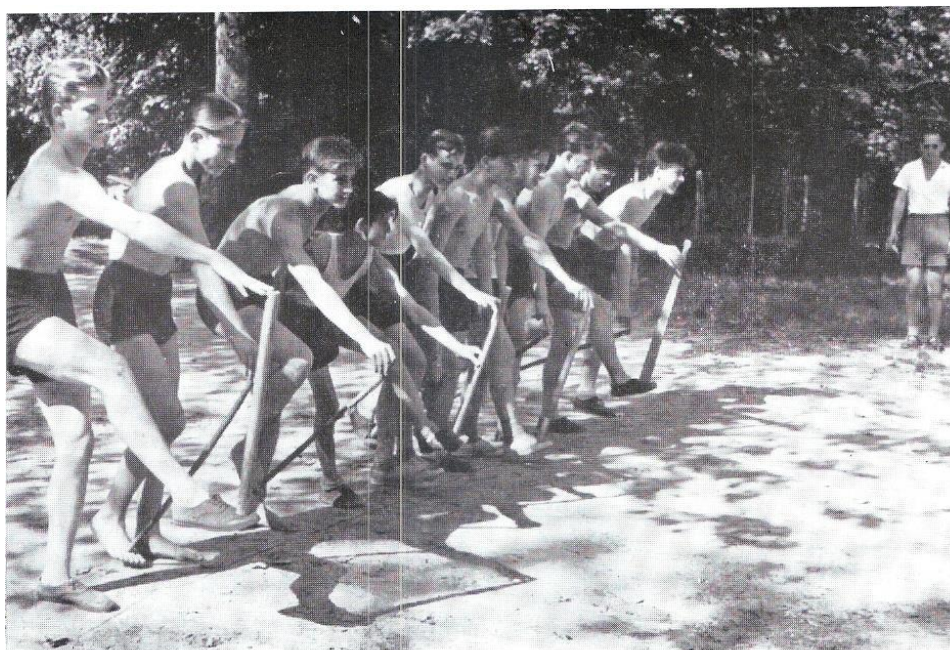


Szabadon (is) végezhető eszközös népi sportjátékok



7. kép. Kanásválasztás botrúgással /Gálkötés/

Szakmai segédanyag két részben

I. rész

Alapismeretek és játékleírások

A fiúkat és lányokat oktató

tanítók és tanítónők, tanárok és tanárnők számára

Összeállította és írta:

Hintalan László János, tanár

A lelki egészség és a személyiségfejlesztés elősegítése az iskolában II.
Az egészséges személyiségfejlődésnek, az oktatás hatékonyságának és az iskolai közösség
fejlesztésének elősegítése a művészetek és a játék alkalmazásával.

Alapító:

Semmelweis Egyetem Testnevelési és Sporttudományi Kar (TF) Továbbképző Intézet, Bp.

Alapítási engedély száma:

OKM-3/28/2006.

Tartalomjegyzék

Oldal

Követelmény

Játéktípusok

I. Csülkőzés

II. Kanászozás

II. Görcölés

IV. Mancsozás

V. Métázás

VI. Tekézés

Követelmény

1. A betanító tanár, az iskolai tantestület, a fiúk és lányok ismerjék meg gyakorlatban a játékokat.
2. Addig játsszák, míg rájönnek egy-egy játékforma rejtett érdekességére, izgalmára, humoros megoldásaira. Játék legyen, jó ízű játszás valóban!
3. Legyen biztosítva a pontos ideje, helye, gyakorisága a játékoknak az iskola napi, heti, éves életében.
4. Legyen valamilyen visszajelzés arról, hogy a fiúk és a lányok iskolán túli szabadidejében, otthoni környezetében is játsszák a játékokat. (Ez kívánatos, de nem kötelező elvárás.)
5. Legyen valamilyen visszajelzés arról is, hogy a szülők, nagyszülők, a lakóhely idősebb emberei látták a gyerekek játékát, hozzászóltak játékukhoz, esetleg saját, gyermekkorukból ismert változatot is mutattak nekik. (Ez is csak kívánatos, de nem kötelező elvárás.)

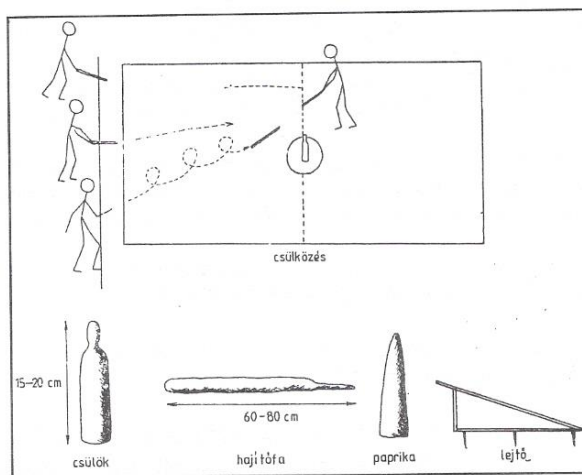
Játéktípusok

I. Csülkőzés

1. Életkor: 8 éves kortól, felnőttek is.
2. Nemek: elsősorban fiúk számára.
3. Létszám: 2-10 fő
4. Tér: legkevesebb 6x10 méteres terület.
5. Eszköz: csülökfa, bot minden játékosnak, a pálya bejelöléséhez kréta, kődarab stb.

6. A játék begyakorlásának ajánlott fokozatai

- A dobás gyakorlása, még csősz nélkül
- A játék rendesen, csőszszel
- A mentés, mint új szabály bevezetése
- A botrúgás begyakorlása a csősz kiválasztásához



35. ábra. Csülkőzés és eszközei
(Együd 1981/a:110. nyomán)

7. Játékleírás

Húzzuk meg a dobóvonalat, melytől 6-8 méterre egy kis körbe állítsuk fel a csülköt. Válasszuk meg a csősz botrúgással. Álljunk fel egymás mellé a dobóvonalon, a bot egyik végét helyezzük a láb fejére, a másik végét tartsuk kézben. Lendítsük meg a lábat, előbb hátra majd előre, és kirúgáskor engedjük el a botot. Akinek a botja legközelebb esik le a dobóvonalhoz, aki a legügyetlenebb volt, az lesz a csősz. Álljon a csülök vonalába oldalra, hogy a kirepülő botok lehetőleg ne őt találják el.

A játékosok sorban dobnak, állandó sorrend nincs. Aki eltalálja a csülköt, az kifut a saját botjáért. Ha valaki nem talál, az jobbra félreáll a vonalra, és vár amíg valaki eldönti a csülköt. Találat esetén ilyenkor többen is futnak, majd mindenki igyekszik vissza a dobóvonal mögé.

A csősz első dolga felállítani minél gyorsabban a csülökfát a kis kör közepébe, majd valamelyik játékost megérinteni botjával. Csak az az érintés érvényes, amelyik testet ér, a

futó játékos botjának megütése még nem számít találatnak. Akit sikerül megérintenie, az lesz az új csősz.

A befutó játékosok a visszaérkezés sorrendjében álljanak egymás mögé.

Rész-szabályok

- Ha egyetlen dobó sem találja el a csülköt, az utolsó dobóval akkor is kifut mindenki. A csősznek ilyenkor nincs mit felállítania, bárkit megérinthet. (Ha ügyetlenek voltak a dobók, legyen nehezebb vissza érniük. Igazságos a játék!)
- A csősz csak akkor üthet meg valakit, ha az már megfogta a botját.
- Amennyiben egy játékoshoz nagyon gyorsan odaszaladt a csősz, és semmi reménye nincs arra, hogy elmeneküljön, megteheti, hogy meg se fogja a botját, hanem bot nélkül visszasétál a kezdővonalra. Ilyenkor ugyan kimarad egy dobásból, de nem lett mégsem csősz belőle.
- A dobó játékosok a csülökhöz nem nyúlhatnak, a csősz nem akadályozhatják.
- Akkor a legjobb a dobás, ha a csülök messze repül, a bot viszont közel marad. Ilyenkor a csősznek messzire kell érte mennie, a dobó viszont gyorsan visszaérhet. Ehhez persze erős dobás kell, ami visszájára is elsülhet: ha nem talál a bot, akkor épp az repül messzire, amiért aztán futhat a gazdája.

8. Balesetveszély

- A dobó játékos mögé szorosan soha ne álljon senki. A bot lendítésével – ami a dobó háta mögé ível - megütheti akaratlanul is a dobásra várakozót. Ezt szigorúan tanítsuk meg a gyerekeknek és követeljük is meg tőlük ennek betartását!
- A csősz a játékosok testét kell megérintse a cseréhez. Gyakorlott játékosoknál ezt bottal ki lehet védeni. Kezdőknél még ne engedjük meg a „vívást”. A test érintését is csak lábmagasságban ajánljuk.

9. A játék rejtett értékei

- A botdobással vadásztak is régen. Megfelelő erősségű karóval, jó dobással kisebb állat (pl. őz) lábát el lehetett törni. A csülök a láb alsó része. A játék e vadászási módtól is kaphatta nevét: csülközés.
- Szép szabály, hogy a csősz csak azt a játékost érintheti meg, aki már megfogta a botját. Ha csak felette tartja a kezét, akkor még nem. Ez a szabály azt a lovagkorig visszanyúló törvényt őrzi, hogy fegyvertelen harcost nem támadunk meg: ha leejti kardját, visszaadjuk neki, és így folytatjuk a küzdelmet. (Pozsgai Tamás gondolata.)
- Ha többen szaladnak ki a botjaikért, lesz olyan játékos, aki gyorsan fel tudja kapni a botját, és vissza is érhetne kényelmesen a vonal mögé. De nem ezt teszi, hanem visszamegy segíteni annak, aki mellé odaállt a csősz, és ezért fel sem tudja venni a botját. Megpróbálja megzavarni: szurkálja, lefogja a botját, ugrál körülötte. Ha szerencsénk van mindketten megmenekülhetnek, de előfordulhat az is, hogy csak játszótársa tud visszafutni, és ő lesz a csősz: vagyis az áldozat. Ez nem jelent kevesebbet mint, hogy barátjáért áldozza életét: erkölcsi nevelés játékszabállyal.

II. Kanászozás

1. Életkor: 8 éves kortól.
2. Nemek: elsősorban fiúknak ajánlott.
3. Létszám: már 3 fő is játszhatja, de leginkább 5-10 fő.
4. Tér: mintegy 10x10 méteres terület vagy nagyobb ennél.
5. Eszköz: egy labda és bot minden játékosnak, kréta a pálya bejelöléséhez.

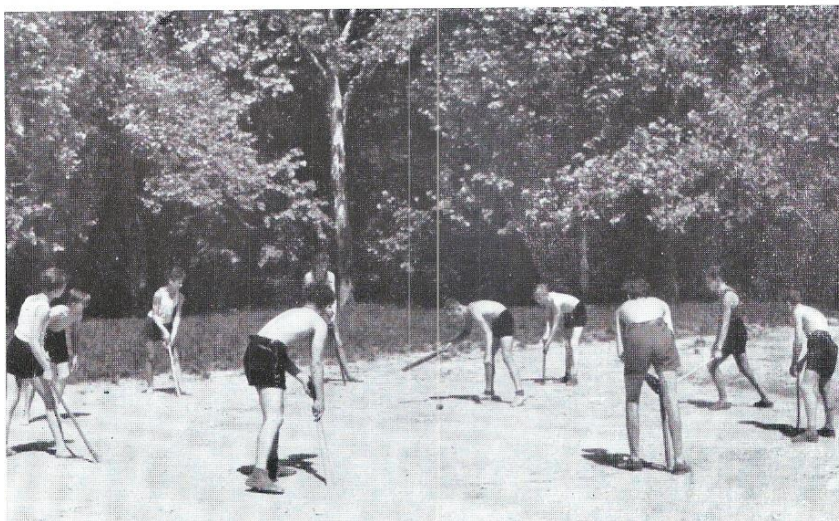
6. A játék begyakorlásának ajánlott fokozatai

- Mindenki tegye bele a botját egy-egy kis lyukba, egy játékos pedig hajtsa kívülről befelé a „disznót”. Mikor valaki elüti, gyorsan foglalja el az üresen hagyott lyukat. Aki ilyenkor elütötte, igencsak meg fog lepődni, de rögtön megérti a játék lényegét. Ezt a helyzetet jó ha mindenki egyszer kipróbálja gyakorlásként.
- Aki hajtja befelé a „disznót”, fél szemmel mindig a lyukak felé nézzen, féllel a „disznóra”. S ahogy esélyét látja egy lyuk elfoglalásának, rögtön hagyja ott a „disznót” és rohanjon villámgyorsan a lyukhoz, megelőzve gazdáját. Ezt is gyakorolja be minden játékos egyesével.

7. Játékleírás

„A bójtbe nem szabad volt se dalolni, se táncolni, se semmit. Süttülülüztünk, csigáztunk, megkapócskáztunk. (A Süttülülü a kanászozás játéktípus hévízgyörki változatának elnevezése, a kiolvasó mondókától eredeztetve.)

14. kép. A kanász kiüti a labdát — (— u — (



A süttülülü játék úgy kezdődött, hogy csináltunk egy nagy labdát. Rongyból. Akkor még nem volt focilabda. Rongyból csináltunk egy jó nagyot. Megcsináltuk a labdát, az volt a „disznó” és volt egy kör, az várnak mondtuk. A vár közepén volt egy jó nagy lyuk, olyan, akibe a „disznó” belefér. Akkor mindnyájunknak volt egy karó. És mindenki csinált

magának egy lyukat, mondjuk egy másfél méterre körbe-körbe a disznótól. De eggyel kevesebbet kellett csinálni, mint ahányan voltunk. Ezek már kisebb lyukak voltak.

Akkor kivettük a labdát a lyukból, a szélére tettük, és a középső lyukba beledugtuk mindnyájan a botot. Így kezdődött a játék. Jártunk körbe, gyorsabban és akkor mondtuk:

„Süttülülü egy,
Süttülülü kettő,
Süttülülü há-rom!”

A rom-ra mindenki ugrott, hogy legyen neki lyuk, hogy beletegye a karóját. Persze, egynek nem jutott, az lett a kondás.

A „disznó” meg még ott maradt a lyuk szélén, akkor azt el kellett még ütni valakinek azok közül, akinek már volt lyukja. De ügyesnek kellett lenni, mert a kondás ott állt a körben, és ha nem úgy üttük el, hogy rögtön vissza is tudjuk dugni botunkat a lyukba, akkor elfoglalta. Akkor mégis a másik lett a kondás.

Ha viszont sikerült ügyesen elütni, akkor a kondásnak menni kellett és hajtani vissza a „disznót”, de hát mindig elüttük, mert mindig volt olyan ügyes. A kondás meg mindig azt figyelte, hogy ki kapta ki a karóját a lyukból. Akkor hamar, ha tudta, beledugta a karóját abba, és akkor a másik lett a kondás, akinek megint nem jutott lyuk.

Ha a kondás bele tudta hajtani a „disznót” a nagylyukba, akkor vége volt, kezdtük előlről. Hát ez így ment míg meg nem untuk.”

8. Balesetveszély

A „disznó” elütésekor könnyen megüthetik egymás lábát a játékosok, főleg ha jó messzire akarja valaki, nagy erővel elütni a labdát.

9. A játék élménye, rejtett értékei

- Van olyan gyerek, aki nem akar kis lyukat foglalni, hanem mindenáron a középső nagy lyukba akarja behajtani a „disznót”: mindenáron győzni akar. Ettől kissé unalmassá válik a játék, mivel nem történik kanász-csere. Úgy lehet ettől elvenni a kedvét, hogy jó messzire üjtük el a „disznót”, és így igen messze kell értemenjen, és ezt előbb-utóbb csak megunja.
- Azok, akik a kis lyukakban tartják botjaikat, időnként cserélhetnek, úgy is, hogy látják ezt a cserét, de úgy is, hogy be-becsapva egymást. Ha valaki kiveszi a botját a lyukból hogy elüsse a „disznót”, majd futna vissza, hogy ismét beletegye abba, igen meglepődik mikor azt látja, hogy egy-két pillanat alatt valamelyik társa már elfoglalta azt. Ha a játékosok élnek ezekkel a humoros szabályokkal is, igen szórakoztató kavardás támadhat belőle.
- Országvédő hadviseléshez is kötődik a játék. Az egyik szabály úgy szól, hogy nem kell megvárni amíg a kanász beér a kis lyukak körén belülre, elé lehet menni, és onnan elverni a „disznót”. Ez azonos azzal a felnőtt hadviselési móddal, hogy nem kell várni addig amíg az ellenség betör az országba, fel kell deríteni még saját területén, és ha lehet, ott semlegesíteni. (Ez analóg azzal, amit a gyógyászat területén megelőzésnek nevezünk.)
- Vegyük észre a szabályzat nevében, hogy a középső nagy lyuk valójában nem a „disznó” helye, akkor sem, ha olyan nagy gödröt ásnak/kört rajzolnak neki, amibe az belefér. Miért? Ady Endre: „Harc a Nagyúrral” című versében (irodalom óra) a „disznó” a pénz. Kerülhet az élet, a játéktér közepébe a Pénz? A játék arra tanít – kimondatlanul – hogy nem. A játékosoknak, az „országglakóknak” mindent el kell

követni azért, hogy ez ne következhessek be. Inkább vesszen saját házuk (lyukjuk), akkor csak a saját „kastély” vész el, - ami egy pillanat alatt a játék közben visszaszerezhető, de az ország megmarad ez a fontosabb. Miért ez a fontosabb? Mert a szabály szerint ha odakerül, vége a játéknak, újra kell kezdeni.

III. Görcölés

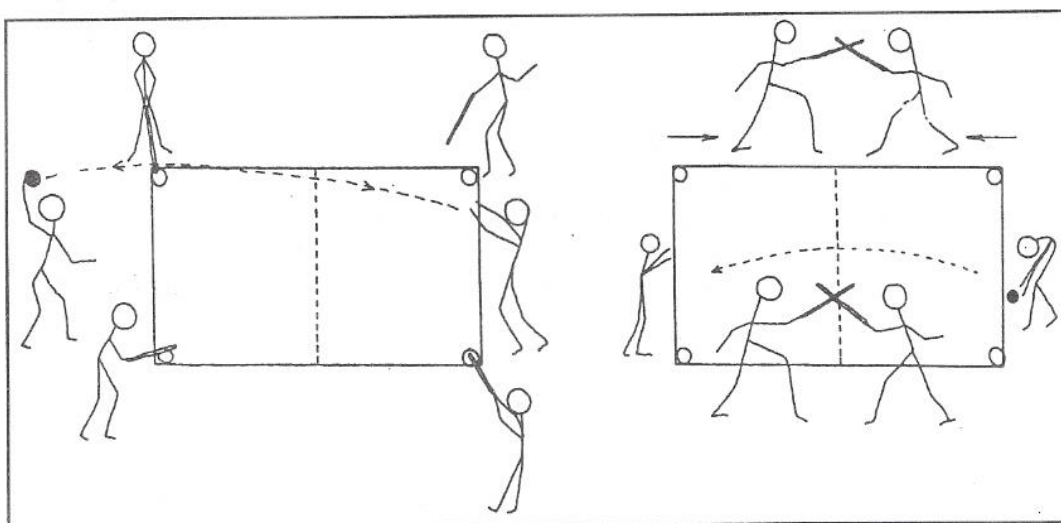
1. Életkor: 10-12 évtől.
2. Nemek: fiúk-lányok.
3. Létszám: 4-12 fő.
4. Tér: 10x20 méter, vagy annál nagyobb.
5. Eszköz: egy labda, ütőfák a görcölőknek.

6. A játék begyakorlásának ajánlott fokozatai

- A játék csak egy bizonyos begyakorlottság után élvezhető, ennek megszerzésére ne sajnáljuk az időt.
- Az első mozzanat: az egyik adogató dobja át a labdát a túloldalra, rögtön szaladjon egy lyukhoz (a pálya valamelyik sarkához), felemelt kézzel várja a labdát, a túloldali társa pedig dobja azt neki vissza, s ő helyezze bele lehajolva a lyukba.
- Ugyanezt gyakorolják úgy is, hogy a túloldali játékos kezdi.
- A második mozzanat: a botosok helyezték bele a lyukakba botjaikat, majd miután kivették fussanak egymás felé a pálya szélén, mikor találkoztak üssék össze legalább egyszer botjaikat, fussanak vissza a lyukakhoz és tegyék bele botjaikat ismét.
- A harmadik mozzanat az, hogy együtt csinálják az első két mozzanatot: amikor a labdát átdobták, abban a pillanatban hagyhatják el a lyukakat, és mielőtt a visszadobott labdát beletenné a kezdő játékos a lyukba, próbálják ők azt elfoglalni botjaikkal.
- A fentiekkel a játék lényege már érthető. Csak akkor szabad a többi részt-szabályt bevezetni, ha ezt már tudják a játékosok.
- A fentiek begyakorlása után lehet bevezetni azt, hogy a botosok elüthetik az átdobott labdát. Az elütés értelme az, hogy jó messzire kelljen érte futni, s addig sokszor lehessen görzölni, pontot szerezni. (Vigyázat! Aki várja az átdobott labdát, az 2-3 méterrel hátrébb álljon a pályavonalnál, mert könnyen megüthetik. A botosoknak pedig kötelező szabály, hogy csak a játékvonalon mozoghatnak elütéskor, a labdát váró játékos felé már nem hátrálhatnak.

7. Játékleírás

A hatszemélyes játékváltozatban a pálya négy sarkába fűrt lyukba/gödörbe egy-egy játékos bedugja ütőfájának végét. Az alapvonalakon kívül, a pálya két végén egy-egy adogató áll. A labda eldobásának pillanatában az ütőpár összefut a felezővonalig, hogy a görcölést (a botok összeütését) elvégezze, majd futnak vissza a saját helyükre. Ezalatt a túloldali adogató visszadobja a labdát a társának, és az megpróbálja belehelyezni a lyukba. Ha ez sikerül, akkor cserél a két-két játékos. Az ütőpárból adogató lesz, az adogatókból pedig ütők-görcölők. Ha nem sikerül a labdát a lyukba tenni, folytatódik a labda passzolgatása, ám most a másik ütőpároson van a sor, ők görcölhetnek.



38. ábra. Görcölés (1)
(Együd 1981/a:113. nyomán)

A görcölések számát jó hangosan érdemes kiáltani, és minden összefutásnál újrakezdeni az egyes számtól. Ez a legegyszerűbb számolási mód. Ilyenkor csak az az érdekes, hogy ki éri el a játék folyamán a legmagasabbat. (Ennél komolyabb, versenyszerű változatnál már bíró, jegyző is kell, aki feljegyzi a párok elért pontjait.)

8. Balesetveszély

Lásd a fenti 6. pont utolsó bekezdésében leírtakat.

9. A játék élménye

- A görcölő páros megteheti, hogy nem a pálya felénél találkoznak, hanem csak az egyik fut át a másikhoz, hogy a lyuk mellett görcölhessenek. Mielőtt beletehetné az adogató a visszadobott labdát, abbahagyva a görcölést ő foglalja el a lyukat a botjával. De ez csak látszólagos előny. Ugyanis, amikor az erre való szándékot észreveszi a labdát visszaváró játékos, hirtelen átfut a túloldalra, ott kapja meg társától a labdát, és abba a lyukba teszi be, amitől igen messze van most a görcölő páros.
- A görcölőknek azt kell nagyon begyakorolni, hogy fél szemmel mindig azt nézzék, hol a labda, mennyire van veszélyben az elhagyott lyuk. Ha a dobók túl messze vannak még tőle – hisz pontatlan passzoláskor igen gyakran elgurulhat messzebbre is –, nyugodtan görcölhetnek, minél többet, hisz pontjaik csak így szaporodnak. A játék izgalmát igazán az adja, ha a görcölők az utolsó pillanatig várnak a labda visszaérkezésénél, és csak akkor ugranak botjaikkal a lyukhoz.

IV. Mancsozás

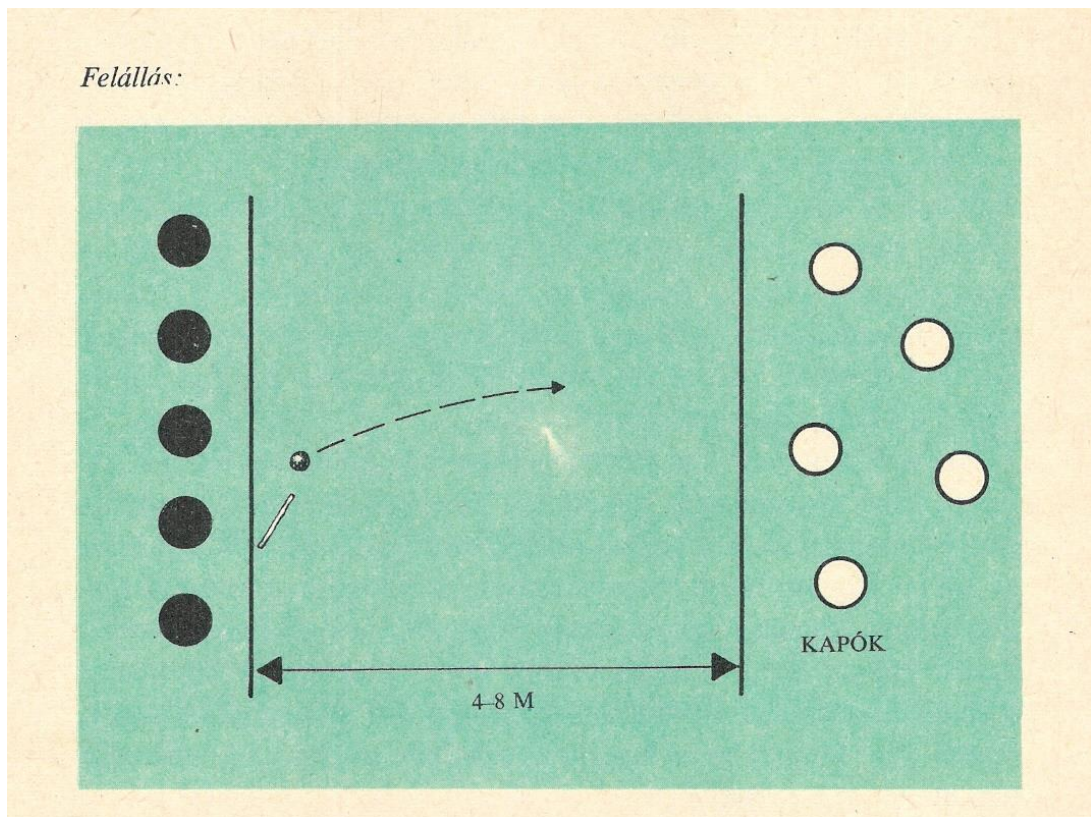
1. Életkor: 10 éves kortól, de inkább a gyakorlottabbak, idősebbek játéka.
2. Nemek: fiúk-lányok.
3. Létszám: már 2 fő is játszhatja, vagy 10-20 fős csapatok.
4. Tér: nagyobb (szabad) tér.
5. Eszköz: mancsbot, labda.

6. A játék begyakorlásának ajánlott fokozatai

- Az első játékos dobja fel a labdát maga előtt, és a lefele hulló labdához a levegőben dobja hozzá ütőfáját úgy, hogy mindkettő kirepüljön. (Ez olyan, mintha egy repülő madarat szeretne valaki levadászni fegyver híján bottal. Lehet, hogy ez az eredete ennek a játékmozzanatnak.) Amíg ez nem megy megfelelően, ne kezdjünk a csapatjátékba.

7. Játékleírás

Minden játékosnak külön botja van. A mancsbot 40-50 cm hosszú, az ütőrész felé szélesedő négyszögletes, vagy gömbölyű ütőfa. Kezdőknek gumilabdát ajánlunk, később bőrlabda is használható. (A felnőtt változatban fagolyó szerepel!)



A játéktéren egymástól 5-8 méterre párhuzamos vonalat húzunk a földön, az innenső az ütővonal. A kezdő csapat e mögött áll fel. Az ellenfél a túloldali vonal mögött

szétszórtan helyezkedik el úgy, hogy a kirepülő bot elől viszonylag könnyen elugorhassanak.

Az első ütőjátékos feldobja a labdát a feje fölé, és a visszahulló labdához hozzávágja az ütőfát. Sikeres találat esetén mindkettő kirepül. Érvényes ütés után az ütőjátékos elfut a botért, felkapja és visszatér vele az ütővonal mögé.

Mialatt az ütő a botjáért fut, az alatt valamelyik külső játékos igyekszik megszerezni a labdát, ha ez sikerül, visszagurítja gyorsan az ütővonalra. Ha a labda előbb halad át az ütővonalon, mint a visszafutó ütőjátékos, akkor az ütőjátékos ütésjogát elveszíti, botját ebben az esetben vissza kell dobnia oda, ahol az ütés után földet ért. Ha azonban az ütőjátékos a labda előtt visszatér, akkor ütésjogát megtartva a sor végére áll és újra üthet, ha majd rákerül a sor.

Rész-szabályok

Az ütőjátékos kiesik a játékból, ha a golyó mellé üt, vagy talál ugyan, de botja a külső vonalon belül ér földet.

Kedvező ütés után a saját botján kívül társai játéktéren maradt botjából annyit szedhet fel, amennyit csak bír. A behozott botok gazdái visszaállhatnak a játékba. Az ütő minden behozott botért egy pontot szerez csapatának a saját pontján felül.

Ha az ütőcsapat minden botját elveszti, helyet cserél az ellenféllel.

A játék győztese az a csapat lesz, amelyik a rendelkezésre álló idő alatt több pontot gyűjt.

8. Balesetveszély

Arra kell csak vigyázni, hogy a kirepülő mancsbot el ne találjon valakit, aki épp a kiütött labdát figyeli.

9. A játék rejtett értéke

„A nógrád megyei Ipolyvarbón és Órhalmon egy érdekes bőjti játék dívik: a mancsózás.

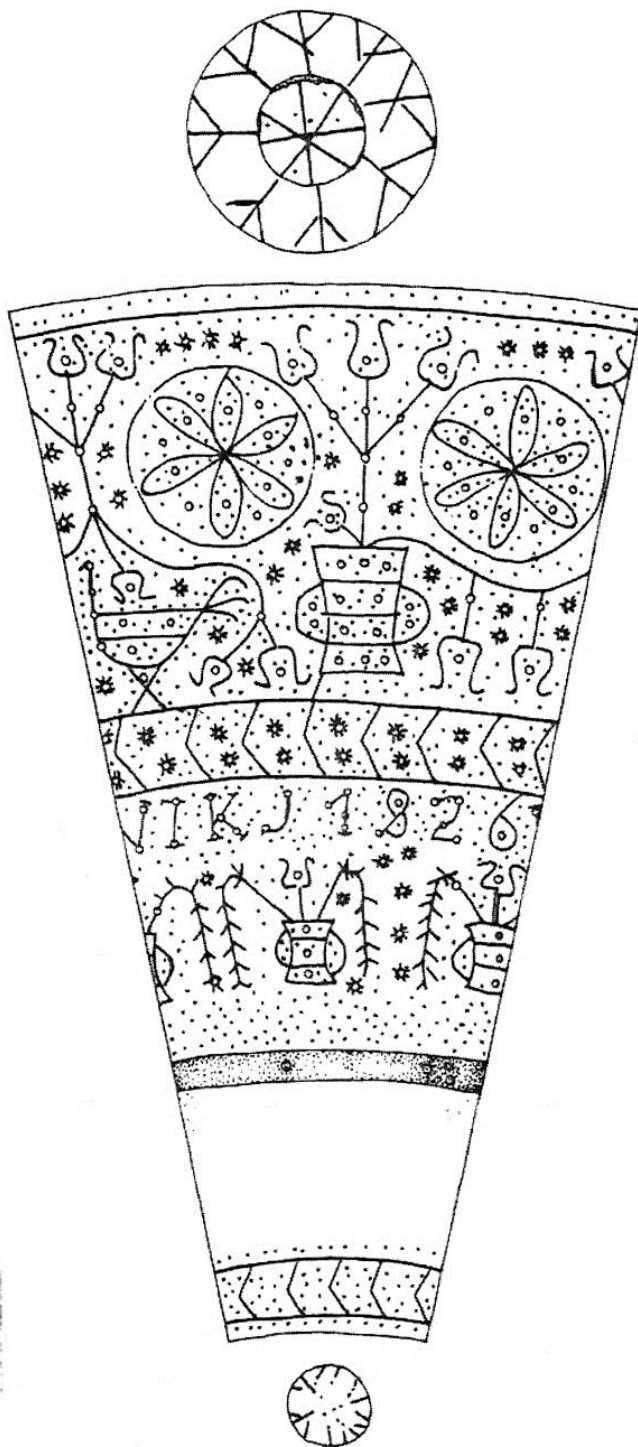
A mancsozó bot fűz vagy topolyfából készül. A fűzfából valót jobban szeretik, mert az erősebb és szebben elkészíthető. Alakja a szócsőhöz hasonlít. A „mancs” (labda) nagyobb diónagyságú fateke, bükkfából készül és a rugalmasság fokozása céljából feléig ékszerűen behasított. Mindkettőt a falu fúró-faragó ezermesterei készítik kétkézvonóval és bicskával. Az alakilag kész mancsozó botot cifra beégetéssel díszítik.

Felső részén csillagok találhatók, kettős fűzér között az ajándékozó legény és a mancsozó bottal megajándékozott leány nevének kezdőbetűi és a készítés évszáma van körbe beégetve, vagy rézzel kiverve. A mancsozó bot talpába fűrt lyukban sörét van, a csörgés kedvéért.

A búcsúkor és farsangkor rendezett táncmulatságokra a leányok bokkrétát küldenek választottjaiknak, amit a kitüntetett legény a kalapja mellé tűz. Erre felelet, hogy a legény mancsozó botot visz. Egyik barátjával megy el a leányos házhoz, ahol dúsan megvendégelik.”



301. Mancsozó bot és a mancs,
amit a játékban a bottal ütöt-
tek. A bot felirata: „JI BJ
1923”, a golyón „JM” mo-
nogram. Órhalom.
PM 322-1947, 324-1947.



302. Mancsozó bot kiterített rajza.
A beégetett mintázást aprófejű
rékszögekkel beverve gazdagí-
tották. Felirat: „VI KJ 1826”.
Az évszám második elemének
olvasata kérdéses, valószínűbb
az 1926-os készítés. Órhalom.
PM 86-1948.

V. Métázás

1. Életkor: 10-12 éves kortól.
2. Nemek: fiúk és lányok is.
3. Létszám: elméletileg már két gyerek is játszhatja, csapatonként 10-15 fő.
4. Tér: 30x50 m-es terület.
5. Eszköz: egy ütőfa és egy kislabda. Az ütőfa hossza a játékosok korához képest 60-100 cm. Szélessége a nyélnél 3 cm, felfelé fokozatosan szélesedik. Nem túl nehéz kemény fából készíthető. Szükség esetén tornabot darab, kapanyél is megfelelő. A labda lehet bőrből, gumiból, rongyból. Legjobb a szőrrel bérelt maroklabda.

6. A játék begyakorlásának ajánlott fokozatai

- Az első csapatbeli játékos dobja be a labdát a játéktérre, fusson át a túloldali „várba”, majd vissza a kezdővonal mögé. A kintlévő csapat pedig vegye fel a labdát, és próbálja megdobni a futót. Amikor gyakorolunk, még nem kell gyorsan futni, kapkodnia dobósokkal, a cél az, hogy a gyerekek megértsék a játék szerkezetét.
- A labda eldobását kétféleképpen lehet gyakorolni. Az egyik az, amikor a lehető legmagasabbra dobja fel a labdát a futásra készülő játékos. Ennek értelme az, hogy mire leér a földre a labda, már át is ér a túloldalra. A másik, amit gyakorolni érdemes, hogy olyan helyre dobja le a földre – többnyire maga előtt, közel a vonalhoz – ,ahol nincs játékos a másik csapatból.
- A külső csapatnak a passzolást kell gyakorolni. Követni kell a futó játékos útját. Ne önzösködjön senki, ne messziről próbálják eltalálni, hanem passzolva a társaiknak, az dobjon a futóra, aki közel van hozzá. Ugyanakkor sok passzolásra nincs lehetőség.
- Azt is gyakorolni érdemes a dobó csapatnak, hogy soha ne helyben állva várja a passzolásokat, hanem mozogjon a futó játékoskal párhuzamosan. A mozgás közbeni passzolgatást még futó játékos nélkül is érdemes gyakorolgatni. Egészen más egy mozgó játékosnak átadni a labdát, mint egy helyben állónak. Ez alapvetően hozzátartozik az élményszerű játszáshoz.
- A futó játékos, elsősorban mikor visszafele fut, feltétlenül figyelje, hogy hol a labda, ne „vakon” fusson csak előre, lássa, amikor rádobnak, veszélyhelyzetben akár le is lassíthatja a futását. Rádobáskor így elhajolhat, felugorhat, s elkerülheti a találatot, ha pedig ölben megfogja a labdát, ő győzött, nem is ér a találat! Ezt is lassú futásokkal gyakoroljuk!

7. Játékleírás

Neve: „Kiszaladló” Hévízgyörkön. „, Ez jó játék volt! Az utcán szerettük játszani, mert annak nagy hely köllött. Úgy álltunk össze, hogy körülbelül öten-hatan legyenek egy-egy csapatban. Két fő vezérnek köllött lenni, hogy ketten legyenek, akik választunk majd. Persze én azon voltam, hogy olyakat válasszak, akikről tudom, hogy jó messzire tud ütni, meg jól tud szaladni.

No, akkor vettünk egy pincikeverőt (az ütőfa helyi neve) meg egy teniszlabdát.

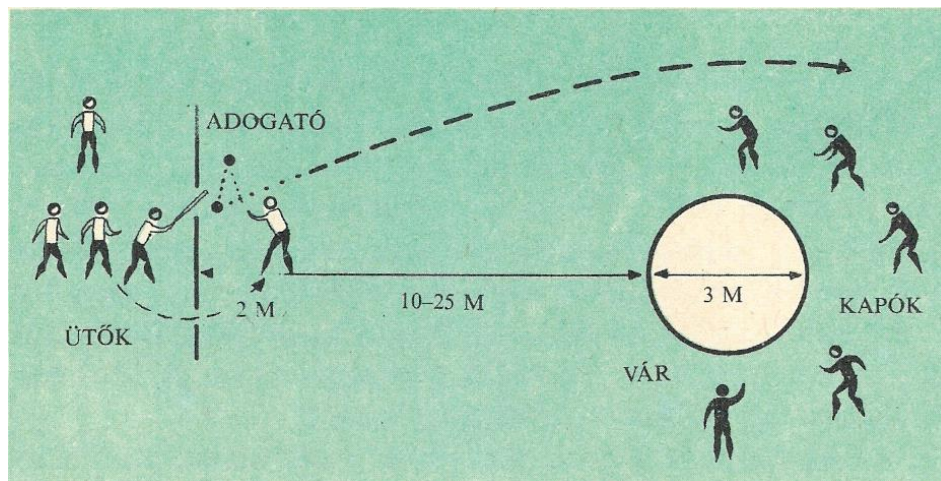
Teniszlabdával szerettünk nagyon játszani. Oszt akkor csináltunk egy vonalat, ide állt az ütő csapat, oszt akkor körülbelül ötven méterre rajzoltunk egy kört, ahova futni kellett nekik. A másik csapat tagjai a vonal és a kör között álltak, minden fele elszórva.

Akkor az első így megdobta egy kicsit a labdát, és megütötte jó messzire. Oszt akkor ledobta gyorsan a pincikeverőt a földre, oszt szaladt a kör felé. Ha a másik csapatból

valaki el tudta kapni a kiütött labdát, akkor az ütő rögtön „le volt”. Oszt cserélt a két csapat. De ha a labda leesett, akkor felkapták, és próbálták megdobni azt, aki futott. Az volt jó, ha nem érte el, az már örült, tapsolt örömeiben, ha beért a körbe. Ő nem volt még le. Akkor ütötte a másik abból a csapatból, oszt így sorba mindenki.

Mindig az volt a legnagyobb játék, hogyha legalább háromnak-négynek sikerült a körbe beérni. De vissza is köllött futni. Csak az hozott pontot a csapatnak, aki beért a kezdővonal mögé. Visszajönni persze nem volt kötelező. Várhatott a várban. Volt mikor többen is futottak vissza egyszerre. Ha mindenki futott a csapatból, végül megszámoltuk hány pontunk lett. Cserélt a két csapat, aztán kiderült melyiknek lett több pontja.

Ha játék közben nagyon messze ütötte az ütő a labdát, akkor a másik csapatnak ügyeskedni köllött! Az volt a jó, ha előbb passzoltak egymás között, és csak aztán, közelről dobtak a futóra. De cseleztünk is! Letartottuk nagyon a pincikeverőt, úgy csináltunk mintha jó nagyot akartunk volna ütni, oszt közbe mikor jól elszaladtak, akkor cseppett üttünk. Míg szaladtak vissza a labdáért, háromszor a körbe ért. Hát cselezni is köllött benne. Az volt az érdekes, hogy-hogy tudtuk az egyik bandát vagy a másikat becsapni!”



10. kép. A feladott labda kiütése. (A bal oldalon indulnak a futók) ~ (Nógvárd 142 old.)



8. Balesetveszély

Az ütőjátékos mögött ne álljon senki. Két-három méter távolság mindig legyen az ütő mögött. A hátralódított ütőfa könnyen megsérthet valakit, hisz az ütő nem néz hátrafele.

9. A játék élménye, rejtett értéke

- Ügyes megoldás a futó csapattól, ha egyikük sem jön vissza rögtön a „vár”-ból. Kint várnak, és az utolsóval együtt futnak csak vissza. Ilyenkor a dobó csapat legjobb esetben is csak két játékost tud eltalálni, a többi mind pontot szerez csapatának.
Hátulütője ennek a megoldásnak csupán az, hogy könnyű, biztos megoldás pontszerzésre, kikerüli a veszély vállalását, esetleg gyávának is nevezhetik a csapatot ezért.
- A sportszerű népi játékok közül az egyik legrégebbi játéktípus a méta, amely ókori és középkori hagyományokra tekint vissza. Az Egyesült Államokban közkedvelt „baseball”-t az angol métából, a „rounders”-ből származtatják, amelyet a 14. század óta ismernek a szigetországban. A „rounders” viszont ugyanúgy a görög méta variánsa, mint a krikett, vagy a finn fészeklabda. A klasszikus méta sportszerű változata nemcsak az Egyesült Államokban és Angliában kedvelt, de divatos maradt Európán kívül is: Indiában, Kínában, Japánban. A mi „hosszú métánkhoz” hasonlóan játsszák ma is a görög-római várjátékok megkopott változatait az egykori Szovjetunióban „orosz méta”, az egykori Jugoszláviában „szerb méta” elnevezéssel. (Hajdu Gyula)

VI. Tekézés

1. Életkor: 10 év felettieknek.
2. Nemek: fagolyóval fiúk-férfiak játéka, gumilabdával vegyesen is játszható.
3. Létszám: már három fő is játszhatja, csapatok esetén 20-30 fő is.
4. Tér: nagyobb szabad terület.
5. Eszköz: egy labda, ütőfák az ütőknek.

6. A játék begyakorlásának ajánlott fokozatai

- Két gyerek álljon a pálya két szélső végére a botosok előtt és gurítsák át egymásnak a labdát úgy, hogy az ne pattogjon, egyenesen guruljon és át is érjen a túloldalra. Ezt minden gyerek próbálja ki mindaddig, amíg nem megy rendesen.
- A botosok azt kell gyakorolják, hogy az előttük elgurított labdát eltalálják kidobott botjaikkal. Épp az a lényeg, hogy mozgó célra kell rádobni. Ez nagyon fejleszti a bele-érző képességet.
- Csak akkor érdemes elkezdni a játékot, ha mind a két, előbb említett játékelemet már elfogadhatóan begyakorolták a fiúk és a lányok.

7. Játékleírás

Meghúzzuk a dobóvonalat. A vonal mögött egymástól 3 méterre minden ütő játékos egy kis gödröt ás magának. A dobóvonal előtt 3-5 méterre, a dobóvonallal párhuzamosan húzzuk meg a gurító vonalat.

16. kép. Az ütőjátékos a golyó megütésére készül

Udvar 120-1



Válasszunk két csapatot, és döntsük el melyik kezdjen. Az ütőcsapat egy-egy lyukhoz áll, a bot végét a lyukakba helyezi, a fogadócsapat szétszórta helyezkedjen el a játéktéren,

hogy a kirepülő ütőfáktól védve legyen. Két játékos álljon a lyuk-sor két végéhez, ők gurítják majd oda s vissza a labdát a botosok előtt.

Amikor a labda átgurul a túloldalra a dobók vágják hozzá botjaikat, úgy, hogy a labda minél messzebbre elkerüljön. Mikor a fogadó csapat egyik tagja elfogja a labdát, - s közben a két gurító a lyukak mellé áll -, odadobják nekik az elkapott labdát és a gurítók egyike beleteszi azt a lyukba.

Amennyiben nem találták el a labdát – mivel ügyetlenek voltak -, s az átgurul a túloldalra a csapatbeliek gyorsan felfutnak a lyukakhoz, valamelyik igen közélről megkapja a labdát, és hirtelen beleteszi az egyik lyukba. Sikeres lyukfoglalás esetén a két csapat cserél.

Nem kell feltétlen győztesnek lenni. A népi játékok nagy értéke, hogy a játékért játszanak nem a győzelemért. A vég nélküli csapatszerék ezt eredményezik.

8. Balesetveszély

A botokat kidobó játékosok vigyázzanak arra, hogy a sorban egymás mellett elég távol álljanak, a bot kilódításakor nehogy megüssék egymást. A kintiek pedig messzebb álljanak, nehogy a kirepülő botok eltalálják őket.

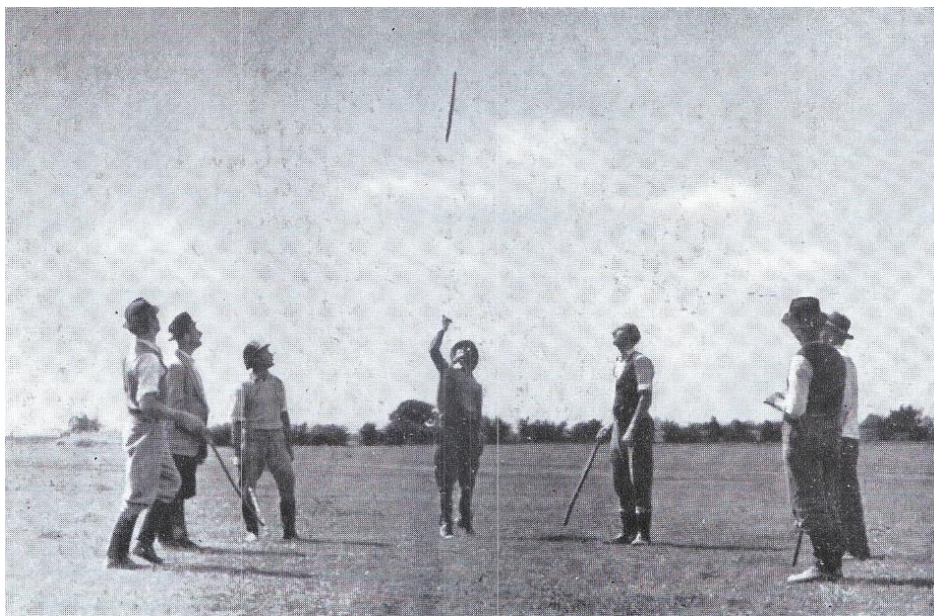
9. A játék élménye, rejtett értéke

- A legnagyobb feszültséget a befejezés előtt lehet elérni a játékban. Aki már visszaért botjával és bele is helyezte egy lyukba – nem feltétlen abba, amelyikben volt kifutása előtt -, észreveszi, hogy egy dobójátékos a visszakapott labdát valamely még üres lyukba bele akarja helyezni, hirtelen áteszi botját annak lyukába. A labdát már kezében tartó játékos ilyenkor már nem tud átszaladni egy másik lyukhoz, mivel alapszabály, hogy labdával tilos szaladni. Kénytelen arra várni, hogy egy másik csapatbeli is a lyukakhoz érjen, annak átpasszolhassa a labdát és az tegye bele a még üres lyukba. Persze, ha ezt a szándékot a lyukak gazdái észreveszik, bármelyik átrakhatja bármikor botját a még üres lyukba. Ilyen helyzetekből nagyon izgalmas kavarodás keletkezhet.

Felhasznált és ajánlott szakirodalom

1. Falvy Károly: Ritmikus mozgás, énekes játék, Országos Pedagógiai Intézet, 1990.
2. Gazda Klára: Gyermekvilág Esztelneken, Kritérion, Bukarest, 1980.
3. Hajdu Gyula: Magyar népi játékok gyűjteménye, Sport Kiadó, Budapest, 1971.
4. Hintalan László János: Aranyalma, Örökség Alapítvány, 2005, DVD melléklettel
5. Játéksaládok 1., Szórakaténusz Játékmúzeum és Műhely, VHS
6. Kivirágzott a diófa, Móra Kiadó, 1977.
7. Megy a gyűrű vándorútra, Gondolat, 1982.
8. Porzsolt Lajos: A magyar labdajátékok könyve, Szórakaténusz Játékműhely, 1985.
9. Szapu Magda: Gyermekjátékok. Válogatás Együd Árpád néprajzi gyűjtéseiből 3., Kaposvár, 1996, Somogy Megyei Múzeumok Igazgatósága

Szabadon (is) végezhető eszközös népi sportjátékok



Szakmai segédanyag két részben

II. rész

**Háttérismeretek és további játékváltozatok.
A képzést vezetők (képzők) és a játékok iránt mélyebben
érdeklődők számára.**

Összeállította és írta:
Hintalan László János tanár

A lelki egészség és a személyiségfejlesztés elősegítése az iskolában II.
Az egészséges személyiségfejlődésnek, az oktatás hatékonyságának és az iskolai közösség
fejlesztésének elősegítése a művészetek és a játék alkalmazásával.

Alapító:
Semmelweis Egyetem Testnevelési és Sporttudományi Kar (TF) Továbbképző Intézet, Bp.
Alapítási engedély száma:
OKM-3/28/2006.

Tartalomjegyzék

Oldal

Háttérismeretek

Játékváltozatok („játékbokrok”)

I. Csülkőzés

II. Kanászozás

II. Görcölés

IV. Mancsozás

V. Métázás

VI. Tekézés

Háttérismeretek

(Kérdések és feleletek formájában)

1.

Kérdés

Mit jelent az, hogy a természetes műveltségben a hagyomány változatokban él, egy-egy játéknak van is, meg nincs is alapváltozata? Mi ennek a jelentősége?

Válasz

Egy adott közösség számára úgy jó a játék, ahogy ők tudják. Amennyiben egy szomszéd faluban másképp játsszák: „ők tudják másképpen”, „ők tudják rosszul” mondogatják. A szomszéd falu szemében viszont épp fordítva van. Vagyis: a játékot őrző közösség vagy egyén számára létezik egy alapváltozat, ez a helyes, és a többiek ismerik ennek változatait. Országos távlatból nézve a kérdés azonban úgy igaz, hogy kizárólag különböző változatok léteznek, melyek egy nem létező alapváltozatot járnak körül. Épp ez az egy, ami nem létezik. Az élő hagyomány minden eleme ilyen, a hímzés, a tánc, az építkezés stb. Így érthető az, hogy van is alapváltozat, meg nincs is.

A jelentősége ennek az, hogy ha egységesítünk egy játékot, vagyis egyformásítunk országosan hogy minden csapat egyféleképpen tudjon felkészülni ez közös megmérettetésre, akkor pont azt az egyet hozzuk létre, ami a hagyományban soha nem volt, és a változatokat „öljük meg”, amiben viszont létezett. Ezzel lemerevítjük a hagyomány életét, a leghagyomány ellenesebbet tesszük, elfojtjuk annak további virágzását.

Ezért az a javaslatunk, hogy minden közösség több változatot ismerjen meg egy idő után, engedje, hogy a játésközösség is alakítsa át időnként a megtanult „alapváltozatot”, az életkorokhoz, térhez, nemekhez alkalmazkodva.

2.

Kérdés

Mi az, hogy „játékbokor”? Mondjunk egyetlen példát arra, hogy egy játékbokorhoz tartozó valamely játékváltozat hasonló vagy azonos egy másik játékbokor valamely játékváltozatával, vagyis az egyik „család” átköt egy másikba!

Válasz

A „játékbokor” a hasonlóságok miatt összetartozó játékváltozatok költői elnevezése. Másképpen „játékcsaládnak” is mondható ugyanez.

A kapcsolódásra példa.

(Hiányzó rész.)

3.

Kérdés

Gyűjthetők-e még új változatok falun 2008-ban is? Ennek oka?

Válasz

Igen. Oka, hogy 1945 után változott meg lényegesen a falusiak élete. Aki ekkor volt gyerek, még első kézből kapta meg a hagyományt, sőt az ő gyerekének még át is adhatta. Ez azt jelenti, hogy az akkor született asszonyok és férfiak még élhetnek 2008-ban is. Elzártabb vidékeken a helyzet még jobb ennél.

4.

Kérdés

Mit jelent az, hogy soha nem érkezik el a 24. óra?

Válasz

A 24. óra jelképesen azt szokta jelenteni, amikor „kihal az utolsó dudás”. Vége az élő hagyománynak, ezután már csak a felgyűjtött anyagot lehet visszatanulni „iskolásan”. Az élet rácsáfolt erre a századeleji elképzelésre három okból is.

Az első, hogy még mindig vannak olyan elzártabb vidékek a Kárpát-medencében, ahol ma is él a hagyomány, annak egy-egy eleme. A második szint, hogy ha egy „kiesett” városi értelmiségi tudatosan megtanulja pl. a hagyomány furulya dallamait, és gyermekeik csecsemő koruktól fogva ezt nap mint nap hallják, ismét alkotóan tudják használni, folytatni, egy generáció kiesése után. A harmadik szint – s ezt óvodásoknál lehet leginkább tapasztalni -, hogy a 7 év alattiak maguktól, magukból teremtik meg a legegységesebb formákat, feltehetően a Teremtéssel egylényegűség alapján.

5.

Kérdés

Az osztálylétszám, vagy a játéklétszám legyen az irányadó?

Válasz

A játék létszámgénye. Ne a teljes osztály játsszon egy-egy játékot, mert az nem fog működni. Osszuk meg az iskolai osztályokat, és minden játékot annyi fővel játszunk, amennyi a játéknak a legmegfelelőbb. (Az élökhöz kell igazítani a merev rendszert és nem fordítva! Más a futball, a jégkorong, a sakk létszámgénye, nem?)

6.

Kérdés

Mit jelent az, „életkori elcsúszás” kifejezés?

Válasz-ajánlat

A hagyományos (cselekvő) életformában a fiúk és a lányok lényének testi-lelki-szellemi összetevőik arányosan fejlődtek. A modern (ülő) életben a test megerősödése lemarad, a szellemi, észbeli képességek egyoldalúbban fejlődnek. Ez azt jelenti, hogy amilyen - testi ügyességet igénylő – játékot régen egy 10 éves el tudott játszani, azt ma csak egy 12-14 éves tudja megcsinálni. A másik oldalon ellenben, amit jó szívvel elénekelt, eltáncolt egy 10 éves kislány régen, azt ma a 8 éves is szégyelli.

Ez a személyiség szétcsúszását is jelenti a természeteshez viszonyítva. Gyógyítása igen komoly feltételeket igényel. Feltehető, hogy csak egy új ökológiai világkorszak szemléletváltásával képzelhető el, mely a technika helyett az élő törvényeket követve rendez a társadalom életét.

7.

Kérdés

Mondjon néhány példát arra, hogyan kapcsolódik egy-egy játék történelemhez, harcművészethez, költészethez, természeti alapformákhoz!

Válasz

Az idevonatkozó példák „A játékok élménye, rejtett értékei” leírásoknál találhatók a segédanyag I. részében.

8.

Kérdés

A játékok egyik fő jellemzője: „gazdagság pénz nélkül”. Hogyan kell ezt érteni?

Válasz gondolatfüzérrel

A csülkőzés játékhhoz egy erdőben vágható 3 lábú ág és botok kellenek. Ez szinte semmi anyagi szempontból. Ugyanakkor a játékszabály az egyéni ügyességen túl a lovagias harcmódot, sőt a keresztényi önfeláldozás szintjét is tartalmazza.

A modern golfozás az ellenkezőleg példa. Tereprendezés óriásgépekkel, vakondmentesített gyepek, gyári eszközök és felszerelés, ugyanakkor - esetleg bonyolult -, de lelki-szellemi értelemben nagyon alacsony szabályrendszer. Gondolatpróba: csülkőzzünk luxus feltételek között és golfozzunk egy seprűnyéllel a poros utcán! Melyiket tiszteljük jobban ebben az esetben, melyikhez kell „felzárkózni”?

9.

Kérdés

Mit értünk az alatt, hogy a hagyomány nemi arculatokhoz is kötött, ugyanakkor emancipált is? Mi ennek a jelentősége?

Válasz

Az élet, a természetes szaporodás elképzelhetetlen férfi és női oldal nélkül. A játék-hagyományban is vannak fiújátékok, lányjátékok, de vannak vegyesen játszhatók is. Ilyen egy egészséges kultúra. Mi a baj a modern életben?

Az, hogy pl. az iskolai tananyag emancipált, ugyanazt kell tudni fiúknak, lányoknak, az iskola szinte kizárólag ezt az oldalt ismeri, a nemi arculatok (férfi-nő, édesapa-édesanya) kibontásával alig törődik. Ennek következtében előbb a fiúk és a lányok, áttételesen pedig az egész társadalom torzul.

A sportszerű játékok csak egy szelete a játékhagyománynak. Ez a szelet inkább a férfivé nevelésben segít (csülkőzés, kanászozás), de a vegyesen játszható botos-labda játékokban (görcölés, mancsózás, métázás, tekézés) a lányok ügyesebbé válását segíti. A lírai oldalt a játékhagyomány énekes-táncos oldala képviseli.

Felhasznált és ajánlott szakirodalom

1. Falvy Károly: Ritmikus mozgás, énekes játék, Országos Pedagógiai Intézet, 1990.
2. Gazda Klára: Gyermekvilág Esztelneken, Kritérion, Bukarest, 1980.
3. Hajdu Gyula: Magyar népi játékok gyűjteménye, Sport Kiadó, Budapest, 1971.
4. Hintalan László János: Aranyalma, Örökség Alapítvány, 2005, DVD melléklettel
5. Játéksaládok 1., Szórákaténusz Játékmúzeum és Műhely, VHS
6. Kivirágzott a diófa, Móra Kiadó, 1977.
7. Megy a gyűrű vándorútra, Gondolat, 1982.
8. Porzsolt Lajos: A magyar labdajátékok könyve, Szórákaténusz Játékműhely, 1985.
9. Szapu Magda: Gyermekjátékok. Válogatás Együd Árpád néprajzi gyűjtéseiből 3., Kaposvár, 1996, Somogy Megyei Múzeumok Igazgatósága

Játékváltozatok leírásai „Játékbokrok”

I. Csülkőzés játékváltozatok

CSÜLKÖZÉS / pantojáték /

Drágszél. Bács-Kiskun m. Gy: Pesovár Ferenc. F: Hajdu Gyula
Comenius 1685-ből való feljegyzésében csürök néven szerepel a játék. Az elhullt állat kihegyezett lábszárcsontját később a „hordódugas”, bábszerű fahenger, majd a labda váltja fel. Régi eredetű pásztorjáték. Változását több ma is használatos elnevezés mutatja: gedázás, kecskézés, kecskebak stb.

Legeltető, őrző gyerekek kedvelt játéka. A deszkára, téglára emelt „pados” változatát csapatjáték formájában a városi fiatalság is szívesen játszotta.

Szabadban, kiránduláson, táborban tíz-tizenkét 12–16 éves korú fiú játszhatja.

Játékeszköz: Annyi dobóbot, ahányan játszanak. A bot keményfa ág, tornabot, seprűnyél is lehet. Hossza 75–80 cm. A csülökfa kb. 20–25 cm magas, 5–8 cm átmérőjű süveg alakú fahenger, de lehet buzogány, kuglibábu stb. is.

Meghúzzák a dobóvonalat, melytől 6–8 méterre egy kis körbe állítják fel a csülköt.

Megválasztják a „kanászt”. A választás egyik eredeti módja: felállnak egymás mellé a dobóvonalon. A bot egyik végét a lábfejre helyezik, a másik végét kézben tartják. Meglendítik a lábat, elengedik a botot és elrúgják. Akinek a botja legközelebb esik le a dobóvonalhoz, az lesz a kanász. (7. kép)

A kanász felveszi a botját és a csülök vonalában oldalt áll fel, hogy a kirepülő botoktól védve legyen.

A játékosok a dobóvonallról meghatározott sorrendben dobnak a csülökre.

Aki eltalálja a csülköt, az — és mindenki, aki előtte már eldobta botját — kifut a szerte heverő botokért. Gyorsan felkapja a saját botját és fut vele vissza a dobóvonal mögé.

A kanász közben visszaállítja a csülökfát a körbe, majd üldözőbe veszi a visszafutó játékosokat. Akit a botjával a vonal előtt megérint, azzal helyet cserél.

Ha senkit sem tud megérinteni, kint marad, és a dobást ott folytatják, ahol megszakadt a sor. A befutott játékosok a dobáskíséret szerint a sor végére állnak.

Rész Szabályok:

Ha a csülök feldőlt, mindenki kifuthat, aki eldobta botját.

Ha egy dobó sem találja el a csülköt és a botok elfogynak, a játékosok egyenként vagy egyszerre „lopakodva” cselezve mennek ki a botért. Ilyenkor a kanász rendszerint egy bot mellé áll, de oda áll a bot gazdája is. A többi dobó könnyen megszerzi botját és próbálja menteni társát. Körülugrálják, körbefutják a kanászt, hogy ezzel figyelmét elvonják. Alkalmas pillanatban a bot gazdája felkapja a botot és fut vele a vonal mögé. A bot felvétele előtt a kanász érintése érvénytelen. Az is előfordulhat, hogy miután egy bot gazdája magára

vonta a kanász figyelmét és társai már felszedték saját botjukat, nem kísérli meg botja visszaszerzését, inkább bot nélkül tér vissza a vonal mögé. Így a dobás folyamatát biztosítva, majd a következő ütésnél fut ki újra a botjáért.

Aki botját visszahozta, az nem dobhat addig, míg társai sorrendben végig nem dobtak előtte.

A dobás végrehajtása: jobb kezes dobó bal-harántterpeszben áll. A botot jobb kézzel alulról felfelé, hátra induló körívben lendíti meg, miközben törzse is elfordul jobbra. A törzs visszafordításával a botot fentről lefelé vezetve, guggoló helyzetben, a csülök magasságában engedi ki. A bot zúgva, forogva repül a csülök felé. (8. kép)

Csapatforma:

A játékosok száma csapatonként 10.

Játékeszköz: tíz dobóbot, egy csülökfa, egy csülökpad. A csülökpad egy 40—60 cm hosszú, 10—15 cm széles deszkalap, melynek egyik vége két téglára, a másik vége a földre támaszkodik. Úgy kell ferdén beállítani, hogy a csülökfa megálljon rajta. A csülköt a deszka felső végére helyezik.

Megrajzolják a dobóvonalat. A vonaltól 8—10 méterre teszik a két téglát (lapjára), végül beállítják a deszkát és a csülköt.

Két csapatot választanak, ütő- és kapócsapatot. Az ütők sorrendben felállnak a vonal mögött, a botokkal, a kapók a játéktéren szétszórta helyezkednek el. Egy kapó a csülökpadtól néhány lépésre oldalt „állítónak” megy.

Most kezdődik a játék. A dobók célzott dobással próbálják a csülköt leütni a padról. Találat esetén a dobók kifutnak, felveszik a botot és szaladnak vissza a dobóvonal mögé.

Közben a kapók a csülköt az állítónak dobják, aki a deszkát visszateszi a téglára és ráállítja a csülköt. Minden olyan dobójátékos, aki a csülök visszahelyezéseig nem jutott át a csülökpad-vonalon, botját visszateszi a kidobás helyére és bot nélkül megy a sor végére. Addig nem dobhat újra, míg egy társa vissza nem váltja.

Bármelyik dobójátékos akkor válthatja vissza egy vagy több társát a játékban, ha sikeres ütés után a saját botján kívül társaiét is felszedi és a csülök állítása előtt átviszi a dobóvonalon. Ha azonban a kísérlet nem sikerül, az ő botja is kint marad a többiekével együtt.

Ha az állító ügyes és minden dobót megfoszt botjától, a két csapat helyet cserél.

Helycsere van akkor is, ha egyetlen dobó sem tudja leütni a csülköt.

Szabályok:

A kapók a futó játékosokat a bot felvételében nem akadályozhatják. Ha ilyen eset mégis előfordulna, a dobójátékos botjával együtt visszatérhet a dobóhelyre. A dobójátékosok a csülökhöz nem nyúlhatnak. A kapókat a csülök továbbításában, az állítót munkájában nem akadályozhatják. Ha valaki mégis megteszi, annak botja a kidobás helyén marad.

A futó a csülökpád vonalát akkor lépi át, ha mindkét lába és teste a pád vonala mögé került.

Minden szabályos csülökütés egy pont.

Győz az a csapat, amelyik a játékidő alatt több pontot gyűjt.

I

Aki nem néz kanász. Miske. Bács-Kiskun m. Gy: Hegedűs Margit
Cucázás. Törökkoppány. Somogy m. Gy: Hajdu Gyula
Enyhén hajlított bot a „cuca”, földbe szúrják. A dobók félkörben kis gödröt ásnek. Találat után a „cucás” a botja végét igyekszik a gödörbe dugni a befutó játékos visszaérkezése előtt.

Csigaállítgató, vagy Geda. Galgamácsa. Pest m. Gy: Hegedűs Margit
A „geda” háromágú fa, melyet a három lábára állítanak. Minden játékosnak három dobása van. Akinek minden dobása talál, az lesz a gedaállító.

Csigézés. Galgamácsa. Pest m. Gy: Hegedűs Margit

Csügezés. Kálló. Nógrád m. Gy: Kiss Andor

Csülkös. Császár. Komárom m. Gy: Bene Zoltánné

Csülkőzés. Boldog. Heves m. Gy: Szabó János, Fábíán Lajos
Amikor mindenki dobott, a csősz ráteszi a lábát a csülökre. A dobók kifutnak a botokért. Akit a csősz megérint, azzal helyet cserél.

Csülkőzés. Decs. Tolna m. Gy: Sztrikinác József

Csülkőzés. Dombrád. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

Csülkőzés. Géderlak. Bács-Kiskun m. Gy: Bíró László

Csülkőzés. Gölle. Somogy m. Gy: Erdős György, Nagy Géza

Csülkőzés. Homokmégy. Bács-Kiskun m. Gy: Hegedűs László

Csülkőzés. Jászapáti. Szolnok m. Gy: Hajdu Gyula

Csülkőzés. Kalocsa. Bács-Kiskun m. Gy: Bősze László

Csülkőzés. Kazár. Nógrád m. Gy: Szabó Anna

Csülkőzés. Kécske. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

Csülkőzés. Miske. Bács-Kiskun m. Gy: Albán Tünde, Gosztanyi Péter

Csülkőzés. Pécsvarad. Baranya m. Gy: Péters Alice

Csülkőzés. Rém. Bács-Kiskun m. Gy: Szoboszlai Istvánné

Csülkőzés. Rém. Bács-Kiskun m. Gy: Bálint Margit

Csülkőzés. Szeged. Csongrád m. Gy: Benkő László

Egy botot szúrnak le a földbe. A játékosok dobása ellen a csülkös botjával védheti a csülköt. Aki eltalálja a csülköt, helyet cserél a csülkössel. Ha senki sem talál, kifutnak a botokért, de figyelniük kell, mert akit a csülkös elér, arra ráhúz a botjával. Aki a botját már felvette, azt a csülkös nem ütheti meg

Csülkőzés. Tápé. Csongrád m. Gy: Bodó Zsuzsanna

A dobó a bot visszahozása után egy társát érinti meg. Ha az állítgató megelőzi a két játékos helyet cserél.

Csülkőzés. Tura. Pest m. Gy: Rákosi György

Csülkőzés. Tyukod. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Bódog István, Gergely István

Két csapatot alakítanak. Mindenkinnek két ütése van.

Ha pl. 5 fővel játsszák csapatonként, akkor 3 ütő bent marad, kettő kimegy az ellenfél közé.

Ha a csülköt valaki kiüti, fut a botjáért és igyekszik azt a csülök-állítás helyén levő lyukba dugni. Ugyanerre törekszik az ellenfél a csülökkel.

Ha a csülök előbb kerül a lyukba, akkor a 3 ütőjátékos helyet cserél a két kint levő társsal. Ha ez a két ütő is „lesül”, akkor a két csapat helyet cserél.

Ha a dobó botja előbb kerül a lyukba, mint a csülök, vagy a csülök

a kinti ütőjátékosok birtokába kerül, a játék csere nélkül folyik tovább.

Csüklőzés. Zalabért Zala m. Gy: III. sz. gyűjtőcsoport

Csülok. Csurgó. Somogy m. Gy: Hajdu Gyula

A dobók akkor is kimehetnek a bot mellé, ha a csüklőt nem találták el, de a bothoz csak találat esetén nyúlhatnak. Ilyenkor is csak a kedvező helyzetben levők viszik haza a botot, a többiek a csüklős közelében továbbra is a bot mellett maradnak.

Csürkös. Somogyszil. Somogy m. Gy: Tallér Edit, Erős László

Csürkőzés. Doboz. Békés m. Gy: Szegetta Lenke

Csürkőzés. Dombrád. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Czikmantory Ottó, Hajdu Gyula

Csürkőzés. Gölle. Somogy m. Gy: Erdős György, Nagy Géza

Csürkőzés. Koppányszántó. Tolna m. Gy: ifj. Kovács Ferencné

Csürkőzés. Nagyrada. Zala m. Gy: Vastag József

Csürkőzés. Ozora. Tolna m. Gy: ifj. Poór Ferenc

Csürkőzés. Sótöny. Vas m. Gy: név nélkül

Leszúrnák a csürköt a földbe és meghatározott távolságig, pl. 1000 lépésig egymás után kiverik. Az a csapat győz, amelyik hamarabb és kevesebb „leszúrással” éri el a távot.

Csürkőzés. Tunyogmatolcs. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Luby Margit.

A dobás után versenyeztek, hogy a dobó botja vagy a csürök kerül-e előbb az állítás helyén levő lyukba. Ha a dobó a botot előbb tette be, újra üthetett, ha nem, botját ott kellett hagyni, ahová leesett. A két csapat akkor cserélt, ha az elütött csürköt a kapók elkapták, vagy ha az ütők elfogták, mert mindenkinek kint maradt a botja.

Csürkőzés. Tyúkos. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Bódog István, Ungvári Tamás

Csürkőzés. Kozármiszlény. Baranya m. Gy: Rákosi György

Két csapat játssza. Először végigdob az egyik csapat minden tagja. Aki nem találja el a csürt, az kiáll. Aki eltalálja, az újra dobhat. Ha mindenki kiesett, a másik csapat dobói következnek. Győz az a csapat, amelyik többször üti el a csürt.

Dül a baba kondás. Orosháza. Békés m. Gy: Hajdu Gyula

Gedázás. Csesztve. Nógrád m. Gy: Szabó János

A gedát egy kör közepére állítják. A dobóvonalat 10–20 méterre jelölik ki. Mindenkinek 3 dobása van, a találatokat számálják. Győz, aki a legtöbbszer talált. Földet ért vagy földről felpattanó bot ütése nem számít találatnak. A dobóbotok 60–80 cm hosszúak.

Kecskebak. Pécsvárad. Baranya m. Gy: Péters Alice

Kecskézés. Rém. Bács-Kiskun m. Gy: Gosztonyi Péter, Halmai Béla

A kecske háromágú fa, mint a turai geda. A dobók 10–15 méterről dobálják. Ha feldől, a dobók futnak a botért. A pásztor igyekszik valakit „megszúrni”. Akit a botjával megérint, azzal helyet cserél.

Kecskézés vagy gidázás. Tardona. Borsod-Abaúj-Zemplén m. Gy: Szegetta Lenke

Kutyázás. Mátraverebély. Nógrád m. Gy: Kapitány Attila, Szelényi Endre

Papozás. Szenna. Somogy m. Gy: Havasi Katalin

Mindkét csapat dobóként helyezkedik el 5–6 méterre a deszkalapra helyezett bábutól, a „paptól”. A kezdő csapat tagjai egymás után dobnak a papra. Ha a dobó talál, egy pontot kap, és a következő társa dobhat. Ha nem talál, akkor az ellenfél folytatja a dobást. Győz a nagyobb pontszámot elérő csapat.

Paprikázás. Törökkoppány. Somogy m. Gy: Hajdu Gyula

A tavaszi időszakban, főleg húsvét táján, de más ünnepen is, kora délután és etetés után e játék volt a legkedvesebb szórakozásuk.

Kialakult bandákban, a falu lakossága előtt, sportszerű keretek között, mérkőzésszerűen játszották. Földművesek, pásztorok, mezőgazdasági munkások zárt bandát alkottak, melynek 1950 óta a falu igazgató-tanítója és állatorvosa is tagja lehetett.

A játékot kb. 70 év óta ismerik, de már 1946–47 óta egyre ritkábban játsszák.

Eleinte csak a férfiak játéka volt, és 16–60 év között minden férfi ismerte, később megtanulták, átvették tőlük a fiatal gyerekek is. A játékosok száma 12–30 között, a kialakult banda száma szerint változott.

Eleinte a faluban a kiszélesedő és térben végződő kövesúton játszották (a kővön jobban figurázik, ugrál a paprika), később a falu labdarúgópályáján, erdei tisztáson, enyhe domboldalon mérkőztek. Játékeszköz: A paprika 7–8 cm magas, 5–6 cm vastag fatozás, melynek alsó vége egyenesre metszett. Száraz gyertyán- vagy kőrisfából faragják vagy esztergálják. Készíthető tömörgumiból is, mint a jégkorong. A dobóbot 100–120 cm hosszú, 2–3 cm vastag egyenes vagy enyhén hajlított akác-, gyertyán- vagy kőrisfa ág. Minden játékosnak saját botja van, amelynél a jó súlyelosztás a fontos. A csúsztatófa egy téglára helyezett deszkalap, kb. másfél m hosszú, 20–25 cm széles. Egyik végére tartólécet szögeznek, mely a téglá sarkához illeszkedik. A két bandagazda botmarkolással „mér”, hogy ki kezdje a játékot. A botmarkolás hagyományos választási mód. A kézben függőlegesen tartott botot az egyik gazda a másik felé dobja, aki azt az alsó vége felé elkapja. A fogás fölött egymás után, felváltva, felfelé haladva markolják a botot, míg a végére nem érnek. Amelyik gazda már nem bírja megmarkolni a botot, az veszt, és az az ellenfél csapata kezdi az ütést.

A külső csapat legjobb kapója bemegy „mártogatónak”. Gondosan elhelyezi a téglát, ráfektet a deszkát, melynek felső végére felállítja a paprikát. (Ha a dobócsapat játék közben legyengült előzetes megállapodásra a paprikát „felesre” lehetett állítani. A paprikát ilyenkor nem a deszka felső végére, hanem a közepére állították, mert így rövidebbet lehetett ütni.)

Meghatározott az ütők sorrendje, és a kapók felállása is. Az ütőknél a gyengébb játékosokat vették előre, hogy a jó ütők visszaválthassák őket. A kapók úgy álltak fel, hogy előre az ügyesebbek és bátrabbak, hátrább a pontos és gyors dobók kerüljenek. (9. kép)

A játék menete:

Az első ütő 3–4 lépésre a deszka mögé lép. Párszor meglendíti a botot, előrefut, és botját úgy dobja a deszkára, hogy az csúszás közben egyet fordulva nagy erővel üsse ki a paprikát. Ha az ütés sikerült, futott a botért, hogy visszahozza, s ezzel új ütési jogot nyerjen. Ha a mártogató a dobó visszaérkezése előtt feltette a paprikát a helyére, akkor a dobójátékos kiesett. Botját vissza kellett tennie a kidobás helyére.

Mi történik egy kedvező ütés után?

A bot elég messze repül az ütés helyétől, de messze száll a paprika is. A kapók a repülő paprikát megpróbálják elkapni. Ha sikerül, a dobó kiesik a játékból. Ha azonban a paprika elgurul, a legközelebbi kapó felemeli és bedobja a mártogatónak. A dobás akkor jó, ha a paprika pontosan a mártogatóhoz repül, aki azt késelem nélkül a helyére bírja állítani. Az elgurult paprika visszahozása és felállítása nagy idővesztés. Ilyenkor az ütő könnyedén visszatérhet botjával a deszka mögé.

Ha viszont a dobó rosszul üt, úgy, hogy a paprika csak lebillen a deszkáról, a mártogató gyorsan megszerzi és visszaállítja. Ilyenkor a dobó helyzete reménytelen, nem is fut ki a botért. Jöhet a következő ütő. A következő ütők még hosszabbat igyekeznek ütni és nagyon gyorsan indulnak a botért. Most már nemcsak a sajátjukat szedik fel,

hanem kiesett társaikét is. Ha sikeresen visszaérnek, kiesett társaik újra üthetnek.

Ha az ütőcsapat minden botja kint marad, a két csapat helyet cserél. A dobójátékos kiesik és botja kint marad:

ha a paprika mellé üt;

ha a paprika lebillen és közel esik le;

ha a szálló paprikát valamelyik kapó elkapja;

ha a mártogató a dobójátékos visszaérkezése előtt felteszi a paprikát a deszkára;

ha az ütőjátékos szabálytalanul üt. A bot csúszva és nem egyet fordulva üti meg a paprikát (Szabályos az ütés, ha a tenyérbe fogott bot vége üti ki a paprikát.)

Az ütő megtartja ütési jogát:

ha botját a paprika felállítása előtt visszaviszi az ütőhelyre;

ha a saját botja mellett társai botját is felszedi és sikeres befutással kiesett játékosokat is visszaváltja a játékban.

A játék nagy ügyességet és bátorságot követel meg a játékosoktól. Férfias jellegét az adja meg, hogy a 30, de gyakran 50–60 méterre kiüthet, sebesen repülő fatojást el kell kapni. A játék „paprikázás” nevet is onnét kapta, hogy az elkapott fatojás alaposan megcsípi a tenyeret. Az ügyetlen kapó ujját, körmét meg is ütheti. Ennek ellenére nagyon szerették játszani. Az adatközlők szerint volt úgy, hogy a kinti csapat egész délután nem tudott bekerülni, de volt úgy, hogy 5–6-szor cseréltek egy óra alatt.

Paprikázás. Gadány. Somogy m. Gy: Hajdu Gyula

A dobó ha talál, visszafelé futva botjával megkopogtatja a deszkát, melyről a paprika elrepül. Ha az ór a kopogtatás előtt visszaállítja a paprikát, a két csapat helyet cserél.

Pötyézés. Babosdöbréte. Zala m. Gy: Hajdu Gyula

Szúrós. Tura. Pest m. Gy: Rákosi György

Ha mindenki elhibázta a dobást, akkor a pásztor 1–150 cm hosszú botjával ahhoz a dobóbothoz áll, amelyik a dobóvonálhoz a legközelebb fekszik. Mikor a játékosok a bottal hazafelé futnak, utánuk ered, és igyekszik valakit a bottal megszünni. Akit megérint, azzal helyet cserél.

Tülközés. Órhalom. Nógrád m. Gy: Náday Pál

Porzsolt L.: Csülkőzés

Kiss Á.: Csülök. Csürkőzés. Csürös. Papozás

Beniczky I.: Kecske- vagy medvebocsjáték

Barna J.: Kecskes játék

Lajos Á.: Csigézés. Csürkőzés. Csürözés. Pötyézés

Király D.: Galamb a fán

Gönczi F.: Csülkös. Cucázás. Tükedobás. Szarkázás. Csülkös (deszka nélkül). Csürkös. Borsós játék. Papozás. Csirkézés. Csülkőzés (deszkával)

Lajos Á.: (1957) Gedázás

E. A. 3432/25. Vitnyéd. Sopron m. Heiszler János. Kalaposinas (vaskalapos)

E. A. 00640/65. Szeged. Csongrád m. Benkő László: Csülkőzés

E. A. 1894. 263 old. Mátyás Lajos. Kutyacsomó

E. A. 000747/3. Nagybakóna. Zala m. Vágner Aladár: Pötyázás

Néprajzi Értesítő. 1906–12741–62. Bács m. Pipucz játék

Dr. Náday Zoltán. Tanulmányok egy sárközi falu társadalmáról. 943–12775–63. Sárpilis. Csürkőzés

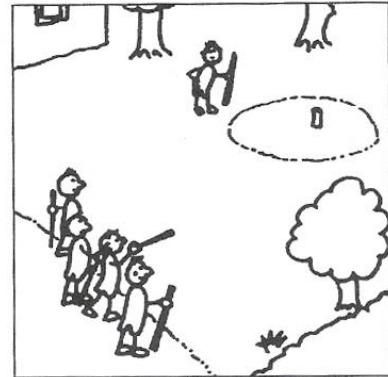
Csülködés

Kiszámoló

„Kezdeése úgy volt, hogy olyan, mint egy szőlőkaró, egyik vége hegyes volt, azt rátettük a cipő orrára, így megfogtuk a tetejét, és azt ki kellett rúgni. Aki a legmesszebb rúgta, az nem volt csősz, hanem akié a kirúgáshoz a legközelebb esett le, az ment ki csősznek. Mindig akinek nem sikerült, vagy aki a legügyetlenebb volt.”

A játék kezdete

A fiúk rajzolnak egy 4-5 méter átmérőjű kört, közepére állítanak egy fahasábot. Ez a csülök. Ettől kb. 10-15 méterre húznak egy vonalat, ők ide állnak, mindegyiknél van egy kb. 1 méter hosszú bot. Ezek a csülökütők. Egy fiú külön áll a kör másik oldalánál, ő a csősz. Botja neki is van.



A játék menete

A fiúk a csülökütőkkel sorban egymás után megpróbálják eltalálni a csülköt, hogy eldőljön. Aki a körön kívülre dob, kiesik a játékból a következő csőszcseréig. Ha valamelyik dobástól a csülök eldől, minden gyerek, aki már eldobta a botját, beszalad a körbe. A csősz szintén.

A dobók megpróbálják minél gyorsabban visszaszerezni botjaikat, majd kiszaladni a körből. A csősznek viszont először föl kell állítania az eldöntött csülköt, majd saját botjával, amivel beszaladt, kell még a körön belül megütnie egy játékost, aki természetesen menekül a csősz elől. Ha sikerül megütnie valakit – leginkább a lábánál –, az lesz a csősz.

Ha mindenki kiszalad a körből, és a csősz nem tud senkit megütni, akkor továbbra is ő marad a csősz. Aki úgy látja, hogy nem tudja fölvenni a botját, mert a csősz felállította a csülköt, és már ütne, az kiszaladhat a körből anélkül, hogy visszaszerezné. Ilyenkor a következő találat után fut be érte.

Előfordulhat, hogy egyik dobó sem tudja feldönteni a fahasábot. Ilyenkor mindnyájan az utolsó dobás után szaladnak be, de ez a csősznek kedvez, mert nem kell fölállítania a csülköt, mielőtt üthetne.

A játék célja a csőzséget elkerülni, vagy attól minél előbb megszabadulni.

Játszották még úgy is a faluban, hogy a kör helyett vonalat húztak, a mögött volt a csülök 3-4 méterre. A vonal funkciója ugyanaz volt, mint a köré.⁶⁷

II. Kanászozás játékváltozatok

KANÁSZOZÁS

Dunaszekcső. Baranya m. Gy: Szegetta Lenke. F: Hajdu Gyula
Országosan ismert és kedvelt pásztorjáték. Az őrző gyermekek minden alkalmat felhasználnak a játékra, de a szertefutó jószág nem mindig hagy erre időt. Ha játékba kezdenek, gyakran abba kell hagyniok, hogy a kóbor állatot visszafordítsák. De milyen játék engedi meg, hogy a játékos alkalomszerűen kiálljon vagy részt vegyen benne? A kanászozás játékszabályait az élet, a szükség alakította ki.

Ha a játék közben valakinek azonnal menni kellett az állatok után, „besózta” a lyukat. Hangosan elkiáltotta „Sós a lyukam, paprikás”. Megköpdöste, vagy a lyukon keresztülfektette a botot és futott az állatok után. Ha visszafordította őket a tilosból, újra beállt játszani. Társai közül egy sem kísérelte meg, hogy az üres lyukba tegye botját, mert a besózott lyuk sérthetetlen volt a játékszabályok értelmében.

Kovács Tamás 85 éves székely földműves 1942-ben Gyergyóditróból Budajenőre települt át. A játék erdélyi változatára már nem emlékszik pontosan, de elmondta, hogy 1916-ban orosz fogságban (Kazánszki—Gubenában, Ibresz községben) alföldi magyarok egymás közt és orosz katona örökkel is játszották ezt a játékot. Így érthető meg, hogy a magyar kanászozás és az orosz bográcsjáték (lásd Jakovlev könyvét: *Hogyan játszanak a szovjet iskolában?*) annyira hasonlít egymáshoz.

Hangulatos, mozgalmas játék. Feldolgozott formában alkalmas előkészítő játéka lehet a gyeplabda és jégkorong sportjátéknak.

Szabad téren, udvaron, kiránduláson, táborban nyolc-húsz 8—14 éves korú fiú—lány együtt vagy külön játszhatja.

Játékeszköz: személyenként egy ütőbot, 1 fagolyó vagy kis tömött labda. A bot 120—130 cm hosszú, az alsó vége pipa alakban hajlott, mint a jégkorongozók ütője.

Nagy körben, egymástól egyenlő távolságra eggyel kevesebb lyukat ásnak a földbe, mint ahányan játszanak. Ahol nem lehet gödröt ásni, jól látható kis köröket rajzolnak a földre. A nagy kör közepére teszik a kezdő lyukat.

Kezdekör valamennyi játékos a kör közepén levő kis gödörbe dugja botja alsó végét, míg a bot felső végét marokra fogva egymás mögött haladva körbe jár. A játékvezető vagy egy játékos „lukra kanász, egy ... kettő ... három ...” kiáltására széjjelfutnak a nagy kör területén levő lyukakhoz, és botjuk végét a gödörbe dugják. Egynek nem jut lyuk, ő lesz a kanász.

Most indul a játék. A játékvezető vagy a kanász a kör közepéről messzire kidobja vagy kiüti a labdát. Ahol a labda megáll, onnét kell azt a kanásznak visszahajtania a bottal a középső gödörbe. A játékosok próbálják megakadályozni, hogy a labda a középső lyukba kerüljön. Ezért, aki a kanászhoz közelebb van, hirtelen kiveszi botját a lyukból, és visszaüti vele a közeledő labdát. De a kanász sem rest. Ha észreveszi, hogy valamelyik lyukból a botot kiemelték, odaugrik és botjával elfoglalja a gödröt. Ilyenkor a lyuk gazdája lesz az új kanász.

A cseles, leleményes megoldások teszik igen derűssé és változatossá a játékot. A kanász elhagyva a labdát és megindulva a lyuk felé még akkor sem lehet biztos a dolgába, ha már lefutotta a lyuk gazdáját. Ugyanis a szomszédos gödör játékos a utolsó pillanatig hagyja futni a kanászt. Mikor már majdnem eléri a lyukat, egy ugrással ő foglalja el botjával az üres lyukat. A többiek ugyan így felzárkóznak a pillanatra elhagyott lyukakhoz, de mindig csak egy-két lépéssel a kanász előtt. Így csalogatják végig a lyukakon az ide-oda futkosó kanászt. A kanász végül is jobbnak látja, ha ismét a labda behajtásával próbálja meg átadni szerepét másnak. Ha a kanásznak sikerül a labdát a középső gödörbe betereni, akkor ugyanúgy körbejárnak, mint a játék elején.

Szabályok:

A lyukra állni, azt lábbal eltakarni tilos.

Tilos a bottal hadonászni, az ellenfelet megütni.

Besózott gödröt elfoglalni nem lehet. Ha a játékos a botot keresztül fekteti a lyukon, és azt mondja: „Sós a lyuk, paprikás” eltávozhat és visszatérhet a játékba, hátrány nélkül.

Ha a kanász hosszú ideig nem képes gödröt foglalni, egy próbát tehet szerepe átadására. Elkiáltja magát „Likból likba egy ... kettő ... három!” Ilyenkor minden játékosnak el kell hagynia a lyukat és egy másikhoz kell futnia. Közben a kanász is elfoglalhat egy üres gödröt. Ha ügyes, a lyuk nélkül maradt játékos lesz az új kanász, ha ügyetlen, továbbra is megmarad kanász szerepében.

Minden menetben van egy ismétlődő, kényszerítő mozzanat. A védők a botot nem tarthatják állandóan lyukba, mert akkor a kanász behajtja a középső gödörbe a labdát és így gyorsan megszabadul szerepétől. Ha viszont ennek megakadályozására botjukat kiveszik a lyukból, az ügyes kanász elfoglalhatja azt.

A labda terelését, gurítását a játékosok egy vagy két marokra fogott bottal végzik. (13. és 14. kép)

Csír a likam. Bocfölde. Zala m. Gy: Hajdu Gyula

Csúrapata. Szany. Győr-Sopron m. Gy: Vén Mária

Egy lábon ugrálva igyekeznek egy fahengert egymás gödrébe beütni, de ugyanakkor a bottal védik a saját gödrüket is. Kiáll a játékból az, akinek gödrébe a fahengert beütik.

Csűröm a likam. Decs. Tolna m. Gy: Sztrichinác József

Disznózás. Belsőbölcs. Borsod-Abaúj-Zemplén m. Gy: Igaz Mária

Akinél a kanász a kör mentén betör, azzal helyet cserél.

Disznózás. Felsőnyárad. Borsod-Abaúj-Zemplén m. Gy: Kaszás Erzsébet

Disznózás. Nagyecsed. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

A lyukakat egymással szemben 8–10 méter távolságra ássák. A két szélső és közép gödör elé is ásnak a sortávolság felezőjén egy-egy lyukat. A kanász a fagolyót a két sor között hajtja valamelyik középső gödörbe. A kimozduló játékos igyekszik elcsapni a fagolyót. Ha ez sikerül, szemben levő társával össze kell ütni a botját s csak ezután futhat vissza a lyuk védelmére. Ha a kanász megelőzi cserélnek, ha nem, a játék tovább folyik. (Itt a görcölés egy mozzanatával bővül a játék.)

Disznózás. Szügy. Nógrád m. Gy: Kokas Zsuzsanna

Duducska. Galgamácsa. Pest m. Gy: Hegedűs Margit

Főzzünk kását a disznónak... Nagyecsed. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

Kezdesnél a mondóka így szól: „Főzzünk kását a disznónak, korpát a kondásnak egy... kettő... három...” Háromra foglalták el a lyukakat.

Kanászbóják. Rév. Bács-Kiskun m. Gy: Bálint Margit, Patai Ilona

Kanászbóják. Császár. Komárom m. Gy: Bene Zoltánné

Kanászolás. Tápe. Csongrád m. Gy: Bodó Zsuzsanna

Kanászos. Orosháza. Békés m. Gy: Hajdu Gyula

Kanászozás. Hegyhátszentpéter. Vas m. Gy: Surányi János, István

Kanászozás. Hosszúpereszteg. Vas m. Gy: III. sz. gyűjtőcsoport

Kanászozás. Koppányszántó. Tolna m. Gy: Kovács Ferencné

Kanászozás. Lőrinci. Heves m. Gy: Borsi Piroska

Kanászozás. Nak. Tolna m. Gy: Muharay Piroska, Galambos Tibor

Kondásdi. Mándok. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Czikmantory Ottó

Labdajáték. Arka. Borsod-Abaúj-Zemplén m. Gy: Náday Pál

Likba zsandár. Nagyrada. Zala m. Gy: Vastag József

Likra kanász. Dunaszeges. Baranya m. Gy: Szegetta Lenke

Likra pógár. Csurgó. Somogy m. Gy: Hajdu Gyula

Likra pógár vagy kapura kanász. Galambok Zala m. Gy: Zalai csoport

Patázás. Vitnyéd. Győr-Sopron m. Gy: Énekes Lenke

Mancozás. Jászapáti. Szolnok m. Gy: Hajdu Gyula

Sósom játék. Kálló. Nógrád m. Gy: Kiss Andor

Tekzés. Békéscsaba. Békés m. Gy: Hajdu Gyula

Tekzés. Rév. Bács-Kiskun m. Gy: Bálint Margit

A kanász távolabb áll a játszótól és számol: „Egy... kettő... három”. Ezalatt a tekét (fagolyót) egyik lyukból a másikba kell átütni. Ha valaki elmozdul a lyuk mellől, a kanász elfoglalja a lyukat és szerepet cserélnek.

Tekzés. Onga. Borsod-Abaúj-Zemplén m. Gy: Fábián Lajos

Kezdekör felállnak a kör mentén és egy irányban körbe járnak. A labdát kiütik a lyukból. A kiütés után mindenki lyukat foglal a bottal. Akinek nem jut gödör, az lesz a kondás.

Tekzés vagy kanászozás. Orosháza. Békés m. Gy: Hajdu Gyula

Valószínű, hogy az adatközlő azért nevezi a játékot „Tekézésnek”, mert tekegolyóval játszották, s az igazi nevét már elfeledte. Erre mutat, hogy a terelőt „kanásznak” hívják, és a teke szó sehol sem fordul elő a játékban.

Tekézés. Örjeg. Bács-Kiskun m. Gy: Vén Mária

Zsidi-bodori. Orosháza. Békés m. Gy: Hajdu Gyula

A játék elején a körbejáráskor háromszor mondták: „Zsidi-bodori egy ... kettő ... három.” Ha valaki a szétszéledt libákért, disznókért akart menni, akkor elkiáltotta magát: „Sós a lyukam, paprikás” és letette rá a botját.

Teke. Boldogkőváralja. Borsod-Abaúj-Zemplén m.: Gy: Turcse László

A kondás a középső lyukból hajtja a fagolyót a külső gödrök felé.

Teke. Jánoshalma. Bács-Kiskun m. Gy: Somogyi József

Minden játékosnak van gödre. A kisorsolt játékos a középső lyukból a saját gödrébe igyekszik a fagolyót beterelni, de a többiek ebben akadályozzák. Győz az a játékos, aki a fagolyót többször be tudja hajtani a saját gödrébe.

Teke. Kartal. Pest m. Gy: Galla Ferenc

A játékosok egymástól 1 és 1/2 méterre gödröt ásnak a földbe. A kijelölt játékos 3–4 méter távolságról a saját gödrébe igyekszik beterelni a fagolyót. A többiek ebben akadályozzák. Akinek gödrét botjával elfoglalja, az hajtja tovább a golyót az üres lyuk felé.

Tekézés. Alsómégyszállás. Bács-Kiskun m. Gy: Vén Mária

A kétökölnyi fagolyót „disznónak” hívják, a hajtójátékost „kanásznak.”

Tekézés. Halomszállás. Bács-Kiskun m. Gy: Vén Mária

Tekézés. Homokmégy. Bács-Kiskun m. Gy: Hegedűs Gyula

Tekézés. Kalocsa. Bács-Kiskun m. Gy: Bősze László

Tíz méter átmérőjű körben egymástól egyenlő távolságra 4 lyukat ásnak. Minden lyuk mellé egy játékos áll. A labdát középről igyekezett a kezdő valamelyik lyukba ütni. A lyuk gazdája ezt megakadályozhatta. Az győzött, akinek a legkevesebbszer ment a labda a gödrébe. Játszották úgy is, hogy minden játékosnak volt egy gödre és közepén is egy. Ha a kanász a labdát a középső lyukba behajtotta, akkor mindenkinek helyet kellett cserélni. Közben a kanász is szerezhett egy üres lyukat.

Tekézés. Kiscsertő. Bács-Kiskun m. Gy: Vén Mária

Két csapat játssza. Az egyik igyekszik a labdát a középső lyukba terelni, a másik csapat ebben akadályozza őket. Ha a támadó csapat a labdát behajtja, a két csapat szerepet cserél. Amelyik csapat a játékidő alatt többször hajtja a lyukba a labdát, az győz.

Tekézés. Kőtelek. Szolnok m. Gy: III. sz. gyűjtőcsoport.

Körformában egymástól egyforma távolságra kis köröket rajzolnak és a kis körbe állnak. A középső körben a vadász áll a fagolyó mellett. Egy vagy több játékos befut és igyekszik a középkörből a golyót kiütni. A vadász vagy védi a fagolyót, vagy igyekszik egy üres kört elfoglalni. Ha ez sikerül, helyet cserél a kör volt gazdájával.

Tekézés. Rém. Bács-Kiskun m. Gy: Szoboszlai Istvánné

II

Porzsolt L.: Kanászos

Kiss Á.: Tekézés vagy csürkőzés

Ottó J.: Kanászos

Beniczki I.: Disznó

Ottó J.: Kanászos

Barna J.: Kanászos

Lajos Á.: Csírapatázás. (Kanászozás. Kucuzás)

Király D.: Kanászos

Gönczi F.: Kanászos. Likra pógár. Csűrőzés

E. A. 000654/1—3. Fejér m. Udvardi János. Csü likat kerittyé
 E. A. 3419/17. Hegyközszentimre. Bihar m. Molnár Sipos Andor.
 Disznó
 E. A. 1900 évf. 407. o. Árva m. Murmula János. Disznóhajtás
 E. A. 000902/9. Sepsiszentgyörgy. Háromszék m. Bodor Dénes. Disz-
 nyódsi
 E. A. 2400/154. Battonya. Kálmány Lajos. Kus-Kuska
 E. A. 1894. 263. o. Mátyás Lajos. „Fóthi gyermekjátékok”. Kus-
 kusa
 E. A. 1900/23. Nagy József. „Hegyhátvidéki népszokások” Labdázás
 E. A. 3432/22. Vtényéd. Sopron m. Heiszler János. Patázás
 E. A. 3404/12. Biharugra. Bihar m. Tekézés
 E. A. 2404/14. Hajdúszoboszló. Hajdú m. Dr. Bereczky Imre. Tekézés
 E. A. 000640/65. Szeged. Csongrád m. Benkő László. Tekézés
 Magyar Nyelvőr. 1890 évf. 186. o. Háromszék m. Kövér Sándor.
 Borkázás
 Magyar Nyelvőr. XXI. évf. 197. o. Szolnok Doboka m. Cseffkó Gyula.
 Csugázás
 Magyar Nyelvőr. XI. évf. 333. o. Csávás. Kisküküllő m. Parászka
 Gábor. Csócsa
 Néprajzi Ért. 1906—12747—61. Bács m. Mumlázás
 Papp László: „A gyermek élete és játéka Hosszúpályiban”. Csürhész
 Bödei István: „Népi játékok Zalabaksán.” Gicázás

81 - i k j á t é k. „K a n á s z o s”. Legkevesebben 3-an, legtöbben 19-en,
 legcélszerűbben 11-en játszhatják. Minden játszónak kezében van egy
 erősebb fajta, egy méter hosszú hengerűtő (bot), melynek végén bütyök
 is lehet. A labda 8—12 cm. átmérőjű, súlyos és zsineggel sűrűen ke-
 ményre kötött legyen, — vagy vétessék egy fa golyó. A játékhelynek
 egy jó kemény talajú és kellő szélességű térség választandó, melynek
 közepén egy kalap nagyságú 12—20 cm. mély lyukat (az u. n. „város
 likát”) s ettől 3 vagy több lépésnyi távolban körben annyi kisebb
 lyukat kell ásni (az u. n. „csüröm lika”), a mennyi játészó van, e g y e t
 l e s z á m i t v a. (A kisebb lyukak oly nagyságúak legyenek, hogy egy
 bot vége kényelmesen beléjük férjen és egymástól legalább is két
 lépésnyi távolban álljanak; minél többen játszanak, annál nagyobb a

kör is.) Mielőtt a játék megkezdődne, sajátos módon meg kell határozni, hogy ki legyen mindjárt kezdetben a kanász, vagyis ki legyen az, ki a labdát (— a disznót —) a többieknek minden ellenmüködése daczára a közép lyukban — a város likában — megőrizze, vagy ha az onnan kiüttetett, azt oda ismét visszaterelje, vagy esetleg önmaga helyébe egy másikat állíttasson be kanásznak? E kanász-kijelölés úgy történik, hogy a játékosok mind körbe veszik a közép nagy lyukat és azt, botjaik végét bele dugván, lassan kerülgetik s lépéseik közben ütem szerint ezt mondogatják: „kavarjuk a korpát, főzzük meg a kását, hücs ki te disznó!” vagy ezt: „körben fordulj, gyorsan lódulj, a bunkódat vedd ki!” s több eféle szólamoknak utolsó szavára aztán mind szétfutnak és botja végével ki-ki igyekszik egy lyukat a külsők közül birtokába venni. Az, kinek lyuk nem jutott, lesz aztán a kanász. Ha azonban a lyuk-birtoklás felett netán versengés támadna, t. i. ha két játékos egy lyukba egy időben dugta bele botját, az esetben a nagy lyuk kerülgetés ismétlendő.

Most kezdődik a játék. A kanász fogja a labdát s bele teszi a nagy lyukba s botja végét rajta tartja, a körben és saját lyukaiknál állók pedig felváltva vagy egyszerre fürgén reá támadnak és igyekeznek előbb a kanász botját a labdáról félre ütni s aztán a labdát a lyukból kibökdösve, azt ha lehet, messze kivenni. (A lyukban tehát a labdát addig nem szabad érinteni, míg a kanász botja rajta pihen.) Ha a kanásznak, ezen támadások alatt, sikerül botja véget egy gazdátlanul lévő üres lyukba — gyors szökéssel — előbb belevetni, mint annak birtokosa vagy bármely játékos azt tehetné: azon esetben megszűnt kanász lenni s helyette az lesz azzá, ki lyuk nélkül maradt. Ha ellenben ezen kísérlete nem sikerült, akkor köteles disznaja után nézni, melyet míg őrizetlenül maradt, közegyetértéssel bizonyára a lyuktól, sőt tán a körtől is jó messze el, kivertek. Elballag tehát disznaja után s míg azt lassan visszaterelgeti, addig a többiek bent a nagy likat kerülgetik, vagy szerteszét futkároznak s egyre csufondároskodnak s kötekednek a kanászszal („erre te!”, „arra te!”, „kocza ne!”, „hücs ki te!” stb.), sőt az ügyesebbek már messziről elibe is mennek s ha lehet még tovább verik ki, a kanász botja mellől, a disznót. Ezen bosszantásokkal szemben, az ügyes kanász higgadtan és lassan tologatja disznaját s botja végétől sohasem ereszti tovább s mindközelebb igyekszik azt a kör és a nagy lyuk felé óvatosan terelgetni, míg végre vagy egy vigyázatlan s nála gyengébb futótól elcsípi „csűrje likát”, vagy sikerül neki disznaját a város likába behajtani. Ez utóbbi esetben, tehát csak akkor, ha a labda a körön kívülről hajtott a lyukba, rögtön megszűnik a labda verdesés s az első játszma bevégeződöttnek tekintetik s új kanászt kell kijelölni; ezen kijelölés azonban már nem úgy történik, mint az első játszma megkezdésénél, hanem a volt kanász az ütőbotokat mind össze szedi s azokat, saját botjának kivételével — a körtől 10 lépésnyire elállva, egy körfordulattal, vagy feje fölött való hátra dobással — szétszórja. A játékosok botjaikért szét s a volt kanászszal együtt sebesen a körbe visszafutnak s a lyukakat lefoglalják; a ki lyuk nélkül marad, az lesz a kanász. Csak erre kezdődik meg aztán a második játszma.

Megjegyezzük végül, hogy ha a kanász már nagyon kifáradt s úgy látszik, hogy a disznó körbehajtásának reményével egyszersmind játékedve is fogyatékán van: az esetben irányában meg kell könnyíteni a játékot. S ezen megkönnyítést két féle fokozatban szokás közös megállapodás után eszközölni. 1. A disznót csak akkor szabad elcsapni a kanász mellől, ha az a körben van. 2. Minden egyes játzó, másik játszótársának tudta és beleegyezése nélkül is elfoglalhatja azon lyukat, a melyből a bot csak pillanatra is kiemeltetett, — azaz a lyukak egyike csak addig tekintetik egy bizonyos játzó tulajdonának, míg botját benne tartja. — Ezen lyukcserélgetés gyakran zavarba hozza egyik-másik játzót s e zavart az ügyes kanász könnyen a maga hasznára fordíthatja.

A ki heveskedése közben a disznó helyett netán a kanász lábaszárát ütné meg, az büntetésül rögtön kanász lesz; — kivéve azon esetet, ha ezen ütésnek a kanász volt szándékos okozója.

661

Disznózás (Malacozás)

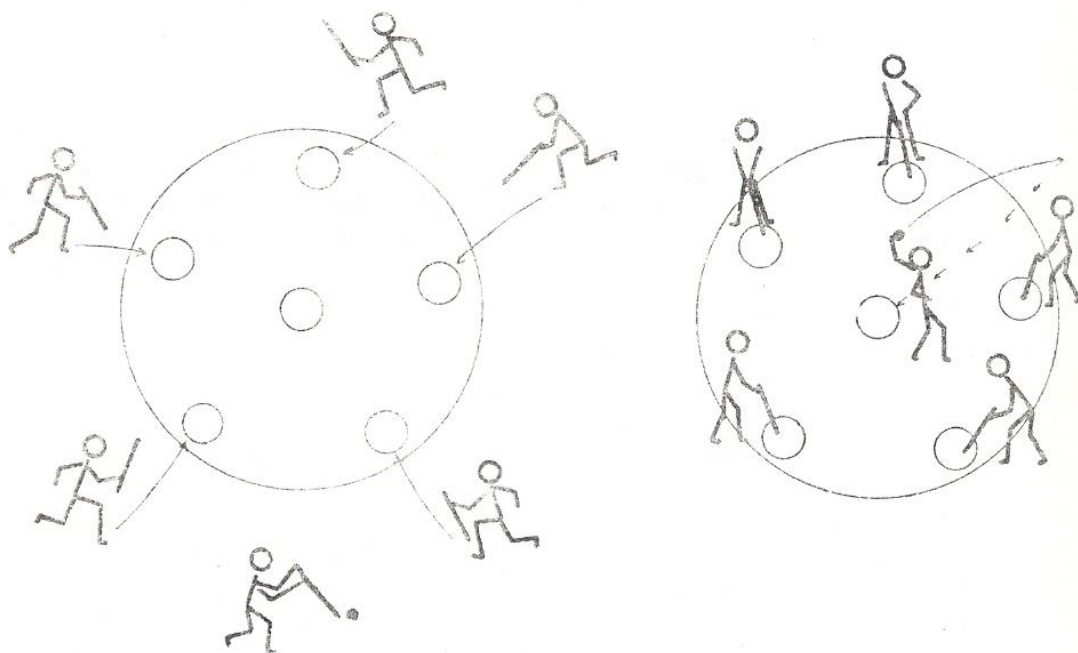
12-16 | f | 8-10

Az úri golfozás elnépiesedett változatát,¹⁵⁹ a gurítgató, elütő disznózást Esztelneken a legöregebbek is a nagyobbaktól tanulták, s azóta megszakítás nélkül nemzedékről nemzedékre szállt. A tizenkét-tizenhat év közti fiúk ma is játsszák pásztorkodás közben. Számuk nyolc-tíz.

Játékeszközük egy gömbölyű fadarab, a disznó vagy csög, és egy-egy kb. mellig érő, alsó felén kissé meghajlított bot.

A játéknak két, egymástól csak egy mozzanatában eltérő változatát találtam.

I. A játékosok körben állnak, egymástól mintegy 2 m távolságra, lábukkal maguk előtt 5 cm-nyi mélységű, 3—5 cm átmérőjű gödröt ásnak, még-



174. A disznózás térformája.

pedig eggyel kevesebbet, mint ahányan vannak. A kör közepén egy kb. 15 cm átmérőjű nagyobb gödröt vájnak, ez a *pajta*.

Miután a gödrök elkészülnek, a játékosok a játéktértől bizonyos távolságra mennek, és háromig számolnak, majd szaladnak helyet foglalni úgy, hogy ki-ki botját egy lyukba beállítja. Egyiküknek nem jut gödör, ez lesz a *disznópásztor* vagy a mai gyermekek szerint *kondás*, aki a disznót a körből kiüti, majd botjával kezdi befelé terelni a pajta felé. A körben állók azonban mindent elkövetnek, hogy botjukkal megvédjék a pajtát és a disznót másfelé tereljék. Ezt kellő elővigyázattal kell végezniük, hogy a botjuk közben minél gyakrabban a lyukban legyen, mert ha a pásztor észrevesz egy üres gödröt, gyorsan behelyezi a saját botját, s annak tulajdonosa *kidugódott*: helyet cserél a disznópásztorral.

Ha a disznópásztornak sikerül a disznót beterelnie a pajtába, gyorsan felkapja a csögöt, s *hopp, csűr!* kiáltással a magasba dobja. Erre mindenki elhagyja a helyét, és gyorsan elfoglal egy másik gödröt. Aki lyuk nélkül maradt, az lesz az új disznópásztor.

II. Az első világháború előtt úgy is játszották, hogy a *hopp, csűr!* kiáltásra a disznópásztor tetszés szerint elsőnek elfoglalt egy gödröt, és a többiek eggyel tovább költöztek. Így az utolsó lett az új disznópásztor.

4. DISZNÓZÁS

Fiúk játszották, általában öten-nyolcan. Minden játékosnak volt egy derékig vagy vállig érő botja. Vájtak a földbe egy nagyobb lyukat, s ettől pár lépés távolságra szétszórtan eggyel kevesebb kis lyukat, mint ahányan voltak. Ezután körülállták a nagy lyukat, botjuk végét belehelyezték, s tízig számolva körbe jártak. A „tíz”-hez érve mindenkinek azon kellett iparkodnia, hogy botja végét valamelyik kis lyukba beledugja. Akinek nem jutott lyuk, az lett a „pásztor”. A pásztor feladata az volt, hogy botjával a „disznót” a lyukba hajtsa. A disznó nem volt más, mint egy spárgával jó szorosan összekötözött rongy-labda; ritkábban falabdát is használtak. A pásztor elől a gyerekek igyekeztek minél messzebbre ütni a labdát, s így akadályozni őt feladatának végrehajtásában. Persze ez kockázattal járt, mert közben a pásztor a szabadon hagyott lyukak valamelyikébe beletehetette a botját. A pásztor szerepét mindig a lyuk nélkül maradó játékos vette át.

Ha a pásztornak sikerült a disznót a lyukba hajtani, a játék előlről kezdődhetett.

(Vágkirályfa – 2)

1055. CSÚR, CSÚR. A szabadban játszották, tetszés szerinti számban. Vájtak a földbe egy kb. 15 cm átmérőjű lyukat, s ebbe beletették a labdát. Ezután a lyuk körül – vagy 2 m-re – kb. 8–10 cm átmérőjű lyukakat vájtak ki, eggyel kevesebbet, mint ahányan voltak. Végezetül mindenki vágott magának 1–2 m hosszúságú botot.

Ezután a játékosok a központi lyukat körülállták, majd körbe járva a lépések ütemére mondták:


 Csúr, csúr egy,


 Csúr, csúr kettő,
 Csúr,csúr három!

Háromra a játékosok szétszaladtak, hogy botjuk végét beletegyék valamelyik lyukba. Akinek nem jutott lyuk, az középre ment, és botja végét a labdára helyezte.

A játék további részében a gyerekek feladata az volt, hogy a központi lyukból kilökjék a labdát. Persze ezt az örökös játékos igyekezett megakadályozni. Ha a játékosok által őrizetlenül hagyott lyukak valamelyikébe sikerült beletennie a saját botja végét, mielőtt a védelme alatt álló labdát kiütötték volna, az elfoglalt lyuk tulajdonosával szerepet cserélt.

Tetszés szerinti ideig játszották.

(Alsóhatár – 18)

III.

Görcölés játékváltozatok

Babosdöbréte. Zala m. Gyűjtötte és feldolgozta: Hajdu Gyula

Főleg erdei játék. Erdélyben kótya-kótyázás néven igen népszerű volt, az elnevezés a botok összeütésére, koccintására utal. Dr. Kiss Áron leírja, hogy Élesden a labda helyett 4 cm hosszú kótyafát ütöttek el a botokkal. Sopron, Vas, Zala dombos vidékein ma is játsszák. A név és a forma után ítélve, valószínű, hogy innét került az Alföldre, de a játék menete lényegesen megváltozott. Oszkón (Vas m.) a dobójátékost „gerc”-nek hívják, Főnyedfalun (Somogy m.) a két dobójátékost „görcs”-nek nevezik. Zalában a görcölés alatt a botok összeütését értik. Másutt a játékhoz szükséges hajlított, bunkós végű botot nevezik „görcsös”-nek. Az elnevezés eredeti jelentését nem sikerült kideríteni. Mivel minden változatban megtaláljuk a botok összeütését, feltehető, hogy az elnevezés eredete a koccintásra utal.

Udvaron, réten, kiránduláson, táborban hat vagy nyolc vagy tizenkettő nagyobb ügyesebb fiú játszhatja.

Játékeszköz: személyenként egy ütőfa, egy kislabda. Az ütőfa 1 méteres egyenes vagy a végén meggörbült, görcsben végződő keményfa. A labda lehet bőrből, gumiból, rongyból stb.

A játéktér közepén 6 játékos esetén 4×8 méter téglalap alakú területet rajzolnak, melynek 4 sarkába egy-egy kislabda nagyságú lyukat ásnak, kemény talajon kört rajzolnak.

Kisorsolják az adogató-kapó párt és a négy ütőjátékost, négy ütőjátékos egy-egy lyukhoz áll és botja alsó végét a gödörbe dugja. Az adogató és a kapó szemben egymással a téglalap keskenyebb oldalát jelző vonaltól 1—2 méterre áll fel. Egyiknél van a labda.

Kezdekör megkísérlik elütni a bottal. Sikertelen ütőkísérlés után a kapó dobja vissza a labdát az adogatónak, s most a vele szemközt álló ütők próbálják elütni a labdát. Így száll a labda az egyik oldalról a másikra, míg valamelyik ütő el nem találja.

Sikeres ütés után a labda visszaérkezése előtt el kell végezni a botok összekoccintását. Ennek menete a következő:

A téglalap hosszanti oldalán az ütők egymás felé futnak, közepén megállnak, és botjukat összeütik, az előzetes megállapodás szerint egyszer, kétszer, háromszor stb. Koccintás után gyorsan visszafutnak a helyükre és a botvégét ismét a gödörbe helyezik.

Ezalatt a kapópár sem rest. Amelyikhez közelebb repült a labda, az veszi fel és dobja vissza az üres lyuk mellé helyezkedő párjának, aki azt a visszafutó ütőjátékos botjának visszahelyezése előtt az üres lyukba teszi.

Ha sikerül a labdával a lyukat elfoglalni, az adogató-kapó helyet cserél azzal az ütőpárral, akit megelőzött, tehát aki a koccintásból késve érkezett vissza.

Ha a kapóknak nem sikerült a labdával a lyukat elfoglalniok, az ütők a sikeres görcölésért kapnak egy pontot, és újra megkísérelhetik az átjátszott labda elütését.

A játék menete, élénksége az ütések hosszától függ. Hosszú ütésnél az ütőket nem lehet megelőzni. De ha a bot csak súrolja a labdát, akkor az adogató-kapó pár kerül előnyösebb helyzetbe. Mire a botosok a közepre érnek, már a lyukban van a labda. Ilyenkor az ütők csellel élnek. Amelyik lyukhoz a kapó a labdával odaállt, az az ütő nem veszi ki a botját a lyukból. Társa veszély nélkül átmegy mellé, és igyekszik a kapó figyelmét magára terelni. Ha a kapó megindul az üres lyuk felé, hirtelen elvégzik a botok koccintását és megpróbálják a kapót megelőzni. Esetleg sikerül. Ha azonban mindkét adogató egy-egy lyuk mellé áll, az ütők helyzete reménytelen. Ilyenkor nem tudnak elmozdulni a lyukból és ha megállapított számolásig (pl. 10-ig) nem kísérlik meg a görcölést, a helycserét végre kell hajtani.

A játékot az az ütőpár nyeri, amelyik a játék alatt sikeres görcöléssel több pontot gyűjt. (12. kép)

Cseszti. Cigánd. Borsod-Abaúj-Zemplén m. Gy: Derzsy Albert

Cseszti. Kécske. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

Csuszosás. Tura. Pest m. Gy: Rákosi György

A labda elütése után az ütők annyi pontot kapnak, ahányszor a botokat össze bírják ütni a labdának a lyukba való helyezése nélkül. Az a pár lesz a győztes, amelyik a legtöbb pontot szerzi.

Csör-csör-csigola. Batyk. Zala m. Gy: Jakab Ilona

Egy görcös. Babosdöbréte. Zala m. Gy: III. sz. gyűjtőcsoport

Gercézés. Herénykánon. Vas m. Gy: Bárdosi János

Gercézés. Olaszfa. Vas m. Gy: Varga József

Gercézés. Oszkó. Vas m. Gy: III. sz. gyűjtőcsoport

Görcözés. Curgó. Somogy m. Gy: Hajdu Gyula

Hat botos játékos van. A négy szélső a téglalap hosszanti oldalán középre, a két középső hatos a felezővonalon egymás felé szembe fut össze a görcözésnél.

Hatos görc. Zalaszentgyörgy. Zala m. Gy: Luby Margit

Hatos kótya. Jászapáti. Szolnok m. Gy: Hajdu Gyula

Kótya. Nagyecsed. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

Négy célozás. Bejegyertyános. Vas m.

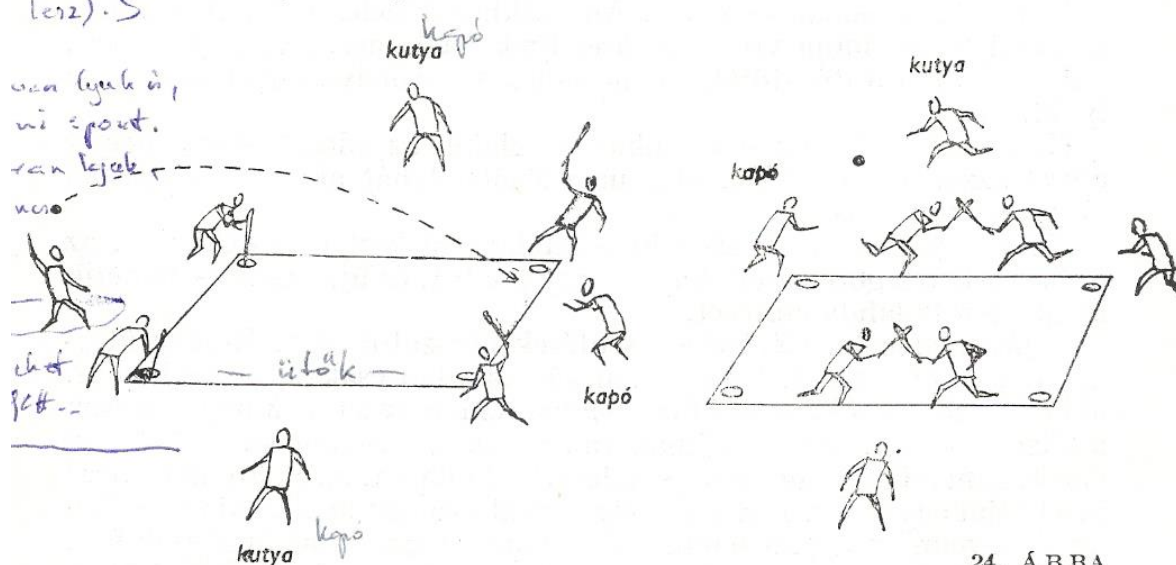
Négy játékos bot nélkül egy-egy lyukba tette a lábát. Az ötödik közepén állt. Egymásnak adogatták a labdát és a középsőt igyekeztek megdobni. Ha eltalálták újra kezdték. Ha a dobó tévesztett, középre állt.

Négyes görc. Zalaszentgyörgy. Zala m. Gy: Luby Margit

Négyes labát. Erdőbénye. Borsod-Abaúj-Zemplén m. Gy: Bakó Ferenc

Nyolcas görc. Zalaszentgyörgy. Zala m. Gy: Luby Margit

A játéktér mérete, a játékosok elhelyezkedése az ábra szerint történik. (24. ábra)



24. ÁBRA

A nyolc játékos neve és szerepe: 4 botos, 2 kapókanász, 2 kutya. A kutyák messzebb állnak fel, és az elütött labdát a lyuk mellé helyezkedő és kedvezőbb helyzetben levő kapókanásznak dobják. A botosok görcözése alatt a kapókanász a labdát az üres gödörbe helyezi. Ha ez sikerül, a két kapókanász a megfelelő oldalon a botosok helyébe megy, a botosokból kutya lesz, a volt kutyák pedig átveszik a kanászok szerepét. (24. ábra)

II

- Porzsolt L.: Visszaverős koccintással
 Kiss Á.: Kótya
 Beniczky I.: Kótya
 Ottó J.: Nagy Kótya
 Barna J.: Nyolcas kótya
 Lajos Á.: Görcsös
 Király D.: Kótya
 Gönczi F.: Visszaütő. Görcös. Csipézés. Csek
 Papp László: „A gyermek élete és játécai Hosszúpályiban”. Csesztézés
 Bödei János: „Népi gyermekjátékok Zalabaksán” Görcözés, vagy Vetés
 E. A. 1900. 363 old. Nagy János: Kanászbátó, vagy Görcözés
 E. A. 000902/10. Sepsiszentgyörgy. Háromszék m. Bodor Dénes: Kótyázás
 Peterdi László: „Gyermekjátékok” Görcös
 Lajos Á.: (1957) Kótyázás

76-ik játék. „Nyolczas kótya“ (v. „12, 16, 20-as kótya“). Részben hasonló az előbb leírt játékhöz. Mindenek előtt választás útján megalakul a dobók és az ütők pártja, — azután egy nagyobb térség közepe táján 5—8 lépésnyi közökkel, két sorba párhuzamosan olyképen ásatnak a lyukak, hogy az ezen párhuzam közötti távolság mindenütt egyenlően 20 (v. 30) lépés legyen. A lyukak száma egyezik a játszóké felének számával, tehát innen is, túl is két-két (v. 3, 4, 5), összesen négy (v. 6, 8, 10) lyuk készítendő.

Innen és túl, minden lyukhoz egy ütő és egy dobó pártbeli akként helyezkedik el, hogy az ütők az ütésre, mint a dobók a dobásra elegendő térrel birjanak.

A játék azzal kezdődik, hogy a szélső lyuk mellett álló egyik dobó átdobja kapósan a labdát, a szemben álló pár ütőjének keze ügyébe, ki igyekszik azt még röptében visszaütni; ha azonban a labdát ütőbotjával meg sem érintette, a mellé állított dobó ezen esetben a labdát egyszerűen visszadobja az első párhoz. Ott ismétlődik a visszaütés megkísértése s ha végre sikerül — (ha parányit is megérinthette botjával a labdát) — azonnal köteles valamennyi ütő egymással szemben összefutni, a középben botjaikat összekocshintani, saját lyukaikhoz visszafutni, azokba ütőbotjaiknak végeit beletenni.

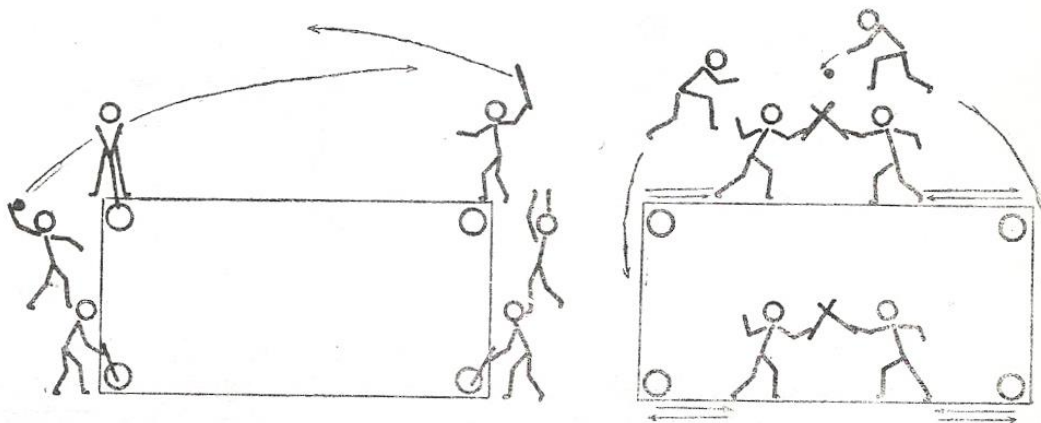
Ezen kocshintás alatt azon dobó, kihez a labda legközelebb esik, igyekszik azt minél előbb birtokba venni és előbb bele tenni valamelyik lyukba, mint az illető ütő abba saját botjának végét beléhelyezte.

A dobások úgy váltakoznak, hogy a labda előbb a szemben lévő egyik kettős pár s azután a következő két átellenes párt között oda és vissza dobáltatik. Ezen játéknál, valamint az előző 3 játéknál, érteni kell a bal kézzel való ütést is.

Cikkezés (Cikkesdi)

Nagyobb térséget igénylő, ütőfával játszott, összetett labdajáték volt. Főként az első világháború előtt volt népszerű, de az adatok szerint szórványosan később, egészen a második világháborúig játszották.

Az iskolaudvaron, erdőszélen és kertekben került rá sor, az iskoláskorúak, serdülők és nagyleányok-legények elkülönült hatos-nyolcas csoportjaiban.



167. A cikkezés térformája.

Először kijelölték a pályát: körülhatároltak egy kb. 4×8 m-es területet, melynek négy sarkába egy-egy akkora *likat*, gödröt ástak, amekkorába a labda beletért. A pálya négy sarkán, a hosszanti oldalon szembefordulva négy *cikkes* helyezkedett el, az oldalvonalon kívül pedig egy-egy vagy két-két *dobó-kapó* játékos állt meg.

Az egyik dobó a labdát tetszés szerint valamelyik cikkes felé dobta, mire az *labdafájával* minél messzebbre elütötte, hogy a dobó-kapóknak minél távolabb kelljen utána szaladniuk. Ezalatt a cikkes párok egymással szembeszaladtak, és összeütköztek a labdafájukat, ezt mondva:

— Gyere velem, pokol, gyere velem, mennyország!

Ha még idejében visszaértek a helyükre, és a labdafájukat a gödörbe dughatták, egy pontot kaptak. Ha viszont a dobó-kapó pár volt a fürgébb, és a felkapott labdát akármelyik gödörbe behelyezhette, azt mondták, hogy a későn visszaérkező cikkes pár *ki van dugva*, és ez esetben a két pár szerepet cserélt.

A győztes az lett, aki a legtöbb pontot szerezte.

IV.

Mancsozás

Az I. részben közölt alapváltozaton kívül e játékformának változatairól nem találni leírást a felhasznált szakirodalomban.

V.

Métázás játékváltozatok

FUTÓMÉTA

Nagylóc. Nógrád m. Gy: Galla Ferenc. F: Hajdu Gyula

A métajátékok a régi várháborúk emlékét őrzik. A várban harcoló csapat tagjai az ellenfél táborán keresztül segítségért sietnek. A feladattal megbízott futár megsemmisítése (ledobás) a vár feladását vonja magával (helycsere). A szolgai szereppel megbízott személy (adogató) az ellenfél kéme, aki a várbeliek bukását igyekszik elősegíteni.

A hosszúméta sportszerű formája mellett megtaláljuk a népi formák számtalan egyszerű változatát. Ilyen a csoportos labdajátékoknál ismertetett: „kutyázás”, „botról botra”. Ide sorozható a kanászkapós, páros méta, kifutózás, lefutózás, kiszaladó stb., melyeket célszerű a sportforma tanítása előtt előkészítő játékként megtanítani.

Szabad téren, sportpályán, 30×50 méteres területen csapatonként tíz-tizenöt 12—15 éves korú fiú—lány együtt vagy külön játszhatja.

Játékeszköz: egy ütőfa és egy kislabda. Az ütőfa hossza a játékosok korához képest 60—100 cm. Szélessége a nyélnél 3 cm, felfelé fokozatosan szélesedik, felül 5—6 cm. Nem túl nehéz keményfából készíthető. Szükség esetén tornabot darab, ásó-, kapanyél is megfelelő. A labda lehet bőrből, gumiból, rongyból. Legjobb a szőrrel bélelt maroklabda.

A pálya négy sarkát és a közepét téglával, zászlóval megjelölik.

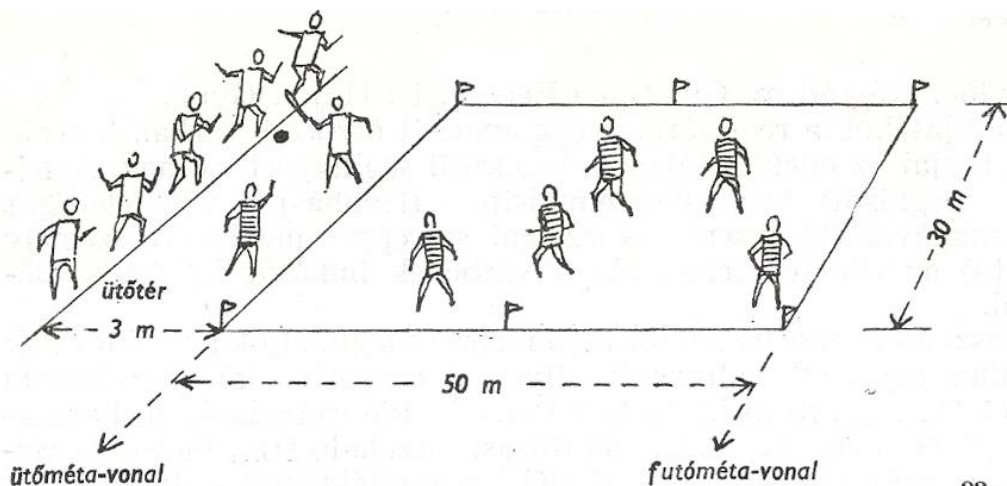
A felső alapvonal az „ütőméta”-vonal, az ellentétes oldalon van a „futóméta”-vonal. Az ütőméta-vonallal párhuzamosan a pályán kívül húznak még egy vonalat. Távolsága az ütőméta-vonaltól 3 méter. Ide állnak fel az ütőjátékosok.

A csapatok megválasztása után a kezdés jogát „léválással”, botmarkolással döntik el. Az egyik csapatkapitány a függőlegesen kézben tartott ütőfát a másik kapitány felé dobja, aki a botot lehetőleg a végénél elkapja. A fogó kéz fölé egymás után markolnak, mindaddig, amíg az ütőfa végére nem érnek. Amelyiknek nem jut fogás, az kezd kint. Előfordul, hogy teljes markolás helyett már csak egy vagy két ujjal lehet megfogni a fát. Ilyenkor az ellenfélnek joga van egy ütéssel kiütni a fogásból a fát. Az ütést annyi ujjal végzi, ahány ujjal a másik kapitány fogja a fát. Ha sikerül kiütni a métaütőt a fogásból, csapatával bent marad; ha nem sikerül, kint kezdi a játékot.

A külső csapatból egy játékos az ütőmétába áll labdaadogátónak, a többiek szétszórtnak felállnak a játéktéren. Az ütőcsapat tagjai az első ütő kivételével számozási sorrendben a 3 méteres vonal mögött helyezkednek el. (22. ábra)

A játék menete:

Az adogató feláll az ütővel szemben 3—4 méterre. Függőlegesen feldobja a labdát a levegőbe és hátralép. Az ütő a feladott labdát megkísérli kiütni a bottal. Ha eltalálta a labdát, és úgy látja, hogy érdemes kifutni a külső futóméta-vonalra, akkor ledobja az ütőfát a földre és elindul. Igyekszik a labdától mindig távol maradni. Ha ütése nem volt kedvező, vagy a labda mellé ütött, akkor feláll az



22. ÁBRA

ütőméta-vonal valamelyik pontjára, és várja az olyan kedvező ütést, melyre elindulhat. Ilyenkor az adogató a következő ütőnek adja fel a labdát.

A külső csapat a kiütött labda elkapására vagy gyors labdaadogatás után a futó megdobására törekszik. Ha a futójátékost megdobják, vagy ha a levegőben szálló labdát három egymást követő ütés után elkapják, a két csapat helyet cserél.

Az ütés szabályai:

A rosszul feladott labdát az ütő nem köteles elfogadni, de a harmadik feladás után a labda kiütését meg kell kísérelnie.

Ha az ütő a labda mellé üt, nem futhat ki. Ilyenkor meg kell várnia, míg egy társa eltalálja a labdát.

Hátrafelé a vonal mögé vagy az ütőméta-vonal és a pálya közepét jelző zászló (tégla) között oldalra ütött labda szabálytalan és futásra nem jogosít. Ilyenkor a kifutó játékosnak vissza kell tértie az ütőméta-vonalra.

Minden játékos egyszer, a kapitány, aki utoljára marad, háromszor üthet.

Az ütők csak a felállás, számozás sorrendjében üthetnek. Ezt a sorrendet helycsere után is be kell tartaniok.

Ha az ütőjátékos elérte a futóméta-vonalat, ott megpihenhet, vagy tetszés szerint azonnal visszafuthat az ütőméta-vonalra. Ha a két utat megdobás nélkül teszi meg, újra ütésre jogosult, és egy pontot szerez csapatának. Befutás után a sor végére áll, és bevárja, míg előbb ütőtársai elfogynak. (10. kép)

A dobás szabályai:

Az adogató bárkit megdobhat a labdával, aki nem áll az ütőtérben, tehát az ütőméta-vonalon át a pályára lép. (A visszafutó játékosokat is az adogatóhoz továbbított labdával lehet a legkönnyebben leütni.)

A dobócsapat tagjai a futókat mozgásukban nem akadályozhatják. Sorfal, átkarolás, feltartás esetén a futójátékosok a futóméta-vonal érintése nélkül visszaérhetnek az ütőtérbe. Ilyenkor pontot és új ütésjogot kapnak.

A labdával futni tilos. Futás közben végrehajtott és a földről felpattant találat érvénytelen.

Ha egy céltévesztett dobás után a labda elhagyja a játékteret, a játék nem áll meg. Az ütóméta-vonal mögötti területet kivéve a játéktéren kívül bárholnan érvényes találatot lehet elérni.

Ha a futójátékos menekülés közben a játékterületet elhagyja, úgy tekintendő, mintha a labdával megdobták volna.

Helycsere van a két csapat között:

futó játékos leütése után;

ha a futó játékos kilép az oldálvonalon;

a labda három elkapása után;

ha az ütőcsapatból senki sem bírja folytatni az ütést. (Minden játékos az ütő- vagy a futóméta-vonalon állva ütésre vár.)

Minden érvényes befutás új ütésjogot és egy pontot jelent. Győz az a csapat, amelyik a meghatározott játékidő alatt több pontot gyűjt. A játékidőben a játékosok előre megállapodnak.

I

Adogató játék. Pécsvárad. Baranya m. Gy: Péters Alice

A megdobott futó játékos kiáll.

Adj-végy. Homokmégy. Bács-Kiskun m. Gy: Pesovár Ferenc, Bősze László

Ha a kiütött labdát a külsők elkapják, a két csapat helyet cserél.

Botra kiszaladás. Órhalom. Nógrád m. Gy: Nádain Pál

A megdobott futó játékos kiáll. Akkor állhat vissza, ha egy társa ki- és befutás után felszabadítja.

Csikós. Mándok. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Czikmantory Ottó

Egyesdi kiszaladó. Ajak. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Czikmantory Ottó

Gazdázás. Bocfölde—Sárhida. Zala m. Gy: Hajdu Gyula

Ha az ütők elfogytak, a dobócsapat „csingált”. Egymás után háromszor feldobták magasra a labdát, ezalatt a külső vonalról az ütők visszafuthattak. Ha a csingázás után a futók közül valakit megdobtak, a két csapat helyet cserélt.

Keringős méta. Porzsolt Lajos könyvéből feldolgozta: Hajdu Gyula
20 × 30 méteres téren csapatonként hat-tizenkét 12—15 éves korú fiú—lány játszhatja.

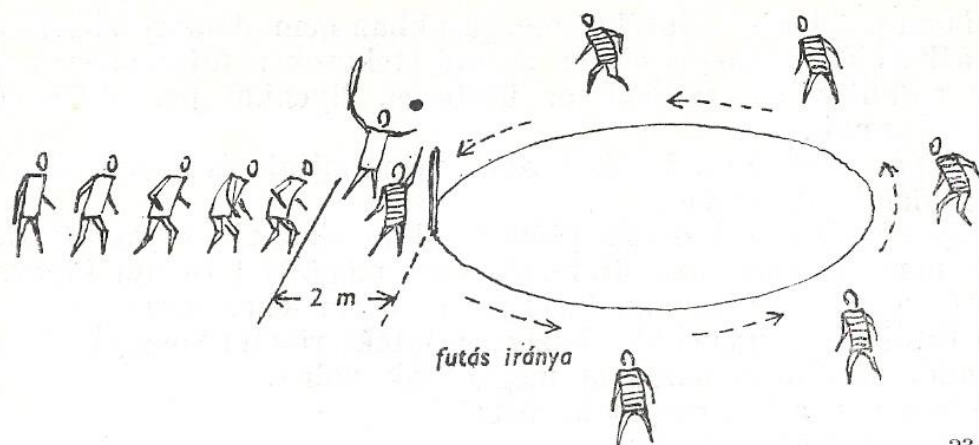
Játékeszköz: ütőfa, labda és 1 db másfél méteres hegyes karó (gerely, ugrómérce).

A játéktér közepén 6 méter sugarú kört rajzolnak, és a körvonal bármely pontjára leverik a karót (leszúráják a gerelyt, felállítják az ugrómércét.)

Sorsolnak a kezdésre. Az ütőcsapat a karótól 2 méterre áll fel számozási sorrendben egymás mögött, a körön kívül. A dobócsapat a körtől távolabb szétszórta helyezkedik el. Egy játékosuk a karó mellé áll adogatónak. (23. ábra)

Az adogató feladott labdáját az első ütő igyekszik messzire kiütni. Sikeres ütés után, kezében az ütőfával futva megkerüli a kör vonalát, lehetőleg többször egymás után. Minden befejezett kör után a méta-ütővel megüti a karót.

A dobók a kiverő labdát gyorsan az adogatónak dobják, aki a labdával megérinti a karót. Az érintés pillanatában a futót leállítja.



23. ÁBRA

Szabályok:

A labdát hátrafelé ütni tilos. Tilos a futó játékos akadályozása is. Ha az ütő a labda mellé üt, mindaddig új labdát kérhet, míg nem talál. Ha az ütőfa érinti, súrolja a labdát, a futást meg kell kezdeni. Ha a labda a körben marad, csak az adogató veheti fel. Dobójátékos a körbe nem léphet be. A futást ilyenkor is meg kell kezdeni.

A körön kívül ütött labdát az adogató addig nem veheti fel, amíg azt egy dobójátékos nem érinti. (A labdát át kell játszani.)

Minden befejezett körbefutásért egy pontot kap az ütőcsapat, melynek teljesítését a karó megütésével mérik és hangosan számolják. A megkezdett, de be nem fejezett futásért nem jár pont.

Ha az adogató a labdát a karóhoz érinti, a futó a sor végére áll és csak akkor üthet újra, ha előtte az ütők elfogynak.

Helycsere van a csapatok között:

ha a kiütött, levegőben szálló labdát a dobók elkapják;

ha az adogató az első körbefutás befejezése előtt a karóhoz érinti a labdát. Ilyenkor „állj”-kiáltással figyelmezteti a futót.

A játék előre meghatározott pontszámra vagy időre játszható. Az a csapat győz, amelyik a játékidő alatt több pontot gyűjt. (11. kép)

Kifutó. Dombrád. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

Kifutós. Kifutó nyulas. Babosdöbréte. Zala m. Gy: Hajdu Gyula

Kifutós. Dombrád. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Czikmantory Ottó

Kifutós méta. Dombrád. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Czikmantory Ottó

Kifutós méta. Gölle. Somogy m. Gy: Erős László

Kifutós méta. Szany. Győr-Sopron m. Gy: Vén Mária

Kifutózás. Bocfölde. Zala m. Gy: Hajdu Gyula

Kifutózás. Curgó. Somogy m. Gy: Hajdu Gyula

Kifutózás. Hegyhátszentpéter. Vas m. Gy: Surányi István és János

Kifutózás. Nagyrada. Zala m. Gy: Vastag József

Kiskapó. Kalocsa. Bács-Kiskun m. Gy: Derzsy Albert

Kiszaladás. Mándok. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Czikmantory Ottó

Kiszaladás. Őrjeg. Bács-Kiskun m. Gy: Vén Mária

A labda elkapása akkor is érvényes, ha egyszer ugrott a földön.

Kiszaladás. Tiszakanyár. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Derzsy Albert

Kiszaladás. Tura. Pest m. Gy: Radnai György

A kifutás helyét egy fa vagy karó jelzi. Ha a futó megérinti, indulhat vissza.

Kiütős játék. Rábapatona. Győr-Sopron m. Gy: Fekete Mihály

Az adogatót „legyintőnek” hívják.

Labdázás. Alsómégyszállás. Bács-Kiskun m. Gy: Vén Mária

Labdázás. (Ki is, be is.) Kalocsa. Bács-Kiskun m. Gy: Bősze László
Akit megdobnak, az kint marad, aki a futót megdobta, az bemegy
ütőnek. Az adogató akkor üthet, ha az ütők elfogytak.

Labdázás. Pétervására. Heves m. Gy: Dénesfai Géza

Lefutó labdázás vagy kapólabda. Vajdácska. Borsod-Abaúj-Zemplén m.
Gy: Várady Gyula

Lefutó. Cigánd. Borsod-Abaúj-Zemplén m. Gy: Derzsy Albert

Lefutózás. Szenna. Somogy m. Gy: Havasi Katalin

A labda elkapásakor nem cserélnek.

Macskás. Tiszakanyár. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Derzsy Albert

Menta. Drágszél. Bács-Kiskun m. Gy: Bősze László, Péters Alice

Mentázás. Géderlak, Bács-Kiskun m. Gy: Bíró László

Akit futás közben megdobtak, az kint maradt. Ha mindenkit el-
találtak, újból választottak.

Méta. Bajna. Komárom m. Gy: Turcse László

Méta. Boldog. Heves m. Gy: Szabó János. Fábíán Lajos

Az adogatóvonalról 45 méterre egy karót szúrnak a földbe. Az ütő,
miután a labdát elütötte, kifut a karóig, megkerüli, majd fut vissza
az adogatóvonalra. Ha valaki eltalálja a kifutó játékost, bemegy
adogatónak, a megdobott játékos kint játszik tovább, a régi adogató-
ból ütő lesz.

Méta. Boldogkőújfalu. Borsod-Abaúj-Zemplén m. Gy: Turcse László,
Kiss Andor

Méta. Buják. Nógrád m. Gy: Poczes Irén

Méta. Doboz. Békés m. Gy: Szegetta Lenke

Méta-kifutós. Gölle. Somogy m. Gy: Erős László

Akit megdobtak, helyet cserél a dobóval.

Méta. Gyopárosfürdő. Békés m. Gy: Hajdu Gyula

Méta. Kalocsa. Bács-Kiskun m. Gy: Bősze László

Méta. Kazár. Nógrád m. Gy: Szabó Anna. Szegetta Lenke

Akit a labdával megdobnak, kimegy a kinti csapathoz.

Méta. Mátraverebély. Nógrád m. Gy: Kapitány Attila

A két csapat egymástól 10 méter távolságra áll fel. Az ütőcsapat adja
az adogatót. Az ütővel együtt az adogató is kifutott.

Méta. Mogyoróska. Borsod-Abaúj-Zemplén m. Gy: Petykó István
Ha az ütőt megdobták, a kinti csapattal játszott tovább.

Méta. Nagylóc. Nógrád m. Gy: Galla Ferenc

Méta. Orosháza. Békés m. Gy: Hajdu Gyula

Méta. Oszkó. Vas m. Gy: III. sz. gyűjtőcsoport

Méta. (Kifutós düpleckezés — a duplex szóból.) Szilvásvár. Heves
m. Gy: Szegetta Lenke

Ha a kifutó játékost eltalálták, adogatónak ment.

Méta-kifutó. Tornyospálca. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

Métás játék. Kálló. Nógrád m. Gy: Kiss Andor

Métázás. Törökkoppány. Somogy m. Gy: Hajdu Gyula

Nagy bába. Dombrád. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

Nagy méta. Gyopárosfürdő. Békés m. Gy: Hajdu Gyula

Választanak egy „leütőt”, aki az ütőkkel szemben áll fel. Az ütő-
játékos magának adja fel a labdát és ütés után kifuthat. Ha a leütő
megdobja, a futó kiesik a játékból. Kiesik a futó akkor is, ha a labda
mellé üt, vagy ha az ütőfát magával viszi.

Nyúlkifutó. Bocfölde. Zala m. Gy: Hajdu Gyula

Akit futás közben eltalálnak, az kiáll a játékból.

— *Páros méta.* Nagylóc. Nógrád m. Gy: III. sz. gyűjtőcsoport. F: Hajdu
Gyula

Lányok—fiúk együtt játszhatják. Egymástól 30—40 méterre meghúzzák a felső és alsó métavonalat.

A játékosok párba állnak. Az első ütőpárt kisorsolják, a többiek a játéktéren szétszórtan helyezkednek el. A kezdő pár megegyezik, hogy kettőjük közül ki kezdi az ütést és ki lesz a feladó.

A kezdő pár adogatója feladja a labdát párjának, aki megpróbálja messzire kiütni. Az ütő három kísérletet tehet. Sikeres vagy a harmadik sikertelen kísérlet után adogatójával együtt kifut az alsó métára, majd onnét azonnal vissza az ütés helyére. Ezalatt a dobók közül bárki megdobhatja őket a labdával. Ha a dobó találatot ér el, párjával együtt bemegy ütni, az első ütőpár pedig kimegy játszani.

Ha az ütőpár találat nélkül ér vissza, egy pontot kap és szerepet cserél. A feladóból ütő, az ütőből feladó lesz. Addig váltják egymást így, míg futás közben valamelyiket el nem találja a labda.

A pontokat hangosan számolják. A játékot a legmagasabb pontszámú pár nyeri.

A dobók a labdával nem futhatnak, és a futókat szabad mozgásukban nem akadályozhatják. A dobók arra törekedjenek, hogy önzetlen, jó összjátékkal kerítsék be a futókat.

Pótra. Nagyecséd. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

A dobók futhatnak a labdával és a futókat megközelítve célozhatnak.

Szaladó. Kécske. Szabolcs-Szatmár m. Gy: Hajdu Gyula

Szaladó méta. Koppányszántó. Tolna m. Gy: Ifj. Kovács Ferencné
Akit eltalálnak, az kiáll a játékból.

Ütő méta. Bedepusztá. Nógrád m. Gy: Szelényi Endre

Ütős kifutás. Kistrákos. Vas m. Gy: Imre Sándor

II

Porzsolt L.: Hármás méta. Kis méta vagy rövid méta. Nagy méta. (Kifutós)

Nagy sintérméta. Suszterméta. Öreg méta vagy hosszúméta

Kiss Á.: Kapós vagy kifutós

Beniczki I.: Bűdű

Ottó J.: Körlabda. Nagy bűdű

Barna J.: Kapós méta. Messze verős. Nagy méta

Pósa L.: Kapós vagy kifutós. Kifutó. A kis méta

Lajos Á.: Kifutó méta. Szaladós méta. Városdi. Várméta

Király D.: Hosszúméta. Körlabda. Adogatóméta. Sintér méta. Várméta

Göczi F.: Egy ütő. Pumis. Lefutós. Kiverődés. Futó métás. Dobós kiütés.

E. A. 000605/9. Csenyéte. Abaúj-Zemplén m. Hubay Győző. Kifutó vagy Hosszúméta

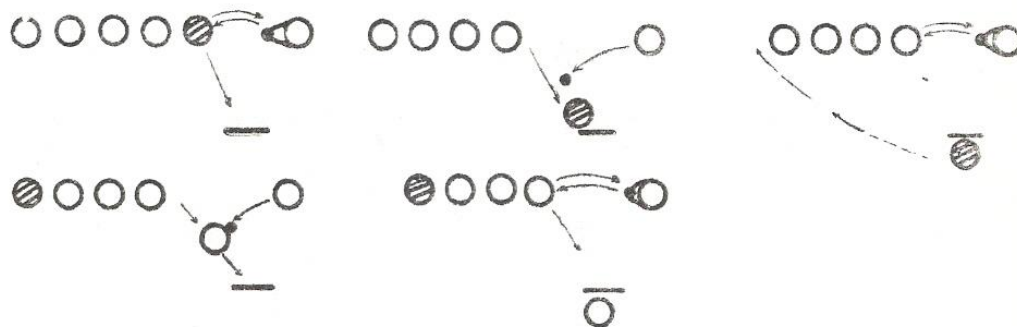
Peterdi László: Gyermejátékok. Kifutós

Lajos Á.: (1957). Hosszúméta. Körméta

Süntérezés (Kutyázás)

Nagy területet igénylő, csoportos dobó-ütő, célzó és kifutó labdajáték, amit már a századfordulón is ismertek és kedveltek. A két világháború közt gyermekeskedő nemzedékek ritkábban játszották. Ma újból népszerű.

Leginkább a kertekben, erdőszélen és ma az iskolaudvaron kerül rá sor tíz-tizenöt iskoláskorú fiú és leány körében.



165. A süntérezés térformája.

Két változatát ismerik:

I. A játékosok sorban egymás mellé vagy egymás mögé állnak. Velük szemben, kb. 3—4 m-re helyezkedik el a süntér, és még távolabb, kb. 15 m-re van a bűz, a menedékhely a süntér előtt.

A süntér a labdát rendre a sorban álló játékosok valamelyikének dobja, aki tenyerével elüti, majd a bűz felé iramodik. Ha a süntér a labdával megüt-heti (megdobhatja), mielőtt az a bűzbe ér, kutya lesz belőle, és kiáll a játékból.

Csak az a játékos szaladhat ki a bűzbe, aki el tudja ütni a süntér labdáját. Ha ez három dobásra sem sikerült (a süntér ennyiszer dobhat), benn sült kutya lesz a neve, és ki kell állnia a játékból. Benn sült kutya lesz az is, aki a labdát nem előre, hanem hátrafelé üti.

Néha megtörténik, hogy a labda olyan közel esik a süntérhez, hogy az elütőnek már nincs ideje a célpontig kifutni. Ilyenkor a süntér nem dobhatja meg, ha az elütő ezt mondja:

— Pő, csiga!

Ha a labda nem találta el a kifutót, a bűzben marad mindaddig, amíg a süntér a következőnek dobja a labdát. Azalatt, amíg az visszaüti, ő is szalad vissza a sorba, óvakodva a süntér labdájától, és beáll utolsónak.

A játék akkor ér véget, ha minden játékosból kutya lett. A következő játékban az első kutyából lesz a süntér.

II. A második változat szerint a kutyák nem esnek ki a játékból, hanem a süntér elé állnak, és segítenek a labda után szaladni. Nekik is joguk van megcélozni egy másik játékost, s ha ez sikerül, szerepet cserélnek.

Ezenkívül szabály az is, hogy a labdát ököllel elütni nem szabad. Aki már kétszer így ütött, és figyelmeztették a hibájára, a harmadik vétségnél kutya lesz.

14-18/41

Búzősdi (Búzbefutás, búzbefutó labdázás)

A süntérezéshez hasonló, de annál bonyolultabb: nagyobb térséget, csapatokat és ütőeszközt feltételező labdajáték, amely a második világháborúig volt népszerű. Serdülő fiúk és nagy legények játszották a legeltetéskor és vasárnap a játszóhelyeken.



166. A búzbefutás térformája.

A játékosok két csapatra oszlottak. Ez úgy ment, hogy két magától vállalkozó vagy kiszámolással kijelölt *csapatvezér* felváltva egy-egy játékost megnevezett. Természetesen mindketten arra törekedtek, hogy minél markosabb legénykék kerüljenek csapatjukba. Ezután kisorsolták, hogy játékkezdéskor melyik csapat legyen a *benti* vagy *ütő*- és melyik a *kinti* vagy *kapócsapat*. Ennek az alábbi módjai voltak:

a) *Cinkust húztak*: a labdaütő fát, bicskát vagy pénzt feldobták, s ha az az előzőleg megnevezett *nyerős oldalára* esett, a feldobó csapatja lett az *ütőcsapat*.

b) Úgy is *húztak cinkust*, hogy valamelyik csapatvezér egyik markába kavicsot vagy fűszálat fogott, és az ellenfélnek el kellett találnia, hogy melyikbe. Ha ez sikerült, az ő csapata lett az *ütőcsapat*, ha nem, a másiké.

c) Végül a kérdést erőpróba is eldönthette: a két vezér felváltva egy függőlegesen tartott botot *markolt* vagy *fogott*, vagyis alsó végétől kezdve szorosan egymás keze fölött megmarkolta, míg legfelül a soron következő már csak két ujjal foghatta meg. Ekkor a másik csapat vezére szintén két ujjal megpróbálta kiütni azt a kezéből: ha sikerült, az ő csapata lett az *ütőcsapat*.

Ezután kijelölték a pályát. Ez egy téglalap alakú terület volt, melynek egyik szélén az *ütés sorrendjében* sorakoztak az *ütők*, velük szemben 2—3 m-re állt egy *adogató*, és távolabb, mintegy 8—25 m-re, szétszórta helyezkedtek el a *kapók*. Valamennyiüktől balra, a kapók oldalán, az *ütőtől* mintegy 30—50 m-re volt a *kifutóhely* vagy *búza*, rendszerint fa vagy valamilyen jel.

Az *adogató* feldobta a labdát, s ezt az éppen soron következő *ütőjátékos* *ütőfájával* igyekezett minél messzebb elütni. A *kapók* arra törekedtek, hogy akár kalapjukkal, akár a markukkal azt röptében kifogják, mert ez csapatuknak egy *nyerést* jelentett. Am akár kikapták, akár nem, vissza is kellett adniuk, mert minden *ütőjátékos* háromszor *ütött*. A harmadik után ki kellett szaladnia a *búza*be, s onnan mielőbb visszafutnia az *ütővonalra*, ezúttal az utolsó

helyre. Eközben a kintiek megüthették a labdával, s ez nekik ismét egy nyerést jelentett, az ütőjátékos pedig kiesett a játékból. *Három a nyérés* után a két csapat szerepet cserélt.

VI. Tekzés játékváltozatok

66. TEKÉZÉS

A fiúknak ehhez az ütőbotos csapatjátékához nagy szabad tér szükséges. Csapatonként nyolc gyerek vehet részt benne, de játszhatnak tízen-tízen, összesen húszan is. A gyerekek két csapatra oszlanak, az *ütők* és a *fogók* csapatára. Az ütő csapat tagjainak kell egy-egy 70–80 cm hosszú, kissé meghajlított vastagabb *ütőbot* és egy fagolyó, a *teke*. A fagolyó helyett egy kis bőrlabda is használható.

A játékosok felrajzolják a 30–40 m hosszú, 15–20 m széles téglalap alakú játékteret. Közepére egy 40–50 cm átmérőjű lyukat alakítanak ki, ez lesz a *várlyuk*.

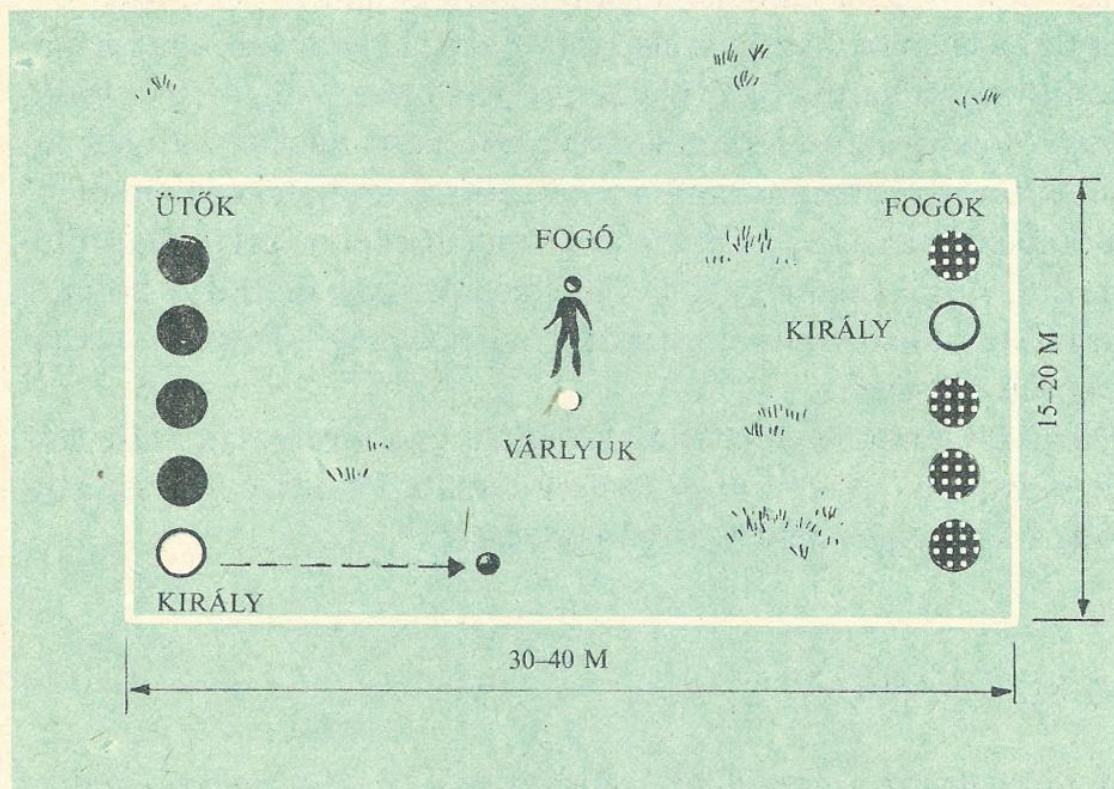
A két csapat a játéktér két rövidebb oldala mentén, a játéktéren belül áll fel egymással szemben.

Mindkét csapat legjobb játékosa lesz a *király*.

A fogóknál a király dolga az adogatás, és neki kell a tekét a várlyukba gurítani, az ütők királya a sor végére áll, mert így dobásával megmentheti az egész csapatát, ha utolsónak sikeresen *meszsire* gurítja a tekét.

A fogók közül az egyik játékos a várlyuk mellé áll, hogy esetleges helyzeti előnyével segítségére legyen csapatának.

Felállítás:



A fogók királya a tekét az ütők első játékosa felé gurítja. Az ütőjátékos botját oldalt csúsztató mozdulattal a feléje közeledő tekére célozza. Ha dobása nem találta el a tekét, a golyó vissza-kerül a fogók királyához, aki azt a következő ütőjátékos felé gurítja.

Ha a bot eltalálta a tekét, a bot és a golyó is általában jó messzire vetődik. Ilyenkor kezdődik az igazi küzdelem. Az ütőjátékos szalad a botjáért, s igyekszik azzal együtt visszaállni a helyére, még mielőtt a fogók királya a várlyukba nem gurítja a tekét. A fogók királya pedig szalad a teke után, hogy azt – esetleg a várlyuk közelében valamelyik résen álló fogójátékos segítségével – a várlyukba gurítsa, mielőtt az ütőjátékos a helyére ér. Ha az ütőjátékos a helyén áll, a várlyukba gurítás már nem ér. A fogók királya ezután a következő játékosnak gurít.

Ha a fogók királya begurította a tekét a várlyukba, mielőtt az

ütőjátékos a helyére ért, a két csapat helyet cserél. Ha az ütő úgy látja, hogy a teke hamarabb a várlyukba kerülhet, mint ő a bottal a helyére, ki sem szalad a botjáért, hanem vár, amíg a második vagy a harmadik ütőjátékos olyan messzire nem üti a tekét, hogy mindnyájan visszahozhatják botjukat, mielőtt a fogók királya a várlyukba gurítaná a tekét. (Ha az ütőjátékos nem megy a botjáért, akkor a fogók királya sem guríthat a várlyukba.) Előfordul, hogy valamennyi ütőjátékosnak kinn marad a botja, s végül az utolsónak maradt király „menti meg” őket a maga jól sikerült ütésével.

Ha az ütők mind elvesztették botjukat, és a király sem tudta elég messzire ütni a tekét, hogy ezalatt csapata visszaszerezhesse botjait, a két csapat helyet és szerepet cserél.