

AZ ESZTELNEKI GYERMEKJÁTEKOK ROMÁNIAI PÁRHUZAMAI

GAZDA KLÁRA

Gyermekvilág Esztelneken című könyvemből (Gazda 1980) kimaradtak a játékok térbeli elterjedtségére és román párhuzamaira vonatkozó megfigyeléseim. Ennek elsősorban terjedelmi, másodsorban pedig műfaji okai voltak: az ilyenszerű összevetés a könyvet lektoráló Faragó József véleménye szerint meghaladja a helyi monográfia feladatkörét, viszont megérdemli, hogy eredményei külön közleményben kapjanak helyet. Tekintettel arra, hogy a magyar gyermekjáték irodalomban nyomtatásban napvilágot látott anyag összehasonlító bemutatására már Bakos József (1953) és Hajdu Gyula (1971) vállalkozott, magam az 1971-ben lebonyolított Síppal-Dobbal verseny (a továbbiakban röviden: SD.) még közöletlen hazai magyar, és kisebb mértékben román játékaikat¹, illetve Tache Papahagi (1900), Tudor Pamfile (1906, 1907, 1909 — a továbbiakban röviden: P. I, II, III), Gheorghe Neagu (1967. 333 — 340), F. Silva (1968), Jon Muşlea (1972. 32—115) és Eugenia Cernea (1973) szöveggyűjteményeiből vagy tanulmányaiból, közléseiből megismert román gyermekalkotásokat vettem alapul. E munkám kísérleti jellegű, mivel a Síppal-Dobbal gyűjtemény adatai, mint minden hasonló eredetű anyagéi, bizonyos mértékben esetlegesek, illetve csak arra nézve bizonyító értékűek, hogy az illető játékot az adott időpontban, adott helységben ismerik, míg az adat hiánya nem jelent negatív választ; ugyanakkor a felsorolt román játékközléseknek etnikumot reprezentáló teljessége is megkérdőjelezhető. Másrészt a jelzett gyűjtemények sem egységes szempontok szerint álltak össze: részint egy-egy nagyobb tájegység, részint egy-egy falu recens anyagát tárják fel, s ezért az időbeli (generációs) változásokat is magában foglaló esztelneki játékinccsel csak bizonyos hiba-százalékkal vethetők össze. Nehezíti e munkát a játéknak a műfaji sajátosságából — összetettségéből — eredő nagyfokú változékonysága: tekintve, hogy az megannyi szálal: szöveg-, dallam-, mozgás-, cselekmény- elemek kel és eszközökkel kötődik a valóság térben és időben egyszeri, konkrét talajához, nagyobb földrajzi övezeten belül az egyes alkotások teljes azonosságának kicsi az esélye, inkább csak a típus-azonosságról beszélhetünk. Összevetésemben az ilyen részleges párhuzamokra is figyelmet fordítottam.

Tekintettel az anyag nagy terjedelmére, e közlemény csak a játékinccs egy hányadával, könyvem hasonló című részének a IV—VI. fejezetébe sorolt kötött népi játékokkal (532—720)², vagyis az énekes—táncos (IV. 532—565),

a mozgásos vagy testedző (V. 566—662), továbbá az értelemfejlesztő és szórakoztató játékokkal (VI. 663—720) foglalkozik. Az egyes alkotásokkal kapcsolatos konkrét adatokat az adattári részben részletezem, míg az azokból kiszűrhető tanulságokat e bevezetőben összegezem.

Az első kérdés: milyen képet mutat a romániai magyar játékkincs műfaji megoszlása, pontosabban milyen az egyes alcsoportok megterheltség szintje? A SD. versenyre beérkezett 2895 játékból 299 alkotás, mely mindössze 10,3%-nak felel meg, a IV. alcsoportba tartozó énekes-táncos játék, 1977 darab, vagyis az összeírások 68,28%-a mozgásos vagy testedző, 619 darab, azaz 21,3% pedig értelemfejlesztő vagy szórakoztató játék. Ezeknek a játékkategóriák szerinti számát és százalékos arányát nagyságrendi sorrendben az 1. számú táblázat szemlélteti. A SD. anyagának nagyfokú változatosága rendkívül megnehezíti az amúgy is nehezen szétválasztható típusok és változatok számának pontos megállapítását, s azok gyakorsági mutatójának kiszámítását, ehelyett viszont módomban állt meghatározni, hogy a SD. egyes játékkategóriába tartozó alkotások hogyan aránylanak az esztelneki kategóriák hasonló játékaihoz, és hogy vannak-e román megfelelőik.

Az 1. táblázatból számos tanulság levonható. Mindjárt elsőnek, a szemünkbe ötlük, hogy a romániai magyar gyermekek kötött népi játékainak egyötöde futó-kergető játék, s e kategóriában rendkívül változatos alkotások találhatóak. Feltűnően sok a labdajáték, a leírások száma az egész romániai magyar folklórterületről az esztelnekieknek negyvenszerese, Hargita megyéből pl. 300. Esztelnek bennük mégsem annyira típusai miatt tűnik szegényesnek, — hisz sikerült ütögető, dobó-kapó, elcélzó, búzbefutó, célpontot kijelölő, labdaütős és lóhátas labdázást is gyűjtenem, csupán témás, társasjátékszerűeket nem —, hanem a variánsok és motívumok szegénysége miatt. Ezzel szemben Hargita megyében egész sereg altípus alakult ki. Csak az ütögető játékok legalább tíz altípusba sorolhatók, s az Esztelneken ismeretlen dobó-kapó *Tanározás*nak is további számtalan változata van. A megcélzásos labdázásfélék Esztelneken kevesebb szabályt, megkötöttséget, sportszerűséget őriztek meg. A botos játékok viszonylagos nagy népszerűsége a nagyállattartó életformával kapcsolatos: ahol az felbomló félben van, e játékkategória fokozatosan megcsappan. Ez történt Esztelneken is, ahol a viszonylag gazdagon képviselt típusok motívumaikban nagyfokú elszegényedést mutatnak. A *Szlingázás* (659) pl. jóval szegényesebb, mint párhuzamai, a *bigézés*, illetve *csürközés*. Tekintettel ősi jellegére, lelki indítékára³, nem lep meg az elbújásos játékok széleskörű ismerete, érdekes viszont változataiknak kis száma. Ugyanezt észleljük a szerepjátszó játékok számbavételekor, míg ennek fordítottját a testgyakorló-virtuskodó játékok esetében, talán mert utóbbiakra nem terjedt ki a Jóbarát kis játékgyűjtőinek figyelme. A változatos beugrató-nevettető játékok Erdélyszerte viszonylag ritkák, de igen jellemző, hogy a leírások többsége olyan falvakból származik, mint Szék vagy Szamosújvár, amelyekben az azokat fenntartó intézmény, a fonó napjainkig fennmaradt.

Az 1. táblázat adatainak, s a tétélesen is megfogalmazott tanulságainak nem mond ellent, inkább kiegészíti azokat az alábbi, az egyes játéktípusok romániai magyarság körébeni gyakoriságát — elterjedtségét — számbavevő,

1. táblázat

Műfaji alcsoport			A játékok kategóriája j = játékok	A megfelelő kategóriába sorolt játékok					
IV	V	VI		esztelnekiek		romániai magyar párhuzamok		Esztelneki és SD. — belső párhuzamok arányszáma	Román megfelelések
Énekes-táncos	Mozgásos vagy testedző	Értelemfejlesztő és szóráskoztató		sorszám	szám	SD. leírások száma	Összleírásokhoz viszonyított aránya %		
								1	2
	×		<i>Futó-kergető j.</i>	566—588	23	585	20,20	25,4	×
	×		<i>Labdaj</i>	641—652	12	481	16,61	40,8	×
	×		<i>Botos j.</i>	653—662	10	198	6,85	19,8	×
	×		<i>Elbújásos j.</i>	589—582	4	155	5,38	38,75	×
		×	<i>Szembekötős j.</i>	663—670	8	155	5,38	19,37	×
		×	<i>Társas j., fejtörők</i>	712—720	9	147	5,11	16,33	×
	×		<i>Kézügyeségi j.</i>	596—607	12	143	4,93	11,91	×
	×		<i>Küzdő-vetélkedő j.</i>	630—640	11	143	4,93	13	×
		×	<i>Rejtő-kereső j.</i>	671—680	10	139	4,81	13,9	×
	×		<i>Szerepjátszó j.</i>	593—595	3	135	4,66	45	×
	×		<i>Ugró-szökellő j.</i>	608—614	7	116	4,00	16,57	×
×		×	<i>Sétáló-menetelő j.</i>	551—560	10	98	3,38	9,8	
		×	<i>Zálogos j.</i>	681—686	6	81	2,80	13,5	×
×			<i>Párválasztó-váltó körj.</i>	543—550	8	81	2,80	10,1	
×			<i>Hidas-álbúvásos j.</i>	561—565	5	59	2,03	10,18	×
		×	<i>Beugrató-nevettelő j.</i>	687—701	15	52	1,80	3,46	
×			<i>Mozdulat-utánzó váltó körj.</i>	536—542	7	46	1,59	6,57	
		×	<i>Bűvészkedések, tréfás fogadások</i>	702—706	5	24	0,84	4,80	×
		×	<i>Páros j.</i>	707—711	5	21	0,72	4,20	×
	×		<i>Testgyakorló-viruskodó j.</i>	615—629	15	21	0,72	1,4	×
×			<i>Páros j.</i>	532—535	4	18	0,62	4,5	

s azt az esztelneki változataik népszerűségével, valamint a románok körében való előfordulásával összevető 2. táblázat.

Erdélyszerte jórészt azok az alkotások a legelterjedtebbek, melyeket Esztelneken is minden korosztály ismert és kedvelt, ill. amelyek megszakítás nélkül hagyományozódtak a mai napig, vagy legalábbis a közelmúltig. A SD. 2985 játékleírásának 49,39%-a Esztelneken minden nemzedék által kedvelt játékok párhuzamait foglalja magába. Még nagyobb — 64%-os — ez az arány, ha a SD. anyagból eltekintünk 649, Erdélyben kevésbé gyakori játéktól. Persze van néhány kivétel is. Így pl. az itt nem túl jelentős szerepjátszó *Szegényemberezés (679)* és *Posztózás (593—594)* többfelé igen népszerű, míg az itt kedvelt *Repül a ... repül a... (682)* és *Seggbálozás (670)* elterjedtségét viszont kevés (19 ill. 12) adat bizonyítja.

A továbbiakban az azonos, vagy hasonló játékok mennyiségi arányának térbeli alakulását négy, eltérő földrajzi fekvésű és részben etnikumú falu,

2. táblázat

Az Esztelneken ismert játékok								
besorolása			megnevezése [típusa] és száma	helyi népszerűsége			elterjedtsége Romániában	
IV	V	VI		vala- meny- nyi	néme- lyik	csak szórványo- san ismerték	a ma- gyarok	romá- nok
műfaji alcsoport							nemzedék kedvelte	körében
				(SD. lef- rások száma)				
1	2	3	4	5	6	7	8	9
	x		<i>Budakolás (589)</i>	x			97	x
	x		<i>Kakaskázás [Dobó-kapó labdázás] (642)</i>	x			95	x
	x		<i>Virágnevezés (589)</i>	x			90	x
	x		<i>Országozás (646)</i>		x		84	x
	x		<i>Cegapecc (Hátulsó pár, előre fuss!) (577)</i>				81	x
	x		<i>Kergetőzés (Fogócskázás) (566)</i>	x			80	x
	x		<i>Benn a bárány, künn a farkas, fuss!) (582)</i>	x			79	x
	x		<i>Szökdösődés (Kockázás, emberezés) (608–612)</i>	x			79	x
	x		<i>Adj, király, katonát! (632)</i>	x			71	x
	x	x	<i>Szembekötösdi (665)</i>	x			67	x
	x		<i>Tíz-tizezés [Ütögetős labdajátékok] (643)</i>	x			64	x
	x	x	<i>Bankázás (663)</i>	x			64	x
	x		<i>Bittykövezés (597)</i>		x		61	x
	x		<i>Sasozás (Ülítés) [Témás kergetőzések] (568)</i>		x		60	x
	x		<i>Cikkezés (Cikkesdi) (652)</i>		x		59	x
	x		<i>Hess ki, vess ki, libám! (Gyertek haza, libuskáim!) (568–570)</i>	x			59	—
	x		<i>Szingázás (659)</i>		x		55	—
x			<i>Nyitskapuzás (Bújj, bújj zöldág [Hidas játékok] (561–563)</i>	x			55	x
	x		<i>Rómázás (653)</i>		x		50	—
	x		<i>Elvésztem zsebkendőmet (580–581)</i>	x			47	x
		x	<i>Szegényemberezés (679)</i>			x	46	x
		x	<i>Csön-csön, gyűrű (677)</i>			x	46	x
	x		<i>Posztózás (Kenyerezés) (593–593)</i>			x	45	—
	x		<i>Tüzet viszek, ne lássátok (579)</i>	x			43	x
		x	<i>Vízet eresztés (589–594)</i>			x	40	x
	x		<i>Úsd a harmadikat (586)</i>	x			38	x
	x		<i>Célozás (Partizánzás) (644)</i>		x		37	
	x		<i>Süntérezés (Kutyázás) (650)</i>	x			37	
	x		<i>Szökőkötelezés (613–614)</i>	x			37	—
	x		<i>Héjázás (Mit keversz, te ülü?) (572–576)</i>	x			36	x
		x	<i>Országozás (720)</i>		x		35	

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		x	<i>Húzd meg, ereszd meg!</i> [Zálogosok] (681)				35	x
	x		<i>Disznózás (Malacozás)</i> (661)	x			35	x
		x	<i>Malmozás</i> (715)	x	x		34	x
x			<i>Lánc, lánc, eszterlánc</i> (559)	x			32	
	x		<i>Ipiesapázás</i> (590)		x		32	x
	x		<i>Tekézés (Tegézés, pittyezés)</i> (656–658)		x		31	x
	x		<i>Bicskapapozás</i> (604–605)	x			30	
		x	<i>Akasztfázás</i> (719)		x		27	
		x	<i>Kicsigyűrűzés</i> (671–674) (Gyűrű eldugás)	x			26	x
	x		<i>Tisza, Duna, Dráva, Száva</i> (641)	x			26	
	x		<i>Beültettem kiskertemet</i> (585)	x			26	
	x		<i>Nyulak, ki a bokorból!</i> (587)		x		25	x
x			<i>Zöld fü</i> (545)	x			25	
	x		<i>Kelj fel, Jancsi!</i> (636–637)		x		25	

3. táblázat

Játékcsoport	A leírt játékok száma falvanként				Az esztelnekivel azonos vagy hasonló játékok száma			Megjegyzés
	Esztelnek	Torja	Alsósófalva	Țepu	Torján	Alsósófalván	Țepuban	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
IV. Énekes-táncos játékok	26	6	23	4	5	19	—	A Țepu-i csak motívumaiban hasonló, nem énekes-táncos. Alsósófalván 36 más labdajátékot ismernek. 38 a beugratók száma Țepuban.
V. Mozgásos vagy testedző játékok	68	30	83	42	30	43	37	
VI. Értelemfejlesztő és szórakoztató játékok	39	9	32	20	5	21	11	
Összesen %	133	45	138	104	40 88%	83 60,14%	48 46%	

Esztelnek, a szomszédos Torja, a Hargita megyei Alsósófalva és a Galac megyei román Țepu példájával mérem fel. Ezt szemlélteti műfaji alcsoportok szerint a 3 táblázat:

Az Esztelnekkal csaknam szomszédos, medenceperemi Torjáról rendelkezésünkre álló kevés adat arra nézve tanulságos, hogy a térben közeleső települések játékkincse — az eltérő határhasználat ellenére⁴, mennyire egyező. A távolság növekedésével viszont csökken az azonos játékok száma. Az esztelnekihez hasonló határhasználatú dombvidéki Alsósófalván feltűnően sok labdajátékot, s az esztelnekihez képest kevesebb botos és bicskás játékot játszanak. A Ţepu-i játékok gyakran már csak egyes motívumaikban hasonlítanak az előbbiekhöz, s az eltéréseknek a térbeli távolságon kívül földrajzi, gazdasági, társadalmi és etnikai okai is vannak.

De térjünk még vissza a magyar játékkincsre.

Érdekes, a Székelyföld délkeleti csücskén megőrződött sajátosságnak tűnik a *Bicskapapozás* (604—605) játék egyik motívuma, mely szerint a jól dobó játékos kampóját egy lecsapolt fa ágaira, tehát függőleges irányban rakja fennebb s fennebb, míg a csúcsig eljut. Erről az első híradást Török Ferenc háromszéki közleményében olvashatjuk, a múlt század 50-es éveiből (1896.24.). A SD. anyag tanúsága szerint a háromszéki Szárazpatakon, az erdővidéki Erdőfűlén és a csiki Csíkszentkirályon is függőleges volt a haladási irány, míg mindenütt másutt vízszintes. A szakirodalomból is csak azutóbbira kaptam adatokat (Hajdu Gyula 1972). Talán nem érdektelen megemlíteni a SD. gyűjtemény létrejöttében szerepet játszó Forró László, a Jóbarát akkori munkatásra feltevését, miszerint ez a motívum a sámánizmusra emlékeztet.

A romániai magyartól a magyarországi játékkincs elsősorban az énekes-táncos játékok gazdagságában tér el, mely nemcsak szám- és típusbeli, de tartalmi fölényt és alkalomhoz kötöttséget is jelent. A sásdi *Csérigézés* (Berze Nagy János 1950. III.) változatos, hihetetlenül gazdag repertoárjának nálunk felé párját nem találtam. De a fonóbeli legényvirtuskodásokból is keveset ismernek Esztelneken, ezekből a SD. verseny sem tud jelentősebb anyagot felmutatni. Mint érdekességet említem meg, hogy az esztelneki *Kaszálásnak* (701) egyetlen mását találtam meg, a hódmezővásárhelyi kiskanászok kedvenc szórakozásaként, s a *Hidazáshoz* (687—688) némiképp hasonló *Szűrszabás* is itt fordul elő (Kiss Lajos é.n. 28.).

A romániai magyarok játékkincsének legelterjedtebb darabjait a románok is ismerik. Erről tanuskodtak már a korábbi táblázatos összevetéseim is, melyeket most a körükben még előforduló játékok felsorolásával kiegészítetek. Az értelemfejlesztő és szórakoztató játékok közül előfordul náluk is az esztelneki *Kormozás* (659—697), *Szalmaszállal felemelés* (704), *Gerendából vizet eresztés* (689), *Seggbálozás* (670), *Zálogkiváltás* (681), *Repül a... repül a...* (682), *Szegényemberezés* (697), *Mesterségem címere* (680) egy-egy párhuzama. Az írásos *Akasztofózós* (719) helyi változatát már 1906-ban is játsszák Ţepuban. A *Kicsigyűrűzés* (671—674) kötetlenebb náluk. A kendő térd alatti továbbítását, illetve a rejtő kereső játékokat szintén ismerik. A világszerte elterjedt, az elszakadás és megkapaszkodás élményén alapuló ősi mozgásos játékoknak, a *Kergetőzésnek* (566), *Bujócskázásnak* (598) náluk is számos témás változata alakult ki. Játsszák ők is a *Bakfüttyözés* (618), *Rucák-békák* (634) a dobó-pattintó *Gombozás* (601), *Csiporkázás* (707—708), *Kútba estem, kihúz ki* (681) másait. Van adatunk Ţepuból az *Adj király katonához* (632 —

633), *Cikkezéshez* (652), *Búzbecfutáshoz* (651), *Lóhátas labdázáshoz* (649), *Tíz-tizezéshez* (643), *Gulázáshoz* (655), *Pittyezéshez* (654), hasonló játékokról is. Nem kizárt, hogy utóbbiak is az egyetemes játékkincs darabjai. Ám az egyezések mellett természetesen különbségekkel is számolnunk kell. Érdekes pl. a mi énekes-táncos játékainknak megfelelő román réteg. A rendelkezésemre álló anyagban mindössze két szonos típusút találtam, ezeket is eltérő szöveggel. A mai petrillai gyermekek, az *Orășelul*-t párválasztóinkhoz hasonlóan játsszák. Ugyanők a hidas-átbúvásos láncsorvonulós játékot is ismerik, ami Iași-ban is előfordul, sőt E. Cernea egy régi töredékes Krassó-Szörény megyei változatot is említ (1973.4.). Ének nélküli táncos körjáték a *Sîrba buclucoasă*, melyben a válluknál összefonódó résztvevők, a táncolás közben azon iparkodnak, hogy egymást bevonszolva valakivel feldöntessék a középre állított vizes üveget. A büntetés kettős: az illető lába megvizül, s ráadásul ki is állítják. Ţepuból Pamfile 10 olyan játékot említ, amely se nem énekes, se nem táncos, szövege is eltérő, sőt részben a cselekménye is, mégis típusában, mozzanataiban hasonlít is a miénkhez. A *Luminărica* (P.II.56) pl. a *Tűzel viszek, ne lássátokra* (579) vagy az *Ég a gyertya, égre* (554) emlékeztet. Egyik változatában égő gyertyát, másikban égő szalmaszálat vagy faforgácsot továbbítanak egymásnak, s akinél kialszik, azt büntetik. Muşlea felhívja a figyelmet e játékok nemzetközi elterjedtségére (1972. 405.). Általában a legtöbb közös vonás a futó-kergető körjátékokban van: hasonló a térformájuk, cselekményük, de nem énekelnek hozzájuk, legfeljebb ritmikus mondókát mondanak.

Előfordul hasonló módon a feltekeredő és páros vonulós típus is. Muşlea magyar és német kölcsönhatást gyanít bennük, s e feltevést a megfelelő idegen szavakkal tűzdelt szövegmondásokra alapozza (1972. 410).

A Ţepu-i román játékkincsben az értelemfejlesztő és szórakoztató játékok előfordulási aránya a miénknél is nagyobb: Pamfile 56 ilyent sorol fel, amiből 38 beugrató játék. Szembeötlő az ezek funkciójában megmutatkozó különbség. Mindarra, amit mi jellegzetes fonójátékként ismerünk, náluk virrasztás alkalmával „búfelejtőként“ kerül sor. Hasonló alkalmakkor a moldvai: vizanteai és szász-kúti magyarok is játszanak beugrató játékokat⁵¹, s ez lehet megőrzött régiség vagy román kölcsönhatás is. Egyes román beugratóknak a magyar szakirodalomban mását nem találtam. Ţepuban pl. az áldozatot bekormozzák, majd azzal a biztatással, hogy majmot mutatnak neki, tükörbe nézetik. Máskor vízzel szembeöntik, tojással szembefröcskölnek vagy trágyába markolatják. A tréfa vége legtöbbször ütés, melyre különféle előzmények után kerül sor: pl. kezet fognak valakivel, majd gyorsan nyakon legyintik; egymás után sorbaülnek (*Poșta merge*, P.I.51.) s ki-ki hátba ökleli az előttelevőt. Az *A face fierul la capul cuiva* (P.I.48.) játék kovácsa hirtelen megragadja egyik társának a fejét, s az üllőt megszemélyesítő hátába vágja. A *Mița de vinzare* (P.I.50.) kimenetele sem más: valaki kanalat tesz a kezefejére, nyelével azt az alkarjához támasztja — ez a macska —, alkudozni kezd rá, s váratlanul megüti vele a gyanutlan szájjátót. Mását, a lovas játékot — *De a calul* — (P.I.6.) a széki magyarok is játsszák, de nem virrasztóban, hanem a fonóban: addig alkudoznak egy *lóra*, amely tulajdonképpen kendővel letakart, előrehajló fiú, aki boton cserépfazeket tart, míg a *gazda* elégedetlenségében agyonüti a lovat, vagyis

összetöri a cserepet. A Țepu-iak egy másik játéka: valaki halottnak tetteti magát, majd felugrik, s a kíváncsiskodókat nyakon ragadja. A felsorolást lehetne folytatni, hiszen se szeri, se száma az ehhez hasonló, sokszor vaskos tréfáknak, pajzán mozdulatokkal kísért mulattatásoknak. Az öregember és öregasszony (*Baba is uncheșul*) a lányokat csípdesi, csókolgatja. Țepuban a mi páros fonójátékainkra (701–707) is virrasztáskor kerül sor, nemkülönben a legény virtuskodásokra (615–629). A Țepu-iak¹hidazásos²erőpróbája érdekes módon közelebb áll a hódmezővásárhelyi, mint az esztelneki *Hidazáshoz* (687).

Bár a románok mozgásos népi játécai viszonylag kevésbé térnek el a mieinktől, érdekesség ezekben is akad. Így Țepuban mind a *Bittykövezés* (597), mind a *Kockázás* (598–602) megfelelőjét fiúk játsszák. Az Aluniș-Olt-iak bittykövezéses játéka arra figyelmeztet, hogy az mágikus varázslásnak lehet az emléke, legalábbis erre utal a kísérő mondókája: „Isten adja, hogy akkorára nőjön nyáron a kender, amilyen magasra dobom a köveket.” (Ion Mușlea 1972. 406.). Ugyanez az indítéka az észak-moldvai asszonyok rituális labdázásának is (uo.). Noha Pamfile kevés labdajátékot közöl, megemlíti, hogy ezek a felnőtt korosztály életét is végigkísérik. A labdázás más adatok szerint is fontos helyet foglal el a román játékkincsben. Egyébként a Țepu-i sportszerű játékok hasonlítanak az esztelnekiekhez, s számban sem népesebbek. Különösen áll ez a botos játékokra. Különbség inkább a botforgatásban, botegyensúlyozásban való versenyzésekben mutatkozik. Népszerűek náluk a versenyfutásos témás csapatjátékok is, melyeket Esztelneken már emlékezet óta nem játszanak.

Az időben legfeljebb egy évszázadra, térben pedig mindössze néhány száz kilométerre kiterjedő játékanyag ilyenszerű, önmagában való összevetése felhívta a figyelmünket a kulturális javak térbeli terjedésének néhány jellemző tünetére, anélkül azonban, hogy e mozgás belső folyamatát, az azonosságok és eltérések létrejöttének okát felderítette volna. Ehhez ugyanis nemcsak e mozgás tárgyait, a hagyományos közösségek létrehozta, avagy befogadta, újjáteremtette sajátos élménymagvú, tartalmú és formájú folklóralkotásokat, hanem a természeti és társadalmi tényezők egész sorát, bonyolult hierarchiáját, kapcsolódási rendszerét ismernünk kellene. A szintézis megteremtésének ez lehetne egyik jövőbeni járható útja.

JEGYZETEK

¹ A Jóbarát *Síppal-dobbal* elnevezésű gyermekjáték-gyűjtő versenyének 2700 oldalnyi írott anyaga a magyar folklór terület csaknem valamennyi tájegységét érinti. A román anyag a petrillai iskolás gyermekek gyűjtése.

² A zárójelben szereplő dült betűs számok a megfelelő játéknak a *Gyermekvilág Esztelneken* c. könyvben kapott sorszáma utalnak, míg az állóbetűs számok rövidített forrás utalások.

³ Justhné Kéry Hédvig megállapítja, hogy a fogócskák és bújócskák lelki rugója a veszélyhelyzet átélése és az oltalom keresés ill. a biztonság megtalálásának egyetemes élményvilága. Ezért e játékokat minden nép gyermeke minden nyelven az ősidők óta játssza.

⁴ Határmegosztás művelési áganként (%-os átszámítás tőlem):

	Szántó		Rét és kert		Legelő		Erdő		Terméketlen		Összesen
	kat. hold	%-os aránya	kat. hold	%-os aránya	kat. hold	%-os aránya	kat. hold	%-os aránya	kat. hold	%-os aránya	kat. hold
Esztelnek	970	6,2	2263	14,6	21	1,3	11853	75,7	315	2,2	15425
Torja	3921	44,5	774	9,1	9	0,1	3853	43,9	238	2,4	8796
Alsósófalva	1241	10,3	1138	9,5	1579	13,1	7847	65,5	171	1,6	11958

⁵ Saját, 1971–1973 közötti gyűjtéseim.

ADATTÁR

IV. ÉNEKES-TÁNCOS JÁTÉKOK

Páros játékok 532—535

533—534. *Malomszökés*: SD. 11 leírás. Alsósófalván több pár áll fel egymás után, akik kezüket hátul keresztezik.

535. *Süfütölés (Seprűzés, vettetés)*: SD. 7 leírás. A Kovászna, Szilágy, Bihar és Hunyad megyei magyarok körében a játék mozdulatanyaga azonos, a hozzá fűződő szöveg viszont változik. Alsósófalván pl. a *Rece-rece pogácsa* vagy a *Gyér szita, gyakor szita* kezdetű énekes mondóka mellett süfütölnek.

A petrillai román gyermekek hasonló játéka a *biciklizés*: ehhez nem énekelnek, de gyors, mondókákkal, felkiáltásokkal biztatják egymást a gyors forgásra.

Mozdulat utánzó váltó körjátékok 536—542

536. *Nyuszi ül a fűben*: SD. 23 leírás. A játékot erdélyszerte ismerik, szeretik. Helyenkint a gyermekek összefogott kézzel körbejárnak. Egyszerre több nyuszi is van a körben. Játsszák Torján és Alsósófalván is.

537—538. *Gólya néni, hová sétál?*: SD. 5 leírás. Felsőrákoson már az 1900-as években játszották kevés szöveg- és dallameltéréssel.

539. *Sárváron volt egy kápolna*: SD. 2 leírás, a szatmármegyei Gencsből és Erszakácsiból. Ezek szövegének van egy plusz versszaka, és szerintük a kápolna Csákváron volt.

540—541. *Fehér liliomszál*: SD. 12 leírás, Kovászna, Hargita, Maros, Kolozs, Szatmár és Temes megyéből. Kovászna megyében jórészt csak az idősebb nemzedék ismeri. Játsszák Torján és Alsósófalván is. Közel áll e játékhöz az Erdőszentgyörgyön ismert *Móka Sári*, melynek a szövegén, dallamán kívül a menetében is van eltérés.

542. *Repülve jön egy madárka*: SD. 4 leírás Hargita, Szatmár és Szilágy megyéből, idős adatközlőktől.

Párválasztó váltó körjátékok 543—550

543. *A pünkösdi rózsá*: SD. 6 leírás Hargita, Maros és Bihar megyéből. Játsszák Alsósófalván is.

544. *Érik a meggyfa*: SD. 9 leírás. A második versszakot más és más szövegváltozatban ismerik. Hasonló felépítésű, de más szövegű és dallamú elterjedt játékok: *Erdő mellett nem jó lakni, Hiába fáj a szived, Hervadj, rózsám*.

545. *Zöld fű, zöld fű*: SD. 25 leírás. Ismerik Torján és Alsósófalván is. Noha a román forrásokban hasonló játékot nem találtam, maga a tapsolás gyakori eleme a román gyermekek játékaiknak.

546. *Körben áll egy kislányka*: SD. 21 leírás. A mai gyermekeknek sokfelé kedvelt játéka, és több helyen már a 70–80 évesek is ismerték, szerették.

548–549. *Biborkáné (Danikáné) lánya*: SD. 16 leírás. Mind a párbeszédnek, mind az énekszövegnek több változata van. Nagybaconban pl. a kérő és Biborkáné így vitatkozik: „Mert bizony az én lányom olyan hetykes-betykes, kőkapuláb nélkül, arany pálca nélkül ki sem mozdul a házból.” A kérő: „A maga leánya, a maga leánya ne legyen olyan hetykes-betykes, mert maholnap itthon vénül.” Ugyanitt nem körbe, hanem egyenes vonalba állnak fel, s a leányokat el kell lopni. Alsósófalván is ismerik. Más énekszöveggel játszott hasonló menetű játék Gecsen: *Szerdán viszik a lányokat*.

550. *Hol jársz, hova mész, nagy Erzsébet asszony?*: SD. 4 leírás, többek közt Erdőszentgyörgyről és Vajdakamarásról; ez utóbbi helyen nem körfogyasztó, hanem váltó körjáték. Játsszák Alsósófalván is, ahol Nagy Erzsébet asszony ezekkel a szavakkal viszi magával kiválasztottját: „Ezzel immár elmehettek, többé vissza sem jöhetnek.”

Sétáló-menetelő körjátékok 551–560

551. *A gazda rétre megy*: SD. 14 leírás, Alsósófalván is ismerik.

552. *A Bandiné bakmacskája*: Hasonló cselekményű és térformájú játék Alsósófalván az *Ajtó, ablak nyitva van*.

554. *Ég a gyertya, ég*: SD. 5 leírás. Alsósófalván a megbüntetettek a körben maradnak, és kifordulva menetelnek.

Az égő gyertya motívumával Tepuban is találkozunk: a *Luminărica* (P. II. 56.) játékban fiúk-lányok állnak körben és égő gyertyát adnak át egymásnak. Akinél kialszik, azt megbüntetik.

557. *Dombon törik a diót*: SD. 20 leírás. Jórészt az első változatban játsszák, így Torján és Alsósófalván is. Egyes helyeken annak, aki leül, vagy leesik, be kell állnia a körbe *kollósto*jának, mindaddig, amíg más ügyetlen gyermek kerül helyette. Egy másik leguggolós körjáték, a *Keren bábó* Esztelneken annyira töredékes formában maradt fenn, hogy közlésétől a kötetben eltekintettem. E játékról Vajdakamarásról érkezett leírás. A Szilágy megyei Ipp faluban viszont az alábbi szöveghez párválasztó játék tartozik: „Kering bábó, / eltört a kis korsó, / kiömlött a borsó. / Szedjed, szedjed, szegény ember, / guggoljon le minden ember! / Szegény ember háza, / füstös gerendája, / abban lakik Gyöngyösiné, / Hívjátok a táncba!”

558. *Kis kacska fürdik*: SD. 12 leírás. Ezek közül azonban csak a magyardécei (Beszterce m.) és az alsósófalvi kifordulás, a többi párválasztó játék. Az alsósófalvi változat szerint egy gyermek a soron kívül járkal egy kendővel. Akit az ének utolsó szavánál megérint, az kifordul.

559. *Lánc, lánc, eszterlánc*: SD. 32 leírás. Ugyanilyen típusú játék az Árapatakon és Kézdiszentléleken is kedvelt *Arraráncon cérna*, valamint Maros megyében az *Ostor ing*.

560. *Süssünk, süssünk valamit*: SD. 14 leírás. Ugyanígy játsszák Torján. Alsósófalván csigavonalba a *Csörgesd meg az aranyláncot!* éneklése körben tekerednek fel, majd a legkülső gyermek megfutamodik, s az erős rándítástól az egész lánc szerteszakadozik. Hasonló menetű a *Kutas kerek* és *Bél, bél, gyertyabél* énekkel kísért játék is.

A tepui román gyermekek is a *De a pinza* párbeszédűs játékok végén feltekeredtek. A feltekeredett csigát a *baba* (öregasszony) botjával meg akarja verni, s erre az alakzat gyorsan szétbomlik, a játékosok elszaladnak. (P. I. 28.).

Hidas-átbúvós játékok. 561–565

561–563. *Nyitkapuzás (Bújj, bújj, zöldág)*: SD. 55 leírás. Alsósófalván és Torján is játsszák, utóbbi helyen csupán a *Bújj, bújj, zöldág* átbúvós részt (II. típus). A kérezkodés motívumát főleg Kovászna megyében ismerik, de játsszák Alsósófalván, Szilágy és Szatmár megyében is, továbbá a moldvai Cserdákon.

A románság köréből átbúvós, ének nélküli párbeszédűs játékkal (*De a pinza*) már Tepuban találkozunk, mely feltekeredéssel végződik. Ugyanezt játsszák Vilceaban is, de itt

nem tekerednek fel, hanem addig játsszák, míg mindenkiből „híd“ lesz (P. I.28, II.41, III.17–19). Hasonló játékok a macedo-románoknak is van. Csernovitz vidékén három „kő“ között vonulnak át, majd a játék táncban végződik (P. III. 23). Az esztelnekivel rokon a petrillai román gyermekek *Podul de piatră* hidas játéka, más szövegű és dallamú kísérelő énekkel, ez arról szól, hogy a híd összeomlott, de majd szebbet, tartósabbat készítenek helyette. Ugyanezt a játékot találta meg E. Cernea Iași környékén (1973. 4.); megtalálhatók benne az esztelneki átbuvós játék 2, 3, és 5-ös motívumai. Ugyancsak Cernea hasonló töredékes játékot talált Krassó-Szörény vármegyében is (uo).

564. *János úr készül*: SD. 1 leírás Magyardécséről, (Beszterce m.) A bukovinai román gyermekek *Podul minilor* (kezek hídja) játéka ugyanilyen a térformájú. (P. III. 22, 23).

565. *Bújj, bújj medve!*: SD. 3 leírás Zetelakáról, Etédéről, Alsósófalváról, ahol régi játéknak ismerik, de ma is játsszák.

V. MOZGÁSOS VAGY TESTEDZŐ JÁTÉKOK

Futó-kergető játékok (566–588)

566. *Kergetőzés*: SD. 80 leírás. Jellegzetes elnevezései: *Guggolós cica, csürös cica, Fához fogós cica, Stoppós cica*. Alsósófalván is két változatban van meg.

A játék a románok körében is elterjedt. Ţepuban *De a prinsul* a neve (P. I. 31–32, III. 19). Vannak macedo-román és aromán változatai is (Papahagi 102–103).

568. *Sasozás, ülés*. SD. 60 témás kergetőzés leírás. Elnevezései: *Fekete-fehér, Nyulazás, Gólya és békák, Háborúsdí, stb.* Torján és Alsósófalván is több változatuk ismert.

A románoknál, amint a Haşdeu által indított kérdőíves játékgyűjtési akcióból kiderül, mindenütt ismertek a *Cloşca şi pui*, vagy a *Gaia şi uliul* és más, hasonló témájú kergető játékok (Muşlea 415–422). A *De a slina* régi román játékban (F. Silva 16.) juhok és kutyák szerepelnek. A Ţepui gyermekek *Oastea* játékukban kötéllel kergetőznek, és így ejtik foglyul egymás katonáit.

569–570. *Hess ki, vess ki, libáim (Gyertek haza, libuskáim!)*: SD. 59. leírás. Az alsósófalvi változat cselekménye és kötetlen párbeszédese része révén a *Posztózásra* (593–594) emlékeztet. A múlt században megyénkben is volt egy, ma már nem ismert befejező motívuma a játéknak. Két játékos követségbe ment a *farkashoz*, hogy adja ki a *pipéket*, mert *bornyuzik* a tehénük. Erre a farkasok „hess el!“ kiáltással hazabocsátották a libákat (Török 9).

571. *Érd utól, kakas, a tyúkot!*: SD. 3 leírás, köztük 1–1 Felsőrákosról, ill. Alsósófalváról. Ismert játék az arománoknál (Papahagi 85–86). Hasonlóságot mutat, de nem azonos a Haşdeu által gyűjtött *Toporaşu* (fejszés) játék, amelyben addig forognak körbe, egymás kezét fogva, amíg az egyikük elesik, s ezt kikacagják (Muşlea 406–418).

572–576. *Héjázás (Mit keversz, te üli?)*: SD. 35 leírás. Ismerik Torján és Alsósófalván. Torján a csirkék ezzel a mondókéval kezdik a játékot: „Száll a héja magasan / Földre röppen hami-san. „Majd a végén, ha a héja nem tudta elfogni őket, az anya „Hess, hess!“ – et kiabál, a csirkék pedig kórusban mondják: „És a héja éhesen / Továbbrepül kéjesen“. Alsósófalván két változata van: a *Mit ás, üli?* és a *Mit ás, cigány?* A Török Ferenc által leírt múlt századi játék-változat végén a tyúk mondókéját: „Kendermagot ropogtatok / Add vissza a tyúkjaimot! /“ a héja és a kotló dulakodása követte (Török, 93).

Haşdeu gyűjtéséből kiderül, hogy e játékot a román gyermekek az ország egész területén játsszák (Muşlea 415), ugyanúgy az arománok és macedo-románok is (P. I. 32, III. 19., Papahagi 117). A Ţepui *De a puiul şi gaie* játék cselekménye csak abban tér el az esztelneki *Héjázás*tól, hogy benne a tyúk és a héja hosszasan kötekedik egymással: „De én kikaparom a szemedet! – Igen én neked“ stb. Az 572. sz. játék láncszerűen szerkesztett párbeszédével hasonló felépítésű a Ţepui *Podul popii* játék szövege, amelynek szintén van macedo-román változata is (P. I. 30–31, III. 19.).

577. *Cegapec* (*Hátulsó pár, előrefuss!*): SD. 81. leírás. Ez a közkedvelt játék azonos egész Erdélyben, csupán a *cica* felkiáltása változik. Így: „Ceguláré cegapec“, „Hosszú cica hírvél, / tejbe laska levél“ stb. Csupán Alsósófalván van egy érdekes változata: itt angyalt és ördögöt választanak, s a játékosoknak megegyezés szerint kétszer-háromszor végig kell szaladniuk a sor mellett. Aszerint, hogy ki ér vissza hamarabb, az ördögéi, vagy az angyaléi lesznek. Ezek a végén össze-mérik az erejüket.

Azonos menetű, de más szövegű játék az románoknál a *Tein malein* (P. I. 23.). Némiképpen hasonló a *Luminărica* régi játék (F. Silva 21), melyben a kergető égő gyertyát tart. A futó párnak össze kell ütnie a gyertya fölött a tenyerét, majd tovább szaladnia. Aki hamarabb visszaér a gyertyához, a kergetővel a sor élére áll.

578. *Tül a vîzen van egy ház*: Az erdélyi magyar gyermekek körében e játéknak csak a szövege ismert, mint kiszámoló mondóka. Valamennyire hasonlít e játékhoz a Ţepu-iak *Ogorul și iepurile* játéka, melyben a futókat szalmaszállal sorsolják ki. Ezeknek a körön kívül egy bizonyos távolságig kell elszaladniuk (P. I. 26.).

579. *Tüzet vizsek, ne lássátok!*: SD. 43 leírás. Torján és Alsósófalván is ismerik.

A románoknak is vannak kendős játékaik, de azok ének kíséret nélküliek. Mind Ţepuban, mind a macedo-románoknál a kendővivő a körön belül sétál bogozott kendőjével. Azt, aki nem vette észre az eléje dobott kendőt, megverik. (P. I. 25. *De a mișca*). Körbeszaladnak a *Fuga în doi* elnevezésű román játékban is (F. Silva 34.). A körön kívül futó játékos megérinti valakinek a hátát, ez ellentétes irányban kezd szaladni, s aki hamarabb odaér, az foglalja el az üres helyet. Egészen más típusú, de a tűzvívés tényére emlékeztető játék Ţepuban a *Luminărica* (P. II. 56.) halottvirrasztó játék. A körbeült játékosok égő szalmaszálat, gyertyát, vagy égő forgácsot adnak gyorsan kézből kézbe. Akinél kialszik, azt megbüntetik (P. II. 56.).

580—581. *Elvesztettem zsebkendőmet*: SD. 50 leírás, a szövegben és dallamban kisebb eltérésekkel. Alsósófalván is csókkal kell kiváltani a ledobott zsebkendőt. Megemlíthető még a macedo-románok *Tusca* c. játéka (P. III. 17.). Itt sem énekelnek hozzá.

582. *Benn a bárány, künn a farkas, fuss!*: SD. 79 leírás. Játsszák Torján és Alsósófalván is, az előzetes párbeszédet azonban csak Bardócon (Kovászna m.) és Nyárádselyén (Maros m.) jelzik. Zetelakán és Kémerben répát és a bárányka. Helyenkint 3—4 soros mondókéval biztatják a báránykát, kergetik a farkast. Ţepuban a *De a mișca și șoarecele* elnevezésű játékban a cica kergeti körön belül az egereket (P. I. 20). Az aromán gyermekek játékának szereplői a kopó és a nyúl. Fogaras és Máramaros megyékben a *Lupul și mielul* esztelnekivel azonos játékot is ismerik (Hașdeu kérdőíves gyűjtése alapján I. Mușlea, 421). F. Silva játékgyűjteményében (21.) a *Gaia și turturica* úgy kergetik egymást, hogy a körben állók kézfogas nélkül engednek utat nekik.

583. *Kecske ment a kiskertbe*: SD. 3 leírás Alsósófalváról, Zetelakáról és Torjáról. Utóbbi adatközlője 1972-ben 79 éhes volt.

584. *Posztózás*: Helyoserés, ill. futó-kergető típusú körjátékok a *De-a cărușașii* és a *De-a bortănicai* (F. Silva 23).

585. *Beültettem kiskertemet*: SD. 26 leírás. Játsszák Torján és Alsósófalván is. Hasonló a *Hogy a csibe, hogy?* énekes játék is.

586. *Üsd a harmadikat*: SD. 38 leírás. Alsósófalván a futó és kergető ellentétes irányban szalad, versenyez, hogy ki ugrik be elsőnek valamelyik játékospár elé. Ţepuban és az arománoknál a játék neve *După al doilea sau al treilea* (P. III. 24), ugyanez Papahagi gyűjtésében az arománoknál (92—93).

487. *Nyulak, ki a bokorból!*: SD. 25 leírás. A játék eléggé elterjedt Hargita-, Kolozs-, és Bihar megyében. Alsósófalván nem gyermekek alkotják a *bokrokat*, hanem földrerajzolt körök helyettesítik azokat.

588. *Mókusok, ki a házból!*: SD. 2 leírás Árapatakról és Zetelakáról. A petrillai román gyermekeknél *Păsărică, mutați cuibul* felkiáltásra a „madárkák” repülnek ki a fészekből. Az arománok is ismerték ezeket a helyeserés játékokat.

Elbújásos játékok 589—594

589. *Budákolás (Bújócskázás)*: SD. 97 leírás. Mindenütt ugyanúgy játsszák, csupán a hozzájuk tartozó kiszámolók élnek nagy változatosságban. A *De a ascunsul* játék a románoknál is általános. Ţepuban, ahol még este is bújócskáznak, a lesőre ilyenszerű átkokat szórnak: „Ugorjon ki a szemed” (P. I. 2.). A petrillai román gyermekek, akik többnyire együtt játszanak a magyarokkal, a hunyót szintén *hunyónak* nevezik.

590. *Ipicsapázás*: SD. 32 leírás. Az erdélyi gyermekek az Ipicsapázást általánosan ismerik, szeretik. Kovásznán, ha pásztorkodó gyermekek játsszák, a hunyó fűzfakéregből készült kürtjével jelzi, hogy elindult keresni. Az alsósófalvi gyermekek a lesőnek megvakulást, keze, lába eltörését kívánják. A Ţepu-i és petrillai román gyermekek is játsszák.

591. *Pisztolyozás*: SD. 16 leírás. Hasonlóan *perregtetőznek*, *háborúsdíznak*, *partizánoznak* játékpisztollyal az ojozi, széki, detrehemtelepi gyermekek. A moldvaiak *spionyoznak*. A Ţepu-i

román gyermekek ugyancsak játékpisztollyal játsszák a *Vinătorul și iepurele* játékukat (P. I. 6,9) 592. *Rablózás*: SD. 10 leírás, többek közt a Kovászna megyei Ojtozból, a Hargita megyei Zetelakáról. Egyes helyeken az elfogott rablókra börtönbüntetést rónak ki, pl. 5 évet, ami 5 percnél felel meg. Ha ez letelt, mehetnek megint játszani.

A Ţepu-i *De a hoții* játékot nagyobb legények játsszák, sőt régen az idős emberek is tolvajoztak marhaőrzs közben, olykor egész nap étlen-szomjan. A játék végén a bölcsködő legényt megbotozzák és megverik. Macedo-román változatában tolvajok és csendőrök állnak egymással szemben (P. I. 14–15. III. 6.).

Szerepjátszó játékok 593—595

593—594. *Posztózás (Kenyerezés)*: SD. 45 leírás. Századfordulói háromszéki változata az alábbi mozzanattal volt gazdagabb: A kenyereket számbavevő *pokol* és *mennyország* így beszélgettek:

— „Hol a kenyér, pokol?”

— Megettem, megittam, felét koldusnak adtam“. (Török 7).

Legközelebb e változathoz az alsósófalvi áll, melyben az *ördög* hordja el a kenyereket, és amely szintén tartalmaz kötött párbeszédet. Erdélyszerte sok a motívumaiban az esztelnekinél gazdagabb változat. Érdekes a játékszáró mozzanat, melyet Kézdivásárhelyen ismernek: A kenyérlopó elbujik a kenyerek mögé, az asszony és a leány keresésükre indulnak. Kérdésköszökökre: — Hány lépés? — a játékosok felelik: (pl.) — Huszonöt — amit pontosan kímérnek, majd visszajönnek. Végül a kenyérlopó kibújik s szaladni kezd. A játékosok üldözik. Aki megfogta, az lesz a következőkben a kenyérlopó.

595. *Virágnevezés*: SD. 90 leírás. Alsósófalván és több más faluban az angyal *aranypálcával*, az *ördög vasvillával* érkezik. Az Esztelnekkal szomszédos Polyánban a *tündér* és *sárkány* hordja el a virágokat. Ahol megvan a *szítálás* mozzanata, ott inkább a „Nézz az égre, / Köpj a földre! Fordulj egyet, s ne nevedd“ mondókát mondják hozzá. Legtöbb helyen az *ördögöket* nem büntetik meg. Török Ferenc szerint megyénkben a múlt században Nagyajta környékén is szokásban volt a „Gyír szita, gyakor szita“ mondókával kísért szítálás; a *kenyereket szítálták meg* az előző, 593. sz. játék kapcsán (17).

Ţepuban A *Zanga zanganelli* játékban (P. I. 50—51) *Isten* és az *ördög* válogatják a virágokat. A játék lényege ugyanaz, mint az esztelnekié, de a zárómotívuma a két csoport erőpróbája — az egymás elhúzósa — úgy, ahogy Esztelneken a *Bújj, bújj, zöldágban* (561—563.) szokták. Külön játékként szerepel az *ördögök futása (Jocul dracilor)*, de itt a büntetést nem az angyaloktól, hanem a főördögtől kapják, aki ostorával hátrasújt rájuk és fejbevégi (P. III. 22). Az arománoknál az angyal és *ördög* szerepe ugyanaz, mint Esztelneken.

A moldvai csángók is ismerik a *virágmagozást*, de itt a *macska* hordja el a virágokat. Megjelenését azzal jelzi, hogy megveri a *féreg* hátát, s az azonos párbeszéd a macska és egér közt folyik le.

Kézügyességi játékok 596—607

597. *Bittykövezés*: SD 61 leírás. Jellemző játékeszköz a bárány lábujj perece, a *begycsont*. Alsósófalván mondókával kísérik a dobásokat: „Bot, botozd meg, ásó, ásd meg, gereblye, gereblyéld meg, bak, csípd meg, macska karmold meg“.

A románok legrégebbi játékaik közt emlegetik, és varázserőt is tulajdonítanak a báránycsontokkal játszott *Cioalele de a arsicele*, *De a busoica* játékoknak. Ţepuban ötféle változatát is ismerik (P. II. 44). Helyenkint hat kövel játsszák. Többféle változatát ismerik a Dolj, Prahova megyei románok és az arománok.

598—600. *Eresztgetés (Pénzezés, piculázás)*: SD. 18 leírás. A játékot Torján *gurigáló* néven ismerik. Játsszák Alsósófalván is. Ţepuban *In bunhii* a neve és ugyanúgy megy, mint Esztelneken. Az arománok is pénzeznek (P. I. 3. Papahagi 90).

601. *Gombozás*: SD. 18 leírás. Alsósófalván a gombot „Csökbe, likbal“ felkiáltással dobják a lyukba. Moise Fulea szerint az erdélyi románok már 1815-ben játszották a játékot, akik diót vagy követ dobtak a lyukba. Kövel dobnak Ţepuban is a *Popicul* játékban, míg Iasi megyében az *In bunghii* játékban gombot pattintanak (P. I. 31. III. 19).

602. *Golyózás*: SD. 10 leírás. Torján és Alsósófalván, továbbá Beszterce–Naszód és Biha megyékben játsszák. Hasonló játék Tepuban a *Cioaca* (P. II. 44).

603. *Gombfoci*: SD. 3 leírás. Ritkábban Hargita és Beszterce megyében fordul elő.

604–605. *Bicskapapozás*: SD. 30 leírás. Az I. változatot, mely szerint a sikeres bicskavetés jutalmaként a játékosok kampójukkal függőleges irányban, felfelé lépve közelíthetik meg a célt, Háromszéken a századfordulón is játszották (Török 24.) A SD. három leírása közül kettő innen – a *Mennybemenőzés* Szárazpatakról, a *Bicskázás* Erdőfűléből –, egy pedig – az *Egbenyúló* – *Ciskszentkirályról* került. Más erdélyi falvakban csak a II. változatot ismerik: ebben a játékosok vízszintes irányban haladva közelítik meg a célt. A moldvai magyarok *Papozása*, ill. *Sápálgázása* is ilyen. Itt a vesztest szintén vízfordással büntetik. Az arománok kétféle bicskajátékukban – *Chiva cu paradisul* és *Cu sulița* – szintén vízszintesen lépnek a földbevert cölöp felé (Papahagi 107–108.).

606. *Kotázás*: A földkivágás motívumát Hargita megyében Rugonfalván, Csíkrákoson és Zetelakán játszották. Török Ferenc (13) leírása szerint a múlt században a nyertes a szomszéd gödréből vágta a földet, de csak egy lélegzetvételnél ideig, amíg az azt nem mondta: „brs“, majd a saját lyukába tette.

607. *Skatulyzás (Pattogatás)*: SD 3 leírás Zetelakáról, Magyar-nemegyéről és Detrehemtelepről.

Ugró-szökellő játékok 608–614

608–612. *Szökösödés (Kockázás, emberezés)*: SD. 79 leírás. Olyan változatai is vannak, amelyeket Eszteleken nem ismernek. Megnevezése is különböző, így: *iskoláznak, sántáznak, szökdecselnek, koccoznak*. Torján egy, Alsósófalván három változatban játsszák. Leggyakoribb a nyolc kockás, de van tizenkilenc kockás ábrájú játék is. A moldvai csángók Pusztinán hat kockában *sotronyáznak*, s ismerik a hét kockás vállas, két karos alakot is. Itt sem szabad *léniára* rúgni. A sikeres hátradobásnál nem házat, hanem *virágot* foglalnak, s bele is rajzolják ezt.

A Tepu-i román fiúk *Sodronul* játéka tíz kockás (P. I. 34–35.). Itt a központi kocka a „pokol“, s a széleken félkör alakban „tüzek“ vannak, ahová a kockát behodni tilos. Macedo-román változatai is vannak (P. III. 20). A petrillai román gyermekek, s helyenkint a magyarok is a követ lábfejre, tenyérre, kézfejre, ökölre, fejtetőre helyezve dobják, majd felfogott lábszárral is ugnak. Arra, aki lebukik, azt mondják: *buktátál*.

613–614. *Szökőkötelezés*: SD. 37 leírás. Legáltalánosabb megnevezése a *Pirikötelezés*. Minde-nik játékos nevet kap: Piri, Zoli, stb. E nevek ütemes kórusban való ismételtetése nemcsak az ugrás ritmusát szabja meg, hanem kijelöli a következő ugrót is. Akinek a nevével hibázik ugyanis a soronlevő, az ugrik be helyette. Alsósófalván is így játsszák. A petrillai román gyermekek *La coarda* nevű ugrójátékukban sok verses rigmust mondanak. Ugrás közben forognak, megérintik a földet, kezüket felemelik, megfogják a cipőjük orrát, stb.

Testgyakorló, virtuskodó játékok 615–629

615. *Talicskázás*: A román gyermekek is játsszák.

616. *Dobolás*: A románok is játsszák.

617. *Máklőrés (Borstörés)*: SD. 4 leírás. Tepuban *De a luna* néven ismerik, párbeszéd kíséri. Vrancea megyében halottvirrasztáskor kerül sorra. Macedo-román és aromán változata is van (P. I. 18–19, 74–75, II. 80.).

618. *Keeskét ugrás (Bakfüttyözés)*: SD. 10 leírás főként Hargita és Kovászna megyéből. A moldvai magyarok Templomfalván *kápráztak*, Szászku-ton *káposztát vágta*. Hasonló a Tepu-i gyermekek *De a capra* játéka, amelyhez olykor köralakban állnak fel. Ploiestiben *Bon journal* a játék címe (P. I. 54–55, I. 67., F. Silva *Stafeta caprei* címen versenyző csapatjátékként ismertette. Macedo-román változata is van.

619. *Szénaboglya, kalongya*: SD. 5 leírás. Tepuban *Teasa* néven játsszák (P. II. 78.). A serdülőkkel való gyűnyűzésnek is egy formája ez. Ha beáll a hórába egy olyan kisebb legényke, aki még nem való a nagyleányok, nagyleányok közé, lefektetik, ráfeküsznek a hátára, hasára.

620. *Kidobás*: SD. 2 játék. Zetelakán *Lepényezés* a neve, s kidobáskor azt mondják: „Még-sült a lepény“. Tepuban *De a tunul* néven játszották (P. I. 53.).

621–629. [Virtuskodások]: Az erdélyi gyermekek nem írtak le virtuskodó játékokat. A Tepu-i román gyermekek a botforgatást, (P. I. 53, II. 33) az összetett lábbal magasba ugrást és a könyök támasztás nélküli felülést gyakorolták virtuskodásból.

Küzdő-vetélkedő játékok 630—640

630. *Lovasháború*: SD. 24 leírás főleg Hargita megyéből. A játék címe változó: *Huszározás*, *Lovagozás*, *Ló és huszár*, *Párháború*, Alsósófalván *Csigiri lovazás*. Helyenkint változó szövegű civódó párbeszéd előzi meg.

631. *Húzócska (Vettetőzés, vonatozás)*: SD. 15 leírás. Erdélyben mindenütt játsszák. Hargita megyében *kigyófarkazásnak* nevezik.

632—633. *Adj (küldj), király, katonát!*: SD. 71 leírás. Torján, Alsósófalván ugyanúgy játsszák mint Esztelneken. Egyes helyeken azonban egyszerre csak egy katonát lehet leszakítani. Ţepuban is azonos a játék *De a țara* néven (P. I. 36, II. 43.), de nincs párbeszéd a királyok között, Suceavában viszont van: „Mit adsz király? Harcot! stb“. A petrillai román gyermekek ugyanúgy játsszák, mint Esztelneken.

634. *Rucák-békák*: SD. 1 leírás Alsósófalváról, ahol a *réce-rucák* közt labdával folyik a küzdelem. A románok hasonló régi játéka a *Momeata* (F. Silva 31.) ahol a játékosok felállása azonos, de feladatuk más: középre szaladva egy botot kell elragadniok, amit a játékező elengedett.

635. *Versenyző játék*: SD. 5. Torján *Visszaszerzett labda* a játék címe, ahol sapka helyett labda a célpont, Agyagfalván *Sapkázás*. Más a játék menete, de motívumaiban valamennyire hasonló a Ţepu-i *De a cueu*, melyben szintén sapka a célpont (P. I. 10). Még közelebb áll hozzá a *Lupul și icdul* (F. Silva 33.), amelyben az ellopandó gidát szintén kalap jelképezi. Ebben a győztest a legyőzött nemcsak megérintheti, hanem utána is szaladhat a vonaláig, hogy megfossa őt a jó ponttól.

636—637. *Ketj fel, Janesi!*: SD. 25 leírás. Különösen Hargita megyében nagyon népszerű. Alsósófalván libalépést, bolhalépést mérnek Janesira. A román gyermekek Petrillán ugyanúgy de más felhívással: „Incetú, incetú, / se varsă oțetu!“ játsszák.

640. *Zsákbafutás*: SD. 2 leírás, Ojtozból, ill. Detrehemtelepről. *De a implicita* címen mint régi román játékot F. Silva is említi (28).

Labdajátékok 641—661

641. *Tisza, Duna, Dráva, Száva*: SD. 26 leírás. A szomszédos Kézdiszentléleken térdelés, féllábra állás, félkéz hátratevése a büntetés. Alsósófalván nem egymásnak dobják, hanem földhöz ütögetik a labdát, majd minden szónál egy másik, a következő gyermek kapja ki.

642. *Kakaskázás*: SD. 95 dobó-kapó labdajáték leírás különböző címeken, amelyek változatos témájúak. Különösen Hargita megyében kedvelik. Torján *Künnkapósi a neve*, Alsósófalván több változata is van. Ţepuban hasonló játék a *Prinsul mingei* P. I. 32. Petrillán az *Unde-i sita*, melyet körben játszanak.

643. *Tíz-tíezés*: SD. 64 leírás. Erdélyszerte sokféle néven ismerik, mint *Labdaiskola*, *Tanározás*, *Ütögetős*, Alsósófalván *Házazás*, Torján *Pattanj bolha*, s változik a mozdulat anyaga csakúgy, mint a hozzáfűződő mondóka szövege. Pl. „Tepsi, tekeri, hosszúlaska, kislaska, nagyhegyes“, vagy: „Egyelőre/Kétkettőre/Három hatra/hat kilencre,/Űsd ki tízre/Tizenegyre/Gyertyatartó/Vaskoppantó“. stb. A román gyermekek Ţepuban a *Glășile* (P. I. 9.) címen 10 „osztályt járnak ki“. Közben tapsolnak, láb alatt dobnak, háttal fordulva is ütnek. Petrillán *Vale de perete* címen tíz-tíeznek.

644. *Célozás (Partizánzás)*: SD. 37 leírás. Többféle változata van, aszerint, hogy lábra, kapura vagy más célpontba dobnak; a játék címei ennek megfelelően: *Kapuradobás*, *Háborúsdí*, *Lábasdí*, stb., Torján *Fogyasztó*. Itt kb. 30 m-nyi távolságból célozzák a sorban felállított katonák lábát. Akit eltalált a játékos, *le van löve*. Alsósófalván is több változata van.

646. *Országozás*: SD. 84 leírás. Többé-kevésbé hasonló módon játsszák, címe változatos: *Ország-világ*, *Töröközés*, *Célozás*, *Futósulág*, stb. A románoknál régi hagyományos játék a *Stana* (F. Silva 31). Erre a szóra kell a játékosoknak úgy megállniok, hogy a dobó a hátukat megcélozhassa.

647. *Tüzelj-tüzelj!*: SD. 24 leírás. Címváltozatai: *Tűzvárosdi*, *Felkiáltósdí*. Az alsósófalvi *Tüzelj-tüzelj* játék az esztelnekiével azonos.

648. *Lovasdi (Lovazás)*: SD. 12 leírás, főleg Hargita megyéből. Címváltozatai: *Csigiri lova-*

zás, *Huszározás*. Nem mindenütt egyformán játsszák. Így Alsósófalván már a labda elejtése jogot ad arra, hogy az összes lovasok helyet cseréljenek. Másutt, mint megyénkben Angyaloson, ha a labdát elejtő lovast sikerült megdobni, az összes játékosok helyet cserélnek. A románok a hasonló *Caii si călăreți* labdajátékot szintén nagyon régi hagyományozódott játékként ismerik (F. Silva 30.). Ţepuban *De a călărita* a neve (P. I. 54). A lovak itt arra törekednek, hogy a lovasokkal elveszíttessék az egyensúlyt.

649. *Loptaiütős loptázás*: SD. 19. leírás. Egyes változatai cselekményesek, vagy valamilyen szabállyal kapcsolatosak. Torján a játékosok köralakban helyezkednek el, és a közepén állónak dobják a labdát, aki azt visszaüti mindaddig, amíg visszadobáskor a labda meg nem érinti a lábát. Akkor helycsere következik. A templomfalvi és szászkeresztvári csángók is kedvelik. Pamfile is a labdaütős labdázást erdélyi játéknak ismeri és igen gyakran mondja mind a román, mind a magyar gyermekek körében. De azért Ţepuban is volt hasonló játék, a *De a mingea în cuc* (P. I. 20–23.).

650. *Süntérezés (kutyázás)*: SD. 37 leírás. Egyik legismertebb, legelterjedtebb labdajáték. Címváltozatai: *Kollózás, Cigányozás, Kutyázás*, stb. Játsszák Alsósófalván is, ahol a süntérnek a *kutyák* segítenek a labda után szaladni. Árapatakon nagyon régi eredetűnek tudják a *Hóhér és hóhérszolga* elnevezésű játékot. Itt is segítenek a hóhérszolgák a hóhérnak, de ha megtévesztésül a labdát valamelyik hóhérszolga dobja a játékosnak, s az elfogadja, büntetésből kiesik a játékból.

651. *Bűzösdi (Bűzbecfutás, bűzbecfutó labdázás)*: SD. 24 leírás. Erdélyszerte főleg az idősebb nemzedék ismeri *Kifutózás, Nagybüz* címen is. Játsszák Torján és Alsósófalván is. Különbségek főleg a kiesés és csapatcsere feltételeiben adódnak, egyébként a játék menete azonos. A Ţepu-iak *Hoina* csapatjátéka csak a felállásban különbözik; a kinti játékosok a labda kidobási vonalának két oldalán szétszórtan helyezkednek el (P. I. 13–14, III. 5.).

Itt vesszük számba a játékező csapat kisorsolási módjait is. Az Esztelneken említettek úgyszólván mindenütt ismerik Erdélyben. Ezek mellett az SD. versenyzői a következő játékezős módokat írták le:

a) *Ki húzza a rövidebbel?* Egy játékos egyik markában hosszabb, másikban rövidebb fűszálat fog a kezében. Mindkettőnek egyformán kilátszik a széle. Az egyik csapatvezető húz. Ha rövidebb szál jött ki, a csapatja *kinti* csapat lesz.

b) Az ütőbotokat lábfejre teszik. Aki messzebb dobja, az kezd.

c) Aki legmesszebb elüti a labdát, az kezd.

d) *Disznózásnál (661)* az összes ütőbotok a benti gödörben vannak. Egy meghatározott jelszóra mindenki kikapja és lyukat foglal. Akinek nem jutott lyuk, az lesz a disznópásztor.

A románoknál szintén ősrégi játékező a botfogás (F. Silva 13.). Háromszor fognak Ţepuban is. A *De a balanca* játéukban guggolva dobnak egy hosszú bottal, amelynek egyik vége keskenyebb. Ezzel szokták azt is kisorsolni, hogy ki játszik, és ki őrzi az állatokat, azaz ki nem ér el a célig? Ismerik a pénzfeladobást, s a fej-írás szerinti sorsdöntést. Ezt az arománok is gyakorolják. Ţepuban van még bothúzás, szalmaszál húzás összetett tenyérből. A *Soti ori fardă* sorshúzás is szokásos, itt ki kell találni, hogy melyik a páros és melyik a páratlan. Aki a feldobott botot minél messzebb üti el, vagy botjánál fogva elhúzza a másikat, azé a kezdő csapat (P. I. 53. II. 42. III. 47.).

652. *Cikkezés (Cikkeddi)*: SD. 59 leírás. A romániai magyarok mindenütt ismerik, de legtöbb helyen, így Hargita megyében is *Kótyázásnak*, a moldvai Csíkfalván *Porkázásnak*, Pusztinán *Curkázásnak* nevezik és helyenkint nem labdával, hanem fából készített kis kótyafával dob-nak. Másol labdával is, kótyafával is cikkeznek. Helyenkint a labdát nem ütőfával, hanem tenyérrel ütik vissza. Nyújtódon akkor is helyet cserélnek a *cikkesek* a dobó-kapóval, ha azok a labdát kikapták, mielőtt a cikkkes visszaüthette volna. Alsósófalván mind a labdás, mind pedig a kótyafás játék ismert. Labdafa összeütéskor a cikkesek ezt mondják: „Cikra, cikra reá!” A moldvai Floreşti-en nyolc *curka* és két dobó játékos van.

Ţepuban *Mingea în trei, Mingea în patru* a hasonló három, ill. négyszemélyes labdajáték neve. Fagolyóval játsszák a *Clincea-t*, legeltetés közben még az 50–55 évesek is (P. I. 20–24.). Az erdélyi románok s más vidékiek is játsszák a *Ticu în patru, Ticu în şase, Ticu în opt* ősrégi játékot, melyben négyen, hatan, ill. nyolcan cikkeznek (F. Silva 24–25.).

Botos játékok 653—662

653. *Rómázás*: SD. 51 leírás, főleg Hargita, Kolozs, Beszterce és Szatmár megyéből. Többféle változatát ismerik, ezek címe is változatos: *Durzsuburzsú, Mácázás, Földlopózás*, stb. A földlopózás (gyepdarabok kiásása) főként Hargita megyében szokásos, többek közt Alsósófalván is, de ismerik a moldvai Templomfalván, Pusztinán. Itt, aki nem tudja földlopással megtölteni a gödrét, négykézláb hoz másoktól. Másutt a vesztes hátára botokat tesznek, ki kell találnia, hányat. Csíkbánkfalván a kifutó helyet nevezik *rómának*. Ennek másutt *büz* a neve. Lényegében azonos játék a románoknál a *De a untul* (F. Silva) melyben a vesztes a végén megfogják és a fenekét földhöz verik. Földlopózasos játék Moldovában és Dimbovița megyé- a *Pămîntul furat, Săpăliga, Brădutele* (Mușlea 404—432).

654. *Pittyezés*: SD. 18 leírás. Torján a pittyet földbeásott gödröcskén helyezik keresztül, bottal előbb felütik, majd a levegőben annyiszor ütik el az ütőfával, ahányszor csak tudják. A távolságot kimérik a pitty leesési helye és a gödör között, s ennek megfelelően pontszámot adnak. A moldvai csángók Templomfalván *curkázna*. Akinek a köve legmesszebb repül, az nyert. Sok helyen (Batiz, Magyarzsákod) a szabálytalanul ütő gyermek büntetése a *megsántáltatás, fenekes*, A román gyermekek a követ feldobják, lapátkával újra felütik. A feldobott kerek facskát *popic*-nak, *purcel*-nek, *șitnek, ghintinek* nevezik. (P. 45).

656—658 *Tegzés (Tekzés, pittyezés)*: SD. 31 leírás. Erdélyszerte elterjedt játék volt, megnevezése lehet *Brige, Bige, Cigli, Kótya, Bilincke*. Általában motívumokban gazdagabb, mint Eszteleken. A szomszédos Kézdiszentléleken, ha a *kapó* nem tudta kifogni a pittyet, lemérték a távolságot, s aszerint pontozták az ütéseket. Győztes a legmagasabb pontszámot elérő játékos. Hargita megyében a bilinke oldalai számozottak, s aszerint, hogy melyik oldalára esett, több vagy kevesebb ütésre jogosult az ütő játékos. A románok Ţepuban *De a furca* néven játszották (P. I. 37—39, III. 20). Hașdeu kérdőíves felméréséből az derül ki, hogy különböző neveken az egész országban ismerték a román gyermekek is. Petrillán *Kácska* néven lyukból ütik fel és csapatjátékként játsszák. Minden sikeres kifogás helycserével jár. F. Silva játékleírásában háromszori kifogás után következik a helycseré (15).

659. *Szingázás*: SD. 55 leírás. Ezt a játékot Erdélyszerte ismerik azok a gyermekek, akik pásztorkodni szoktak. Általában azonban másutt motívumokban gazdagabb és *Csürközés, Pitykzés, Kótyázás*, stb. néven játsszák. Sok helyen földbevert lyukon keresztül tett pittyet ütnek fel és azt többször elütik a levegőben. Az elütések számától függően emelkedik a pontszám is. A távolságot legtöbb helyen nem mérik ki, azt szemmértékre kéri a nyerő. Ha azonban kételkednek benne, lemérhetik, s ha megvan, dupla pont jár, ha nincs meg, semmi. Helyenkint (pl. Boldogfalván) ilyenkor büntetést is alkalmaznak. Így a vesztesnek az orrán kell a pittyet vinnie. Több játékos esetén csapatjátékként játsszák. E játék a románoknál is nagyon régi, a neve *Turca* (Silva 15). Itt az elütőnek öt ütésre van joga, s minden levegőben való továbbütésért három pont jár. Ţepuban a *De a furca* játékban (P. I. 37—39, III. 20) az ellenfelek mondókát mondanak, hogy az ütés ne sikerüljön. Játsszák még Botoșani vidékén és az aromán gyermekek. Petrillán köralakban *Prickázna*, és rúdról való felütéssel *kácskázna*, amit a hegyekben lakó momirlanoktól tanultak.

660. *Tegzés*: SD. 8 leírás Bihar, Fehér, Szatmár és Szilágy megyékből. Az Ipp községbeliek románoktól tanulták és a közös legelőiken együtt játszották *Popic* néven. Ha a dobás nem sikerült, a magyar gyermekek is román szavakkal kiáltották: „A popic deszkán maradt, egyedül megy a bot”. Selymesilósván *Kocsánda* a neve. A szászkeleti magyarok *curkázna*. A hasonló menetű *De a popicu* ősrégi román játék (F. Silva 13) nagyon elterjedt a román pásztorkodó gyermekek között. Az arománok is szerették. Itt, ha a fát kifogták, azt mondták, hogy a dobó „leégett”.

661. *Disznózás (Malacozás)*: SD. 35 leírás. Erdélyszerte elterjedt játék. Más megnevezései: *Csekázás, Kondászás, Kondászozás*, stb. A Bákó megyei Szaláncon a csángó gyermekek *sapaligázna*, Szászkeleten pedig *porkázna*. A játék menete mindenütt azonos, különbségek csak a játékekezésben vannak. Alsósófalván mondókéval indul a cselekmény: „Mégmaladzott a királyné disznója / Tarkát, barkát, szőrösefejú malackát / Mindenki foglalja el a lyukát!”. Máshol kisorsolják a kezdő játékost; a botot lábfejről vetik el. Ugyanígyen régi a román *Porca sau scroafa* (F. Silva 14) játék, csak a kezdőjátékos kisorsolásában van különbség. Itt a botokat a kör közepén egy játékos összeszedi, s valamennyit hátradobja. Egyik bekötött szemű

játékos felvesz egyet, s akié, az a disznópásztor. A Tepu-i *Popic* játék menete egyébként azonos az esztelnekivel. Az arománok is ismerik (P. I. 79. III. 43. Papahagi 147).

662. *Karikázás*: Mindkét etnikum körében elterjedt, közkedvelt játék volt. Torján, Alsósófalván és Țepuban is játszották (P. I. 60–61).

VI. ÉRTELEMFEJLESZTŐ ÉS SZÓRAKOZTATÓ JÁTÉKOK

Szembekötős játékok 663–670

663. *Bankázás*: SD. 64 leírás. Cím-változatai: *Vakbanya*, *Ki vagy? Hogy hívnak?* A szalanci magyarok *bábórbóznak*. Alsósófalván is játsszák. A *Baba oarba*-t játszó petrillai román gyermekek énekelnek a bekötöttszeműnek.

664. *Erre esőrög a dió, erre meg a mogoró*: SD. 10 leírás. Alsósófalván is játsszák. Helyenkint a cica-hivogató felkiáltás különböző. A románoknál hasonló körjáték az *Unde esti Chimița* (F. Silva 13).

667. *Szembekötős (Bankázás)*: SD. 67 leírás. Erdélyszerte nagyon elterjedt játék. Torján *Hol vagy Jakab?* Alsósófalván *Jancsizás* a neve. A moldvai magyarok Pusztinán *kimicéznek*, Floresti-n *vakbábáznak*. A románoknál Antonie del Chiare lejegyzése szerint Munténiában 1718-ban már játszották a szembekötős játékot. Țepuban *De a orbul* (P. I. 27) játékukban huzogatják a bekötöttszemű kabátújját, aki énekel, s közben nagyokat üt a játékosokra. Ugyanígy játsszák az arománok is (Papahagi 112).

669. *Búzavirág koszorú*: SD. 2 leírás, Torjáról és Alsósófalváról, utóbbi helyt *Szedem szép rózsáját* kezdetű énekkel. Țepuban mint énekes körjátékot nem játszották. A *De a mișca* ülő körjáték tartalmaz hasonló motívumot: valaki rávág a középben ülő bekötöttszeműre, amannak viszont ki kell találnia ennek a nevét (P. I. 25.).

670. *Seggbálozás*: SD. 12 leírás. Gyakori játék Széken és néhány Maros- és Hargitamegyei faluban. Kovászna megyében Ojtozon és Felsőrákoson *Fenekes bál* néven is játsszák. A temp-lómfalvi csángók *buziálnak*. Alsósófalván a hunyónak a fejét koppintják meg.

Țepuban a *Focul* (P. I. 13) játék menete ugyanaz, mint esztelneki változaté, csak a megbúvó a tenyerébe dugja a fejét.

Rejtő-kereső és kitalálós játékok 671–680

671–674. *Kicsigyűrűzés*: SD. 12 leírás. *Itt zörög az aranygyűrű, Hol a gyűrű*, stb. címen. Torján és Alsósófalván is játszották.

Țepuban a gyűrűs játékot *De a inelul* néven ismerték. Játsszották Dorobanți megyében, Bukovinában és a macedo-románoknál (P. I. 56, II. 44). A spárgán húzott gyűrűs körjátékot is kedvelték. A kereséshez itt is mondóka járt, ezúttal azonban ének nélkül.

674. *Megy a gyűrű vándorútra*: SD. 14 leírás. Ez a játék Kovászna megyében gyakori, más erdélyi megyékben ritka. Ott inkább a *Csön-csön, gyűrűt* (677) kedvelik.

675. *Hol az olló komámasszony?*: SD. 15 leírás. Török Ferenc szerint (29.) a múlt században Háromszéken *véka* volt a játék neve, és a földön ülve játszották. Egy takarót terítettek magukra, s az alatt dugták a kendőt. Az erdélyi gyermekek Széken és Marosújváron *Sulandré* néven ismerik, mint fonóból lekerült játékot.

Hasonlóan játsszák Țepuban (I. 25) *De a mișca* néven. Miközben jókat vágnak az ügyetlen kereső hátára, énekelik: „Mozogj ide, mozogj oda“. F. Silva is *Tusca* néven régi játékként írta le (21).

676. *Mennycsörgő kulcsa-pokol kulcsa*: Nem azonos típusú, csak hasonló Țepuban a *De a paiul* (P. I. 28.) játék, amelyben „Isten“ elrejt egyik játékos kezébe egy szalmaszálat. Ha az „Ördög“ megkapja, övé lesz a játékos, ha nem, az Istené, A végén erőpróba következik a két párt közt. Hasonló a Suceava megyében játszott *De a dracul* is (P. III. 17.).

677. *Csön-csön, gyűrű*: SD. 16 leírás. Erdélyszerte nagyon elterjedt, Kovászna megyében azonban alig játsszák, itt a *Megy a gyűrű* a közismert. Ismerik Alsósófalván is. Ének nélküli tárgy-

eldugásos játék a *Hideg-meleg* (SD. 22 leírás). Ezt Torján és Alsósófalván is játsszák, ének nélkül.

A románok *Foc, foc, apă* (P. II. 44.) játéka szintén ének nélküli.

678. *Ki a mester a családban?*: SD. 5 leírás. Alsósófalván, ha a mester nevét nem találja ki a játékos, a kör közepén féllábra kell állnia.

679. *Szegényemberezés*: SD. 47 leírás. A század elején gyakoribb volt, mint ma.

Azonos játék a románok *Hoțul și păgubașul*-ja (I. Neagu 333.). Țepuban csak egyes motívumokkal találkozunk a *De a domnul* és a *Cu inelul* játékokban (P. I. 11–12.). Ezek szereplői: az „úr“, „cigány“ és a „félvak“. Két fadarabot, ill gyűrűt dobnak fel, és a leesés módja szerint az úr kiszabja, a cigány végrehajtja, a félvak elszenvedi a büntetést. A játéknak van erdélyi, munténiai és macedo-román változata is.

680. *Mesterségem címere*: SD. 10 leírás, ezekből a játéknak négy változata körvonalazódik. Alsósófalván *suszteroznak*.

A *De a meșteri* című változatát Țepu-ban virrasztáskor játsszák. Itt a mester által mimelt mesterséget a többieknek is utánozniuk kell. Azt, aki eltátja a száját, a mester kendővel megveri (P. I. 18.).

Zálogos játékok 681—686

681. *Húzd, meg, ereszd meg!*: SD. 35 leírás. Erdélyszerte, s ezen belül Kovászna megyében is ez a legnépszerűbb zálogos játék. Alsósófalván is játsszák. Zetelakán és Ditrón *Jeruzsálem-Jerikó* a neve. Török Ferenc leírása szerint a múlt században a zálogot mondóka kíséretében váltották ki: „Egyik úton felmenék, a másikon lejövék...“, Ugyanezt ma is mondják Erdély több pontján, így kevés változtatással Alsósófalván.

A románoknál e játéktípust nem találtam, de a zálogkiváltást Moise Fulea már 1815-ben említi az Erdélyben leírt 10 játék között. Ezt Țepuban is játsszák, a *Trenul pleacă* játék kapcsán (P. II. 51, 52.).

682. *Repül a... repül a...:* SD. 19 leírás. Kovászna és Hargita megyében gyakori, másutt ritka. Torján a *Dolgozások, legények, / holnap lesz a vásár!* mondókéval kezdődik. Alsósófalván is játsszák.

Țepuban a *De a pasărea șboară* (P. I. 28–29) címen ismerik. Az arománok is játsszák (Papahagi 92.).

683. *Haragszom rád! (Fekete, fehér, igen, nem)*: SD. 10 leírás. Alsósófalván a válaszban megnevezett testrészt hirtelen el kell rejteni, mert különben ezért is zálog jár.

684. *Mit visz a kis hajó?*: SD. 7 leírás. Kolozs és Beszterce-Naszód megye néhány falujából, valamint Alsósófalváról.

685. *Bornyúfarkazás (Mosogatórongyozás)*: SD. 5 leírás, Székelyszentlélekről, Érszakácsi ról és Alsósófalváról. Utóbbi faluban a cím szerinti mindkét változatot játsszák.

686. *Békanyúzás*: SD. 5 leírás, köztük Alsósófalváról és Gyergyóremetéről.

Beugrató-nevettető játékok 687—701

687—688. *Hidazás*: Nem azonos, de valamennyire hasonló Țepuban a halottvirrasztások alkalmával játszott *De a coleneală* (P. I. 7, 48.). Itt hét játékos egy „ketrecet“ alkot, közülük a legfelső a „tolvaj“, aki keresi a legalsót, a „tyúkot“. Ez kimenekül, s az egész ketrec összeomlik.
689—694. *Vízet eresztés*: SD. 40 leírás. Kolozs megyéből, főként Székéről és Szamosújvárról. A moldvai csángók is ismerik. Templomfalván egy *cedelét* (posztókabát) húznak a fejükbe, majd „a gerendából vizet eresztenek“. Csíkfalván a guzsalyosban fazékból öntik a vizet a beugratott játékos fejére.

Țepuban virrasztáskor játsszák az *Apa din coardă* (P. I. 46, II. 70) játékot, valamint a *Cu beteale* (P. II. 73.) beugratót. Utóbbiban a leány mellére eresztik a vizet.

695—697. *Kormozás*: SD. 12 leírás. Széken és Szamosújváron *Mártsunk ketten egy tárgyából* címmel többen leírták ugyanezt a játékot.

Țepuban *Maimuș* néven ismernek kormozásos beugrató játékot (P. I. 72).

698—700, 702—706. [Beugratók, bűvészkedések, tréfás fogadások]: SD. 24 leírás. Az csetekiekkel azonos, vagy csak beugrató tartalmuk révén hasonló játékok rendkívül gazdag

skálájával találkozunk Széken és Szamosújváron, de előfordulnak Szilágy, Szatmár, és Bihar megyében is. Sok olyan kitalálós társasjátékot küldtek be, ami Esztelneken nem ismernek.

Sok hasonlóval találkozunk a románoknál is: A Țepu-i *Ridicare cu paie* (P. III. 31) ugyanaz, mint az esztelneki *Szalmaszállal felemelés*. Țepuban játsszák a *Chicire*-t (P. I. 48–49), melyben a bekötött szemű pontosan megnevezi, mit mutat a játékvezető, ugyanis előre megbeszélték, mi legyen a kérdéses tárgy. Beugrató játék Țepuban a *Cu oglindă* (P. II. 72.). Megkérdeznek egy jelenlévőt: akar-e majmot látni, majd tükörbe nézetik. Pamfile *De a ghicita* (P. II. 61–62.) címen jónéhány kitalálós játékot ismertet. Mindezeket főleg halottvirrasztáskor mondják, amikor az ifjúság fő törekvése jó kedvre deríteni a halott hozzátartozóit.

Páros játékok 707—711

707—708. *Csiporkázás*: A románok Țepuban is csiporkáznak *De a ulicuta* (P. I. 40–41.) címen. Itt a kérdező körön kívül áll, majd csiporka a társával ellentétes irányban körbeszalad, s aki hamarabb visszaér, az áll be a körbe.

709. *Szomszédzás*: SD. 9 leírás Beszterce, Bihar, Hargita, Hunyad, Szatmár megyéből.

Ha nem is azonos, de hasonló páros játékokat virrasztáskor a románok is játszanak (P. I. 9.).

710. *Fordulj bolházás*: SD. 4 leírás *Fordulj bolha*, *Pattanj bolha*, vagy *Sirülj, kicsi szék* címen, kevés eltéréssel Zsibórol, Érszakácsiról, Csíkdánfalváról. Zsibón a játékosok a hét napjai nevét kapják, s mindig az megy csókkal kiváltani, akinek a nevét a bolha mondta. Hasonló jellegű játék a *Kútba estem, ki húz ki?*

A románok Țepuban párcserélő, csókolózásos játékokat virrasztáskor játszanak, ezek azonban más jellegűek. Ismerik a „kútba estem“ mását *Cel picat în fintină* néven (P. I. 30.). Ennek macedo-román változata is van.

711. *Párválasztás*: SD. 8 leírás Székről, Petrilláról és Maros megyéből.

Társas játékok, fejtörők 712—720

712—714. *Kártyázás*: SD. 29. leírás. Țepuban a *De a burue* fiuk, lányok kedvelt kártyajátéka. A *Bătălia cu tunuri*-t a mi malmozásunkhoz hasonlóan babbal vagy kukoricával játsszák (P. I. 46–47).

715. *Malmozás*: SD. 34 leírás Erdély különböző pontjairól, nagyobb számban Hargita, megyéből.

Țepuban is játsszák *In car* vagy *Țințari* néven. Ismerik a macedo-román gyermekek is (P. I. 7–8.).

718. *Kenyerezés*: SD. 21. leírás. Alsósófalván is játsszák.

719. *Akasztfázás*: SD. 27 leírás, nagyobb hányada Hargita megyéből. *Spinzurarea* címen Țepuban is játsszák (P. I. 34).

720. *Országozás*: SD. 36 leírás Erdély különböző pontjairól. Ismerték a két világháború között is. Alsósófalván is megvan.

IRODALOM

BAKOS JÓZSEF: 1953 *Mátyusföldi gyermekjátékok*. Új Magyar Népköltési Gyűjtemény VII. Budapest.

BARABÁS JENŐ: 1963 *Kartográfiai módszer a néprajzban*. Budapest.

BERZE NAGY JÁNOS: 1940 *Baranyai magyar néphagyományok*. Pécs I–III.

CERNEA, EUGENIA: 1973 *Contribuții la cercetarea folclorului copiilor*. Revista de Etnografie și Folclor, XVIII, nr. 4.

GAZDA KLÁRA: 1980 *Gyermekvilág Esztelneken*. Bukarest.

GÖNCZI FERENC: 1949 *Somogyi gyermekjátékok*. A Dunántúli Tudományos Intézet Kiadványai, XII. Kaposvár.

- HAJDU GYULA: 1971 *Magyar népi gyermekjátékok gyűjteménye*. Szerkesztette, a bevezetőt írta Katona Imre, Budapest.
- JUSTHNÉ KÉRY HEDVIG: 1975 *Ősi és népi játékok élményfolyása és jelentőségük*. Pszichológia a gyakorlatban. XXVIII. Budapest.
- KIS ÁRON: 1891 *Magyar gyermekjátékok gyűjteménye*. Szerk. Budapest.
- KISS LAJOS: é.n. *A szegényember élete*. Budapest.
- KOZMA FERENC: 1879 *A Székelyföld közigazgatási és közművelődési állapota*. Budapest.
- MUŞLEA, ION: 1972 *Problema jocurilor noastre copilăreşti*. În: Cercetări Etnografice şi de Folclor II. Bucureşti 404–425.
- NEAGU, GHEORGHE: 1967 *Cîteva însemnări pe marginea textelor folosite în jocurile de copii*. În: Studii de Folclor şi Literatură. 333–400.
- PAMFILE, TUDOR: 1906, 1907, 1909 *Jocuri de copii adunate din satul Ţepu*. I–III. Bucureşti.
- PAPAHAGI, TACHE: 1900 *Jocurile copilăreşti ale aromanilor*. Bucureşti.
- SILVA, F.: 1968 *Ore plăcute, ore utile*, Bucureşti.
- SIPPAL-DOBBAL: 1972¹ (Romániai magyar gyermekjátékok). Kézirat a Sepsiszentgyörgyi Múzeumban. Leltárszám J. 5755.
- TEMESI MIHÁLY: 1943 *Ormánsági gyermekjátékok*. Pécs.
- TOCILESCU, GRIGORE: 1900 *Materialuri folcloristice*. Bucureşti.
- TÖRÖK FERENC: 1896 *A székely gyermekvilág ezer év múltán*. Sepsiszentgyörgy.

A dolgozatban szereplő helységnevek jegyzéke

Agyagfalva	– Lutiţa (Hargita megye)
Alsósófalva	– Ocna de jos (Hargita megye)
Árapatak	– Araci (Kovászna megye)
Bardóc	– Brăduţ (Kovászna megye)
Batiz	– Botiz (Szatmár megye)
Boldogfalva	– Bodogaia (Harghita megye)
Cserdák	– Cerdac (Bacău megye)
Csernovitz	– Cernăuţi (Szovjetunió)
Csíkdánfalva	– Dăneşti (Hargita megye)
Csíkfalva	– Ciucani (Bacău megye)
Csíkrákos	– Racu (Hargita megye)
Csíkszentkirály	– Sincräieni (Hargita megye)
Detrehemtelep	– Colonia Triteni (Kolozs megye)
Ditró (Gyergyóditró)	– Ditrău (Hargita megye)
Erdőfüle	– Filia (Kovászna megye)
Erdőszentgyörgy	– Singeorgiu de Pădure (Maros megye)
Érszakácsi	– Socaciu (Szatmár megye)
Etéd	– Atid (Hargita megye)
Felsőrákos	– Racoşul de sus (Kovászna megye)
Floreşti	– Floreşti (Bacău megye)
Gencs	– Ghenci (Szatmár megye)
Gyergyóditró	– (lásd Ditró)
Gyergyóremete	– Remetea (Hargita megye)
Iaşi	– Iaşi megye
Ipp	– Ip (Szilágy egye)
Kémer	– Camăr (Szilágy megye)
Kézdiszentlélek	– Sinzieni (Kovászna megye)
Magyardécse	– Dicea (Beszterce-Naszód megye)
Magyarnemegye	– Nimigea (Beszterce-Naszód megye)
Magyarzsákod	– Jacodu (Maros megye)
Nagyajta	– Aita Mare (Kovászna megye)
Nyárádselye	– Silca Nirajului (Maros megye)
Nyújtód	– Lunga (Kovászna megye)

Ojtoz	— Oituz (Kovászna megye)
Petrilla	— Petrila (Hunyad megye)
Polyán (Kézdipolyán)	— Poian (Kovászna megye)
Pusztina	— Pustiana (Bacău megye)
Rugonfalva	— Rugănești (Hargita megye)
Selymesilosva	— Iliușa (Szilágy megye)
Szalacs	— Sălacea (Bihar megye)
Szalánc	— Slănic (Bacău megye)
Szamosújvár	— Gherla (Kolozs megye)
Szászkút	— Fintinele (Bacău megye)
Szárazpatak	— Valea Seacă (Kovászna megye)
Szék	— Sic (Kolozs megye)
Székelyszentlélek	— Bisericani (Hargita megye)
Templomfalva	— Cireșoia (Bacău megye)
Torja	— Turia (Kovászna megye)
Țepu	— (Galați megye)
Vajdakamarás	— Vaida Cămăraș (Kolozs megye)
Zetelaka	— Zetea (Harghita megye)
Zsibó	— Jibou (Szilágy megye)

Rezumat

Lucrarea de față tratează pe baza unui vast material documentar — manuscrise și publicații de specialitate — analogiile din România ale unor categorii de jocuri copilărești tradiționale, colecționate într-un sat maghiar din jud. Covasna și prezentate în monografia „Lumea copiilor“ (Gazda Klára 1980). Autorul constată proporția diferitelor categorii, grupuri, tipuri și subtipuri de jocuri stabile din satul respectiv, comparând numărul acestora cu numărul jocurilor maghiare de aceleași categorii, grupuri, etc., acordând atenție și paralelismelor românești. Urmează o comparație a structurii tezaurului de jocuri din patru localități, trei sate maghiare din Sud-Estul Transilvaniei și un sat românesc din județul Galați. Din analiză se conturează specificul și interferențele între creațiile de acest gen, provenite dela diferite zone și etnici. Explicația acestora o găsim pe de o parte în identitățile de gândire al copiilor, iar pe de altă parte în asemănările și diversitățile condițiilor naturale și sociale, factori determinanți în formarea culturii populare.

Studiul introductiv e urmat de o bogată suită de date, prezentind pe rînd fiecare tip de joc copilăresc din Estelnic cu analogiile sale maghiare și românești din România.