Népünk különben azt tartatja, hogy aki vesz, az magára vessen: *nē játssz huncut, nem vesztől akasztófárávaló!*

A kártyalapokat a rendes szerencsejátékon kívül mondóka kíséretében így szokták rakni: *zöld erdőbe* (= zöld nyolcas) *király vadász* (= piros király), *sok makk teröm* (= makk tízes), *disznójárás* (= zöld ász). *A disznóknak van egy kanász* (= zöld felső).

²⁹ Homokos világ 170.

³⁰ Ehhez Kolb J., Régi magyar játékkártyák. Budapest 1939. Zohnay V.: A magyar kártyáról. Nyr. 1934, 79.

³¹ Vizenjárók 106.

³² Új bor idején 134.

A kanásznak van egy bujtár (= piros alsó), hogyha fáznak, tüzet raknak (= makk ász), ha mögéhöznek, tőköt sütnek (= tők kilences).

Elég nehéz feladat a fejeskártyáknak négyenként négy sorba való kirakása úgy, hogy sem függőleges irányban, sem vízszintesen ne forduljon elő kétszer ugyanaz a szín vagy érték.

Van néhány szólásunk is a kártyajáték köréből. Ami nem ér, nem használ semmit: *olyan, mint kártya közt a hat szöm*. Rájön valakinek rejtegetett szándékára: *belelát a kártyájába*.

Kényszerűségből, de egyúttal szenvedélyből, unaloműzésből készült, és a szegedi múzeum gyűjteményébe került a *rabkártya*.

„Mielőtt a börtönök — írja³³ Tömörkény — foglalkoztató műhelyekké váltak volna, a rabember sok mindenféle dologba belekezdett, hogy fogsága unalmát elűzze. Ismeretese a kenyérbéltől formált alakok, a faragott tárgyak, a kukoricaszemre bicskaheggyel vágott képek. Múzeumunkban hat kártyalap van, amik börtönben készültek, s bizonyára alkotó részei voltak egy teljes „cutat” kártyának. A Ráday Gedeon-féle kormánybiztosság alatt készültek 1870-ben az egykori szegedi várban, amely akkor az egész Alföldről összefogdosott gyanús emberek börtöne volt. Rab juhászok, gulyások, más pásztoremberek csinálták maguknak, hogy a fogságban is kártyázhassanak. Papírlapjuk nem volt, csak apró papírdarabokat szedegethettek össze a börtönudvaron, sétáik alkalmával. Ez apró papírfoszlányokat ragasztották egymáshoz mindaddig, amíg aztán meglehetősen kemény s elég nagy kártyaformájú lap vált belőle. Az ilyen lapokra aztán, egyéb hiányában, a tulajdon vérükkel festették fel a kártyafigurákat. A meglevő hat lap közül négyről már elmosódott, hogy mit ábrázoltak, de két-tőn még jól látható a vérrel való rajz. Az egyik a piros tízes, tíz szív van rajta. A másik kártyalap figurás, nagyhajú, bajuszos, szakállas, kövérképű magyart ábrázol. Az embervérrel csinált rajz egészen olyan, mintha valamely paraszt-faragásról volna másolva. A kártyalapok becses elődöm, Reizner János úr gyűjteményéből kerültek a múzeum birtokába. Reizner úr pedig úgy jutott hozzájuk, hogy a hetvenes évek elején ügyvédkedvén mint hivatalos védő érintkezésben állott a várbeli rabokkal.”

A kártya nagy szenvedély, elsősorban szerencse dolga, érthető tehát a játékhoz fűződő babonák. Még Ferenczi János jegyezte föl majd egy százada, hogy aki nyerni akar, írja cédulára ezt a szót: *Emmanuel*, majd kösse az ujjára, és így fogjon a játékhoz. Sokat fog nyerni. Az akasztófa forgácsa kártyázó embernek szerencsét hoz, ha magánál tartja. Egy babonás hiedelemről alkalmosságára miatt karácsony estéjénél emlékezünk meg.

Az *alsóvárosi* nép rendszeren téli vasárnap délutánokon szokott inkább szórakozásból, mint szenvedélyből kártyázni. A *tápai* férfiak nyári vasárnapokon a ház elé ülve, gyülekezve ütik a kártyát. Karácsony estéjén vacsorától éjfél miséig a virrasztás idejét is sok olyan család tölti kártyázással, ahol egyébként a kártya alig kerül kézbe. Ilyenkor rendszeren *ferbli* járja, pénz helyett azonban dió a betét. A szerencsés játékos olykor egész szákravalót nyer.³⁴

Igen elterjedt paraszti játék a *bornyú*, amelyet másfelé durák néven emlegetnek. Négyen játsszák. Mielőtt hozzáfognának, *elkopkásszák*, vagyis a leborított *cutat* kártyát négy részre emelik szét. Mindenki fölvesz belőle egy csomót. Akinek a kártyája legkisebb értékű, az kezd osztani. Mindig a hátulsó szomszéd köteles emelni. Egy-egy játékosra nyolc lap jut. Az első osztásnál az osztó az egyik lapot felvágja, ez lesz a tromf, végig a többi játszmákban is. Minden játékosnak más-más szín a tromfja. Az első hív, a következő játékos magasabb értékű színnel, vagy ennek hiányában a maga tromfjával beborítja, *mögüti*. Ő is hív. Így jár a játék körbe. Minden játékos a

³³ Munkák és napok 369.

³⁴ A kártya keverésénél és szétosztásánál olykor tréfás vita folyik, hogy az osztás balra vagy jobbra történjék-e. Az előbbieket úgy kardoskodnak, hogy jobbról balra vágják a bűzát. A másik pár szerint viszont jobb felé *kerülik*, vagyis járják körül körmenettel a templomot. Végre megegyeznek.

Az elkevert kártyát az osztó a hátulsó szomszédval emelteti el. Ez sokszor csak jelképesen történik: emelés helyett a mutatőujja hegyével keményen rákoppint a kártyacsomóra.

hívásával arra törekszik, hogy a soronkövetkező ne tudja se színnel, se tromffal megütni. Ilyenkor aztán kénytelen az egész csomót fölvenni e szóval: *maradt*. Az a vesztes vagyis a *bornyú*, akinek a kártya a nyakán marad.

A vesztesnek régebben az lett a büntetése, hogy *cserepecsík*, vagyis facsipesz került az orrára. Ezt mindaddig tartozott viselni, amíg a játékban más nem maradt alul.

Tanyán a játékot Tömörkény tanúsága szerint valamikor *hühü* néven is emlegették.

„Ez a multság — írja³⁵ — sohasem megy pénzbe, mert ez csak olyan száraz, víz mellett való foglalatосkodás. Hanem a nyerő azért tökéletes úrrá vált a vesztes fölött, mert most már ahhoz van joga, hogy parancsokat adjon a vesztesnek. A pénzben játszott kártya után származó adósságoknak nem erősebbek a törvényei, mint amilyen a hühünek van a tanyák között. Azt a parancsot követni, amit a nyertes mondott, kötelesség. Ellenkezni nem lehet. Híre mehetne, s mit szólnának hozzá az emberek?” Elmondja azután, hogyan volt kénytelen bukfencet vetni a módos gazda zsellérje parancsára, mert hát „a hühü nagy úr”.

Egyszerűbb játék, amelybe a fehérszín is belekapcsolódik, a *kisbornyú*, másként *lóf...*, szemérmesebb néven *kúji*, *küldözgetős*, Tápén *csüggő-lóggó*, *küldős*, *lóf...*os. Menete a következő: rendesen három-négy ember jártsza. Mindenkinek 5 lapot osztanak. Utána egyet az osztó felfordít. Ennek a színe lesz a tromf. A kezében maradt kártyacsomót erre fekteti rá. A játék küldözgetésből áll. Az első a mellette valónak küldhet egy, három, öt lapot, aszerint, hogy van-e két egyenlő értékű kártyája (két hetes, két felső, stb.). Az elküldött hiányzó lapokat a fekvő csomóból pótolja. Aki kapta a kártyát: vagy ki tudja ütni megfelelő nagyobb értékű lappal, esetleg tromffal, vagypedig nem. Ha sikerül, újra lapokat szed föl ő is, és most már őrajta a hívás sora. Ha nem tudja kiütni, a kártyák ottmaradnak nála, és nincs joga hívni. Ez a soron következőt illeti. Így megy a játék, amíg a fekvő csomó el nem fogy. Az a vesztes, akinek végül kiütetlen kártya marad a kezében. Neki kell a következő játszma osztania is. Pénzre ezt a játékot nem szokták játszani, csak időöltetésből.

Sok nevetgéléssel jár a *filkőzés*, tápaiasan *szaroszás*, amelyhez öt játékos szükséges. Mindenkinek 6-6 kártya jut, két hetest már az elején félretesznek. Először *színe* játszanak és sorba osztanak. A hívó úgy veti ki a kártyákat, hogy lehetőleg erősebbel ne lehessen nyerni. Aki el tudja ütni, az újabb hívás azt illeti meg. Egy fordulatban 6 *ütés* van. Akinek legelőször van 11 ütése, az lesz az *első király*, ő már azután nem is játszik tovább. Kiosztják ugyan neki a kártyát, de ehhez nem szabad már hozzányúlania. Aki másodszor jut 11 ütéshez, az lesz a *második király*, aki pedig harmadszor: a *nömös*, akik lemaradtak, azokból lesz a két *szaros*. A nemes elkopkázza a *kártyacutatót*, a két saros fölemeli: akié a kisebb értéket mutatja, az lesz a *második saros*, és együtt játszik a második királlyal. Az ő feladata a kártya keverése és kiosztása. Aki a nagyobb értéket emeli föl, abból lesz az *első saros* az első király oldalán, az ő kötelessége a kártya emelgetése. Ha véletlenül egyforma értékű kártyát kapnak föl, akkor a nemes *mögsipkázik*, vagyis sapkával tréfásan ütlegelni kezdi a fejét.

Ezután következik a játék második része. Az első saros elemeli a kártyát. Amilyen színe emel, az lesz abban a menetben a tromf. Ha filkóra emel, vagy az elemelt lap alatt filkó van, ez a nemes illeti meg, aki az osztásnál ennnyivel kevesebb kártyát kap. A tromfnak nyolcasnál magasabb értékűnek kell lennie, mert ez az osztó jutalma. A kártyát ebben a sorrendben osztja ki: első király, második király, nömös, első saros, második saros. Ha a nemesnek nem jut tízesnél nagyobb tromf, vagy filkó, akkor a keverést joga van megismételni, a királyoknak nem. A sarosok az esetleg hozzájuk kerülő filkókat a nemes szemeláttára királyukkal kicserélik, akik valami gyöngye lapot adnak helyette. Ha a négy filkó egy helyre jut, az osztást szintén meg kell ismételni. A filkók rangjuk sorrendjében: makk, zöld, piros, tök filkó. Ezek az összes tromfoknál, tehát a királnál és disznónál is erősebbek.

A hívás joga végig az első királyt illeti, Tápén viszont a nemes hív. A hívásban és bevetésben természetesen mindenki fortélyosan viselkedik, hogy minél több ütést elnyerjen. Ha az első király — e szavakkal: *adutt vagy filkó* — filkót vagy tromfot hív ki, mindenki azt köteles bevetni. Ha farbakártyát hív, akkor akinek olyan színe nincs, joga van filkóval vagy tromffal leütni. Ha ilyenformán az első vagy második királynak, esetleg ritka esetben a nömösnek sikerül az első 11 ütést megnyernie, akkor az lesz az új első király és megfelelő módon az új második király és az új nömös. Ha valamelyik király már biztosította a maga rangját, akkor a nyeres a saros számára folyik tovább. Az ő nyereségének *bocskor* a neve. Előfordul, hogy valamelyik sarosból második király vagy nömös lesz, és így a szerepek nagy jókedv közben kicserélődnek. Ha valamelyik király már a sarosát is maga mellé emelte, *főnyalta*, akkor ők már nem játszanak tovább. Ilyenkor a kártyájukban található filkó vagy tromf a nömöst illeti. A tápaiak játékában van némi módosulás.³⁶

³⁵ Új bor idején 180.

³⁶ *Böröcsök Erzsébet* rókusi származású, jeles jugoszláviai magyar íróőnőéletrajzi regényében a játéknak *király, bíró, palatin, putyi* néven emlegetett változatára is emlékezik: „A palatinus választotta az adutot, a király ha nem tetszett a lapja, visszadobhatja, a bíró háromszor lefújhatta a játékot.

Ínkább a jókedvű fiatalság körében járja a *csapdkicsaci*, tápaiasan *csapdlęcsaci*. Négyen játszzák. Mindegyik 8-8 lapot kap kézhez. A feladat az, hogy minél hamarabb összegyűjtsenek a játékosok maguknak egyszínű, 8 lapból álló teljes sorozatot. Évégből egymás kártyájából leborítva küldözgetnek sorban egy-egy lapot. Ezzel a cserélgetésre nyílik lehetőség. Akinek leghamarabb sikerül a sorozatra szert tenni, az a kártyáját *csapd ki csaci!* — szavakkal hirtelen az asztalra vágja. A többi gyorsan követi. Aki utoljára dobja el, az lesz a *csaci*.

Tápén ismeretes a *zsidós*. Négyen játszzák. A játék kezdetén a makk alsót kiveszik, így tehát 31 lap marad. Mindenki 8-8 lapot kap, az osztónak viszont 7 lapja lesz. A piros alsó neve a *zsidó*, *vörös zsidó*. A páros (két hetes, két csikó, stb) kártyalapokat már a játszma elején mindenkinek joga van eldobni. A zsidó a másik két alsóval nem párosítható.

Most sorrendben egymástól húznak, a húzott lapot párosítják, vagy kénytelenek megtartani. Ez a cserélgetés addig tart, amíg minden kártya meg nem találja a maga párját. Így természetesen a *zsidó* végül kimarad. Aki kezében tartja, annak is *zsidó* a tréfás neve, a következő játszmahoz ő köteles osztani. A játék más tápai nevei: *vörös zsidós*, *húzó*s, *szopis*, *cópis*.

Szintén *tápai* játék a *pirospapucs*, *pirospapucsozás*. Két személy szokta játszani, mindegyiknek 16-16 kártya jut. Alulról kell húzni és aki pirossal borít, az ellenfele elviszi. Az győz, akinek leghamarabb elfogynak a kártyái.

A század elején, főleg a fiatalság körében divatozott a nyilván kaszárnyai eredetű *fajer* is. Rendesen négyen játszották. A kártyacsomóból kapott mindegyikük 4-4 lapot, 4 lapot pedig az asztalra terítettek ki. A cél az volt, hogy egy színből mielőbb 31-et nyerjen, vagy egy értékből, mondjuk a hetesből 4-et mutasson valaki. A hetes, nyolcas, kilences, tízes a számértéke szerint számított. Az alsó, felső, csikó értéke 10, a disznóé 11. A cél érdekében sorban joga volt mindenkinek az asztalon lévő kártyából egyet felhúzni, és a maga érdekei szerint kicserélni vagy visszavenni. Aki leghamarabb tudott nyerő kártyát összeválogatni, az *fajer* kiáltással az asztalra dobta, és ezzel a játszmat meg is nyerte.

A szórakoztató és szerencsejátékok között Szegeden is a *máriás*, ritkábban néven *máriázás* foglalja el az első helyet. Több változata ismeretes. Ketten-hárman, négyen vesznek részt benne. A tét nem nagy. Olykor előre megegyeznek, hogy borra játszzák. Ilyenkor *bormáriás* a neve. Előzetes megállapodás szerint vagy a nyertesek vagy a vesztesek rendelik. Természetesen együtt isszák meg.

A *dalommáriást* hárman 10-10 kártyával játszzák, két kártya pedig dalomba (talon) kerül, amelyet az elsőnek joga van kicserélni, miután kijelentette, hogy mi lesz a tromf. Egyik közismert változatának *ultimáriás*, röviden *ulti* a neve. Itt az a nyertes, aki az utolsó ütést elviszi.

A *rúfmáriás*, másként *zajgósáriás* vagy egyszerűen csak *máriás*, parasztságunk kedvelt játéka. Négyen ülnek neki. Az első, aki bejelenti a tromfot, segítségül hív valakit, ilyenformán: segít a piros tízes, makk király. Ezzel összejátszik és nyereségre törekszik, a másik kettő velük szemben szintén nyerni akar. Ilyenkor szokták a húzat, illetőleg negyvenet, vagyis azonos színű csikót és felsőt bejelenteni, ami a végén a nyereséget gyarapítja.

A *krájcsmáriás* menetét nem ismerjük, Cserzy Mihály, a szegedi kocsmák régi krónikása emlegeti.³⁷

A semmirekellő emberre Szegeden is mondják: *máriás huncnt*.

Főleg iparosok, munkások, kubikosok, régebben disznóvágók körében több tiltott szerencsejáték is járta. A *huszonéggy* országszerte ismeretes. Helyi szónak látszik a *tropa*, amit akkor mondanak, ha a lapokat el kell dobni, mert már több jött huszonegynél. A két ásznak *nóbli* a neve. Ha a játékos már nem kér több lapot a bankostól, akkor ezt mondja: *részta*.

A huszonegyet a betyárok³⁸ így játszották: „a bankos letette a pakli kártyát a csárdaasztalra, kivette a mellényzsebből vagy a szűrűjéből a bicskát, kinyitotta és úgy ütötte vele keresztül a kártyát, hogy a bicska hegye megállt az asztalban. Arról azután húzott mindenki annyit magának, amennyi kellett, a bicska pengéjén keresztül.”

A *ferbli* különösen kubikosok, meggazdult iparosok, kupeczek játéka volt. Menetét nem részletezzük. Országosan kialakult szabályaihoz képest csak a helyi eltérésekre utalunk. Alvilági neve *ferkó*, hajdani hivatalnokok nyelvén *hazai csöndes*. Műszavai szegedi kártyások nyelvén így módosulnak: *kunstök* 'négy azonos értékből álló lap', *horpasz* 'forpasz', *untbunt* 'csatlakozás a horpaszhoz és cupaszhoz'.

Egyedül a putyinak nem volt semmi joga, csak kötelessége. Mindig ő osztott és játék közben illett csúfolkodni vele: szegény putyi, vacak putyi, örök osztó. Eszter. Novi Sad 1968, 77.

³⁷ Öreg Szeged 5.

³⁸ Régi időkből 6. Vö. még Gerendás szobákból 99.

Tömörkény említi,³⁹ hogy katonák hadgyakorlat idején *mars közben* is ferbliztek. A szabály: „húsz nem húz, *sánta* nem gílt, licitálás nincs. Akinek többje van, viszi a vízit. Meglehetősen kurta és velős szabályzat.”

Szintén Tömörkény írja le⁴⁰ a század legelejéről, amint kubikosok munkára menet, a vasúti kocsiban vak szenvedéllyel ferbliznek. Egy öreg ravasz kubikos nekiugrasztja fiatal társát a játéknak. „Kivette a kártyát a zsebéből és forgatta a fiatal ember előtt... De azt mondja Jójárt Jóska: nincs pénzöm... Kérdi Kánya:

Hát a fölpénz, amit kaptál?

Otthon hagytam — feleli Jójárt — az asszony nál. Egy forintot hoztam el. Az mög köll.

Addig forgatja azonban a kártyát, hogy csak belefognak. Kezdődik úgy kettesben a ferbli. Ez nem az híres *ardahányi* ferbli, hanem az a neve, hogy *vakferbli*. Szabályai rövidek. Kánya Pál azonban el is mondja: a vízit adni muszáj, majzli nincs, besszer nincs, kóstáltatás nincs, húsz nem húz, a huszon-egyet ki köll vágni, a hívás elmúlt.

El ám. A hívás elmúlt, de alig mentek három stáció ellen, már elmúlt a Jójárt forintja is. Szomorúan nyúl a mellényzsebbe az ember, hanem hiszen abban ha akár könyökig vájkálna, akkor sem találna semmi egyebet, mint egy rossz bicskát. Kánya Pál pedig nem akar látni semmit, hanem csak adja a két első kártyát és azt kérdezi:

— Mi a vízi?

Rekedten mondja rá Jójárt József:

— Egy fél kubik.

— Tartom — mondja Kánya.

Megy a játék. A fél kubik elűszott, utána egy egész, aztán a másfél, a kettő, amint az már haladni szokott. Jójárt József homlokát kiüti a verejték.

— Öt kubik, — mondja most már. Elmegy az is. A játék, amely a szaladó vasút kocsijában folyik, rettentő. Mert itt már nem a pénzt, a vagyonát adja oda, hanem a testi erejét teszi föl. Izmainak minden feszülését veti oda, szorgalmát ajánlja az ördögnek és munkáját, amelyet még csak ezután végez, s amellyel otthonra volna a kis családnak tartozandó, íme a színes papiros darabok játéka alá bocsátja. Már jövendő egy heti munkája ott van a kányszerűnek a kezében, amikor Sós Mihály gödörgazda a kofák közül nagyot kiált.

— Kászolódhat mindön embör, három minutum múlva helyben vagyunk.

Tenné el Kánya Pali a kártyát nagy hirtelenséggel, de Jójárt a karjába kap:

— Emeljük el. Dupla vagy semmi.

Emelnek. Mire a vonat megállott, Jójárt Józsefnek a másik heti munkáját is elemelték, kétheti rabszolgaságot fordított rá a kártya.”

KENDÖRMORZSA. Régi *pusztaföldvári* gyerekjáték.

Körbeültek, egyikük a *kendőrmorzsza* közepén állott, a többiek pedig ezt dalolták:

Kendőrmorzsza,
Szép mönyecske,
Öleld, akit szeretsz!

A kendőrmorzsza választott egyet és vele táncolva dalolta:

Ezt ölelöm,
Ezt csókolom,
Akit én szeretök.
Zsiboldom, zsáboldom,
A pünkösdi rúzsza.
Iri deák kertye mellett,
Ágasfája, vize mellett.
Sári lipity-lotty!
A szilléri oldalon
Mindén délbe dobogok:
Ki főköti kardomat,
Annak adom lányomat!
Főkötöttem kardodat,
Add neköm a lányodat!
Cifra tükör, házi rossz,
Otthon nem jó, másutt rossz!⁴¹

³⁹ Förgeteg János 136.

⁴⁰ Homokos világ 171.

⁴¹ Koszorúk II, 93.

KISTISZA—NAGYTISZA. Más neve *Kisdani-nagydani*. Kihalt alsóvárosi gyerekjáték.

Két mezítlábas gyerek egymással szemben leült a földre és talpát feszesen a másikéhoz nyomta. A többiek átugrálták. Most lábujjuk hegyére helyezték a másik lábukat is. Ezt is át kellett ugrani. Ezután a tenyerüket helyezték függőlegesen kiterjesztett ujjakkal rá: először az egyiket, majd a másikat is. Így természetesen az átugrandó magasság folyton növekedett. Aki nem tudta átugrani, az valamelyik ülő gyerek helyére került. Ha az ugrálás mindenkinek végig sikerült, akkor más két gyerek foglalta el az ülők helyét.

KOCSMÁROS, másként *sörfőző*,⁴² Debreczeni Jánosnál *lukacsosméta*. Már régen kihalt gyerekjáték.

Ahányan voltak, sorban egymás mellé ugyanannyi lyukat vájtak a földbe. Mind-egyik fiú egyet választott belőlük magának. A két szélső feladata az volt, hogy szép lassan átgurítsa a labdát a lyukakon. Amelyikben a labda elakadt, annak gazdája hirtelen fölkapta és szétrebbenő társait iparkodott vele megdobni. Akit elért, annak a gödröcskéjébe cserépdarabot tettek. Ha nem talált, akkor az övébe került a cserép. Ha valamelyiküknek a cserepe már kilencre fölszaporodott, azt *kiházásították*: a játékszók szétterpesztett lábbal egymásmögé állottak, és a vesztesnek keresztül kellett bújnia alattuk. Közben természetesen ráverték a fenekére.

KÖTELESBIKA. Régi *terjáni*, azaz lőrincfalvi gyerekjáték.⁴³ Földbeszúrt ostornyélre vagy karóra kötőféket kötöttek, tetejébe pedig kalapokat raktak. Aki a kiolvasáskor *bika* lett, megfogta a kötőfék végét, és a karó körül körbe szaladva őrizte a kalapokat, hogy társai le ne kapkodják. Akit közben esetleg megrúgott, az lett a bika. Ahányszor a kalapot le tudták szedni, a bika annyi esztendő lett. A három esztendő bíkát *kiházásították*. Ilyenkor bekötötték a szemét, füllábát a karóra kellett tennie, és a lába alatt átdobálták a kalapokat. Amikor ezzel is készen voltak, a bika mászva indult a kalapok keresésére. Akiét így először megtalálta, az lett az új bika.

MÉTÁZÁS. Fiúgyerekeknek még századunk elején is kedvelt labdajátéka volt. Menetét többen is megörökítették, így Debreczeni János, Kálmány, Kovács.

„Az egész társaság — írja a múlt század derekáról Debreczeni — két részre oszlik. Az egyik kinn apda fogó, a másik rész benn ütő. Amazok közül egy benn van a többieknek lapdaadogatásra, vagy a kinn levőknek a lapda kiadására. Miután a bennlévő ütött, vagy kiszalad az ütő helytől távollevő *nagybűdösbe* (vagy *métába*), vagy benn marad az ütő hely mellett levő *kisbűdösben* (métában), alkalmasabb időt várva a kiszaladásra. A benn levők közül, aki utoljára üt, az hármat üt, melynek egyike a kinn levők (vagy néhány közülük) beszaladnak a játékot tovább folytatandók, ha be nem szaladhatnak az ütések egyikére sem, akkor a kinn levők lesznek ütökké s i. t. Ha szaladás közben egyik kiszaladó valamelyik kinn levőtől megüttetik a lapdával, szinte fölcserélik helyzeteiket. Valamint akkor is, ha a kiütött lapdát a kinn levők kétszer vagy háromszor repültében megkapják.”

Egyik változata — folytatja Debreczeni — a *kapós*, *kapócska*, Temesközben *verőcske*, *csürke*, *kapózás*.⁴⁴ „Itt van egy ütő s egy adogató. A többiek kapók. Ha a lapdát a kapók közül egy megkapta, adogató lesz, az pedig ütővé.”

Ismét más változata — Debreczeni szerint — az *égyre-kiszaladó*. „Itt egy az adogató s egy a *pásztor* (vagy a kinn levő). Miután valaki egyet ütött, tartozik kiszaladni a nagy bűdösbe, s ha ezen szaladásban az adogató- vagy pásztortól megüttetett, pásztorrá, a pásztor adogatóvá, az adogató ütővé lesz.”

A *Csókán* játszott *lovasméta* résztvevőinek fele — írja⁴⁵ Kálmány — félkörben négykézlábra ereszkedett. Ezek voltak a *lovak*, *samarak*. A másik fele fölült a hátukra. Ezek meg a *gazdák* voltak,

⁴² Kovács 404.

⁴³ Kálmány III, 275. Vö. Rángatósbika.

⁴⁴ Kálmány III, 278.

⁴⁵ Kálmány III, 279.

akik róluk dobálták egymásnak a labdát. Ha valamelyik gazda a neki dobott labdát nem kapta el, akkor a lovak egyike próbálta magának megkaparintani, és ha valamelyik gazdát a helyén meg tudta ütni, akkor a gazdák és lovak helyet cseréltek egymással.

A *kisméta* résztvevőinek száma 6-12 között mozog. Van egy *sinter*, egy *adogató*, a többi az *ütő*. A szerepeket úgy állapítják meg, hogy *fognak*. Akinek legalul, esetleg legfölül került a marka, az lesz a *sinter*. Utána következik az *adogató*, a többiek lesznek az *ütők*, és pedig *első égyező*, aki majd egyet üt, az *első kettőző*, akit két ütés illet, utána a *második égyező* egy ütessel, a *második kettőző* két ütessel, a *második háromázó* három ütessel. Ha még vannak, akkor a *harmadik égyező* egy ütessel, és így tovább. Akit az utolsó ütés illet, az a *morázó*, régiesen *vajrátor*.

Az ütőhelytől mintegy 30-40 lépésre van a *méta*, ahova botot vagy jelet tesznek. A *sinter* a *méta* és az *ütők* közötti térségben foglal helyet. Az *ütők* sorban ütnek, utána nyomban ki kell futniuk, de közben akár az *adogató*, akár a *sinter* megütheti őket a megkaparintott labdával. Ha találják, az illető a *sinter* helyére kerül, a *sinter* bejön *adogátónak*, az *adogató* pedig felszabadul, és ütés illeti. Hasonlóképpen történik akkor is, ha a *sinter* a kiütött labdát elkapja.

Akik már ütöttek, kint a *métánál* várják a *morázó* ütését, aki a legjobb *ütő* szokott a társaságban lenni. Az ütés alatt a kintlévők próbálnak bejutni. A *morázó* a maga *harmadik* ütése után szintén kiszalad a *métához*, köp egyet, majd azonnal visszafordul. A *sinter* természetesen iparkodik e messzire üttött labdát előkaparintani, hogy eltaláljon valakit a befutók közül. A játék ezután újra kezdődik.

A *nagyméta* résztvevői két csoportra oszlanak. Először kijelölik a kis *métát*: az ütőhelytől 3-4 lépésre egy pontot, és a nagy *métát*: mintegy 50-60 lépésre egy vonalat. Hogy melyik csoport kezdje, a kint vezér az ütőfán *fog*, mint a *kismétában*. Akinek a marka alulmarad, annak a csoportja megy ki sinternek, a másiké pedig bentmarad ütőnek. A *sinterök* a legmegfelelőbb módon oszlanak el, egyikük bemegy *adogatni*. Amikor az egyik *ütő* már ütött, akkor mindjárt iparkodik a nagy *métához* kiszaladni. Ha azonban attól fél, hogy a labdával megdobhatják, akkor a kis *métához* lép, és a kedvező alkalomra, vagyis egy jó messzi ütésre vár. A *vajrátor* ütésére mindenkinek kint kell a nagy *métánál* lenni, sőt az utolsó ütésig vissza is futni, nehogy bárki is kint *süljön*, vagyis rekedjen. Ha valakit a labdával eltalálnak, vagy a kiütött labdát elkapják, akkor a csoportok helyet cserélnek.

A *métázás* már csak az öregek emlékezetében él.

NYILÁZÁS. Fiúgyerekeknek olykor-olykor máig felbukkanó játéka.

A múlt század derekán — írja⁴⁶ Lakatos Károly — „még tanya- és városszerte divatos gyerek-játék volt a nyilázás, és pedig annak magyaros-tatáros formájával, ti. az agy nélkül való nyíllal, vagyis íjjal, melyhez erős abróncsvasdarabot vagy ruganyos és görbe suhánkokat használtak, míg nyílvezzsőkül nádszálak szolgáltak, a nádas házak ereszeiből huzigálva azokat, vagy a hajdanta Szeged környékén mindenfelé található nádrengetegek is szolgáltatták, miket lehetőleg rőf hosszúra szabták. Szokásban vont a nyílvezzső hegyét szurokburkolattal ellátni, melybe szőget, vastag tűt, vagy árat erősítettek. Tanyákon, szép nyári estéken tűzijátékot is hevenyésztek a nyíllal, éppen mint a tatároknál szokás. Ugyanis megtüzesített agyaggolyócskákat lövöldöztek föl vele a magasságba.”

Tömörkény szerint⁴⁷ kétféle nyíl volt: *vesszős* és *zsindőlyös*. Nátly József írja, hogy „*kátyú* a nádból csinált nyíl neme, amellyel gyermekek játszanak.” A szó, illetőleg jelentés kihaltnak tekinthető.

OSTOROZÁS. Nyelvjárásunkban *ustorozás*. Régi nagybőjti társasjáték. 10-15 *alsó-városi* lány és legény sorjában megfogta egymás kezét és hullámozva mozogni kezdett. A sor egyik végén lévő markos legény aztán váratlanul megrántotta társaságot, amire hirtelen mulatságos zúrzavar, dülöngélés keletkezett.

PARITTYÁZÁS. Tápai neve *paléntázás*. „A régi játék: a parittyá — írja⁴⁸ Tömörkény — úgy elveszett, hogy talán már nincs is. Pedig az sok testi ügyességre tanította a gyereket, hiszen a vele való célzás külön tudomány. Parittyaköveket ma már csak régészeti ásatások alkalmával találok igen régi őstelepeken: az életből egyébként elveszett. Húsz-harminc év előtt pedig még igen csak járt. Még tűzijátékot is csináltak vele; a galacsint parázsra vetették este s mikor megtüzesedett, akkor vágták föl az égre,

⁴⁶ SzN. 1911, 46. sz.

⁴⁷ Rónasági csodák 127.

⁴⁸ Rónasági csodák 127.

— bár ha aztán valamely nádfedeles házra esett vissza, abban sem lehetett valami sok köszönet.”

Lakatos Károly szerint a szegedi parittyának két fajtája volt: *búrparitty*a és *pácásparitty*a.

A búrparitty — írja⁴⁹ — hosszúkás (nyelv) alakban volt erős bőrből kimetszve, és a két végén egy-egy lyukkal ellátva, melyekbe az egyforma hosszú és erős zsinemből készült forgató szárak voltak befűzve és megkötve, jobbról és balról is egy-egy. Azonban az egyik forgató szár kengyel alakban végződött, amelybe használatkor a jobb kéz négy ujjja jött. A másik zsineg végén görcs volt; amelyet használatkor a jobb kéz szabadon maradt hüvelykujja a mutatóujjhoz fogott és a dobás pillanatában hirtelen eleresztett. Megjegyzendő, hogy a paritty közepén is volt egy kis lyuk hagyva, mert ennek hiányában forgatáskor a levegőt át nem bocsáthatván a paritty horkolt, és nem működött kellően.”

„A pácásparitty — folytatja Lakatos — rövid, nehéz és erős pálca volt, melyet a vékonyabb végén behasítottak (és ameddig behasadt, azon a ponton dróttal körülkötötték, hogy tovább ne hasadhasson). A hasítékba tették aztán a dobásra alkalmas kavicsot, cserépdarabot, általában mindig lehetőleg lapos tárgyat, és dobáskor a hajítópalcát parittyaként megforgatva, elhajították vele a követ, mely erőskarú ember kezében nagy erővel repült céljához... A pácás parittyáról érdekes tudnivaló, hogy tulajdonképpen ezt nevezték hajítófának. A parittyát és nyilat állítólag gyujtogatásra is használta volna a nép.”

PECSENYEFORGATÓ. Tájszólásban *pecsönyeforgató*.⁵⁰ Két fiúgyerek farával összefordulva, négykézlábra ereszkedik. Egy harmadik hanyatt fekszik rájuk. Egy negyedik derékon magához ölelve, két lábbal fölfelé úgy emeli föl, hogy utána ő fekszik hanyatt a helyére. Elengedniök természetesen nem szabad egymást. Később a térdeplő és forgató szerepet is cserélnék.

PIMPIMBÁBA. Ez a kikirics *szajáni* neve. Gyerekek szálaira hasogatták, ráfújtak, miközben kiabálták: *pimpibába, bodorodi föl!*⁵¹

RÁNGATÓBÍKA. Régi *terjáni* gyerekjáték.⁵² Kötőfékeket kötöttek össze és kör alakban a földre tették. Belül volt egy *bika*, fő gondja a kötél összeszedése. Hogy ebben megakadályozzák, a többi mind rángatta a kötelet. Ha a feladat a bikának mégis sikerült, akit először ütött meg a kötéllel, az lett a bika.

SAROKLESŐ. Alighanem kihalt *alsóvárosi* gyerekjáték. Más neve *sarkonleső*. Fiúgyerekek egy négyszögletes háztömb, népiesen *burgondia* valamelyik sarkán gyülekeztek. Egyik közülük kiolvasással lett a sarokleső. A többiek elszaladtak a következő sarokig és ott eltűntek. Most indult a leső a keresésükre. Akit először meglátott vagy elfogott, az lett a leső és ezzel a játék újra kezdődött.

SÁRGA CSIKÓ. Régi *szőregi* gyerekjáték.⁵³ Öten játszották, öt cédulát vettek elő és mindegyikre mást írtak: *sárga csikó, öreg bíró, szögény embör, paprikás asszony, borsos asszony*. A cédulákat összekeverték, majd húztak. Aki a szögény embörös cédulát húzta, megszólalt: *éveszött a sárga csikó*. Az öreg bíró felelt: *szabad keresni!*

A szögény embör sorra nézte az arcokat, s akinél gyanakodott, kérdezte: hogy merte kend ellopni az én sárga csikómat? Ha nem találta el, kendővel a kezére ütöttek. Ha pedig eltalálta, akkor a sárga csikós kezére vertek tízet, amiért ellopta.

SÁRKÁNYOZÁS. Fiúgyerekek szoktak melegedő tavaszi napokon sárkányt eresztetni.

⁴⁹ SzN. 1911, 47. sz.

⁵⁰ Kovács 427.

⁵¹ Kálmány II, 81, 207.

⁵² Kálmány III, 274. Vö. Kötelesbika.

⁵³ Kálmány III, 107.

Készítése úgy történik, hogy egyenlő hosszúságú nádatkát végeiken V-alakban bevágnak, majd közéjükön küllőszerűen átkötik őket. A *négyszögletes* sárkányhoz két, a *hatszögletes* és *nyolcszögletes* sárkányhoz pedig három, illetőleg négy nádszál szükséges. Most a nádszálak bevágott végeit madzaggal körülkötik, ügyelve arra, hogy a nádvégek egyenlő távolságban legyenek egymástól. A mérest kis madzag segítségével végzik. Ezután a színes *sárkánypapír*, vagyis vékony selyempapír beszerzésére kerül sor. Az újságpapír nem jó, mert nehéz. A papírt leterítik a földre és ráteszik a nádvázat. A méretnek megfelelően úgy vágják körül, hogy a széleit még kovással, ritkábban csírrzel bekenhessék, és a körülkötött madzagra rá tudják hajtani, majd a papír belső részére ráragasztani. Ezután készül a *nyerög*, vagyis a sárkány középből és két megfelelő felső sarkából kiinduló madzag, amelyek aztán gúla-szerűen egy csomóban futnak össze. Ehhez a csomóhoz kötik a *sárkánymadzagot*, amellyel a föleresztés történik. Alsóvárosi gyerekek erre a célra régebben *paprikamadzagot* szoktak kérni, amelyről már lecsipkedték a megszártott hüvelyeket. Nagy türelemmel és önmegtartóztatással bogozzák ki, mert köhögteti is őket.

A nyereg a sárkány legfontosabb része. Jól el kell találni az arányait, különben a sárkány *bukfencőt vet, kóudlyog, nem áll ki*, azaz a levegőben nincs szép, nyugodt tartása.

A sárkány áttellenes alsó sarkaihoz kerül az Y-alakú farok, amelynek ék alakú felső részét *faroknyerög*, Tápén *gatyá* néven emlegetik. A farokra hurokkötéssel arasznai távolságban a kimaradt papírból sallangokat, a végére pedig a szükséghez, vagyis a széljáráshoz képest papírcsomót, fadarabot kötnek. Ennek *kolonc* a neve. A sárkányt a gyerekek közös fáradozással készítik, felnőtt ritkán segít nekik.

Mint mondtuk, a sárkányozásnak a szegedi tájon a tavasz az évadja. A jó sárkányt 150-200 méterre is föl szokták eresztani. Utána kikötik.

Legáltalánosabb a hat- és nyolcszögletes sárkány. Régebben ritkán előfordult még a *csillag-sárkány*, amelynek váza úgy készült, hogy a madzagkeretnek két szomszédos nádvég közötti részét közepén madzaggal behúzták a sárkány közepe felé. Készítése nagyon körülményes volt, kevés gyerek győzte türelemmel. A *fejessárkány* keresztalakban elhelyezett két nád bekeretezéséből adódott. A felső kisebb rész olykor kerek volt. Ezt vékony hajlított fűzfavessző odaillesztésével érték el.

A sárkányozás libalegelőn, még be nem épült nyomáson történt századunk elején. Azóta a sok villanyvezeték és távíróhuzal miatt a játék szinte megszűntnek tekinthető.

Amikor valamelyik *alsóvárosi* gyerek ráúnt a sárkányozásra, akkor társai előtt kijelentette: *szabad a rappaj!* Ez annyit jelentett, hogy levegőbe eresztett sárkányát bármelyik társának joga volt görönggyel, kődarabbal célbavenni, *rappajozni*, és ha sikerült, össze is zúzni. Ezért a sárkány gazdája már nem vehetett magának elégtételt.

SÓSKÁZÁS. Néhány, főleg libapásztorgyerek összeállott sóskázni, vagyis abban versenyezni, hogy bicskájával a füves pázsitból ki tud nagyobb egy darabban kimetszeni. Végül meghajigálták egymást vele. Tápén *vajazás* néven ismerték.

SÚGDOSÓ. Régi társasjáték volt, amelyet Kovács János szerint „a nagyobb és kisebb nemzedék mindkét nembeli ifjúsága együttesen” játszott.⁵⁴ A század elején már csak gyerekek ismerték, azóta kihalt.

Volt benne egy *angyal* és egy *ördög*. Ezek félrehúzódtak. A többiek súgva nevet választottak, amelyet azután az angyalnak és az ördögnek kellett kitalálnia. Volt egy *súgdosó* is, aki szolgáltatta az angyalt:

Angyal: *Cincilin* (a csöngetést utánozta szelíd hangon).

Súgdosó: *Ki van odakinn?*

Angyal: *Az angyal!*

Súgdosó: *Mit keres?*

Angyal: *Festékö!*

Súgdosó: *Milyet?*

Angyal: *Aranyalmát!*

Ha a nevet sikerült eltalálni, az illető az angyalé, illetőleg az ördögé lett, azonban még más próbák is voltak hátra. A játékosokat sorban az angyal és az ördög kézrefogta, és előre-hátra himbálta, miközben kérdezte: *angyal vagy-é, ördög vagy-é? Nézz az égre, köpj a földre!* Mindenféle tréfás dolgot mondtak neki. Ha nem nevette el magát: az angyalé, ha igen: az ördögé lett. Más próba volt, hogy mindegyiknek a szájába náddarabocskát dugtak. Akié nedves volt, az ördögé, akié pedig szárazon

⁵⁴ Kovács 409.

maradt, az angyalé lett. A harmadik próbánál az angyal és az ördög titokban két vesszőt választott, amelyeket a földre tettek. Mindegyik játészónak rá kellett valamelyikre lépnie. Aki az angyal pálcáján haladt át, most már végképpen az övé lett. Hasonlóképpen az ördögnél is.

A játék azzal végződött, hogy az angyal és hívei kezüket fejükön egybekulcsolták, és ugrándozva kiabálták az ördögéknek: *kapd le ördög koszorúmat, kapd le ördög koszorúmat!* Ez azonban alig sikerült neki. A játék nagy nevetgéléssel végződött.

SZAMÁR. Régi városi gyerekjáték.⁵⁵ Egyik fiú háttal a falhoz támaszkodott, ő volt a *fej*. Egy másik meghajolva fejét amannak hasához támasztotta, ő meg a *dérék*. A többi ugrálva ráült, mint valami számárra. Aki lecsúszott, az került az előbbiek helyére.

SZÉP ÖRZSÉBET.⁵⁶ A gyermekek körben állnak. Egy a középén áll: ez az *Anya*, egy pedig a kört kerüli: ez a *Kérő*.

Anya: Hun járt Örzsébet asszony?

Kérő: Innen, onnan a szőlőbű,
Izenetöt hoztam:
Kéretjük lánytokat,
Szöbbiket, jobbikat,
Karcsú magosabbikat!

Forognak és dalolják:

A mi lányunk nem eladó!
Ki se merjük bocsátani
Hat arany gyűrű nekű,
Hat lovas hintó nekű.

Itt az anya kiad egyet, kinek a kérő megfogja a ruháját és párosával kerülik a kört:

Kérő: Kar kezembe lányom,
Tanulj embörségöt!

Forognak:

Mán mi evvel elmöhetünk,
Többet vissza se gyühetünk.
Ugorjatok lányok,
Ha leányok vattok!
Ipatoknak, napatoknak
Sárga sarkantyúja,
Hagy csörögjön
Hagy börgjön,
Lánytoknak, legénytöknek
Gyöngyös koszorúja!

Így folytatják, amíg a Kérő mind el nem kapta. Ekkor az Anyának el kell rabolnia a Kérő háta mögött levőket. Ha nem tudja megtenni, kinevetik.

E városi játéknak szép *pusztaföldvári, földéaki* változatait is följegyezte⁵⁷ Kálmány.

VÖRÖSKESZTYŰ. Elég durva társasjáték. Két gyermek, vagy legény szemközt fordulva a tenyerét egymásra teszi. Akinek a keze alól van, az a másik keze fejére próbál hirtelen rácsapni. Ha talál, joga van az ütést megismételni. Ellenkező esetben a másik üt.

VÁRBAHAJIGÁLÓ. Régi labdajáték, amelyet főleg fiúgyermekek játszottak. A résztvevők bizonyos távolságban fölállva kört alkottak. A labdát átellenbe, vagy a szomszédba hajigálták. Aki nem tudta elkapni, az büntetésből bement a várba, vagyis a kör

⁵⁵ Kovács 427.

⁵⁶ Koszorúk II, 190.

⁵⁷ Koszorúk II, 192.

közepére. A dobálók a várban állókra is célozhattak. Ezek viszont a kintieket dobhatták meg. Találat esetén helyet cseréltek. A játékot *róta*, Csókán *mëntás lapta* néven is emlegették.⁵⁸

ZSÁK. Két gyerek megfogja egymás kezét, mintha zsákot vinnének. Egy harmadik kezükre hasal és úgy viszik.⁵⁹

⁵⁸ *Ipolyi-hagyaték; Kálmány III, 278; Kovács 404.*

⁵⁹ *Kálmány III, 275; Kovács 426.*