

A régen élt gyermekek élete nagyon más volt, mint a mostaniaké, de egy dologban azért mégis hasonlított, ők is szerettek játszani. Játékbolt, telefon, televízió, kalandpark, mozi, internet nem volt, még sem unatkoztak egy percet sem. A családok élete a lakóház 2-3 helységében zajlott, a születéstől a halálig. Az élet minden pillanata a gyermekek előtt zajlott, sőt az ő részvételükkel történt, ezért a gyermekek játécai elsősorban a felnőttek életét, szokásait utánozta. Így észrevétlenül simultak bele a paraszti társadalmi élet rendjébe.

### **TÁRGYKÉSZÍTŐ JÁTÉKOK:**

A játékokat a nagyszülő, a szülő vagy maga a gyermek készítette el, a környezetében található alapanyagokból.

#### **Vesszőparipa:**

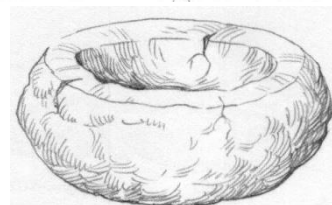
Kivágtak egy erős szárú napraforgót, felkantározták és lábuk közé véve lovagoltak rajta.

Több fiú összeállva, lovas sereget alkotva „harcolt”.



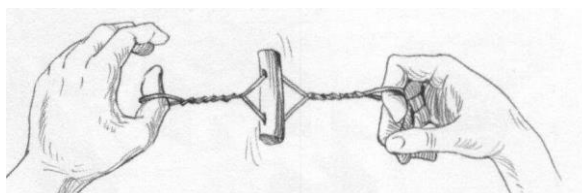
#### **Sárpuska:**

Agyagos sárból gombócot formáztak, középebe mélyedést készítettek, levegőt fújtak bele, majd rácsapták egy sík felületre. Így a levegő kiszakította az alját, erős hang kíséretében. Az idősebb asszonyokat ijesztgették vele a csibész fiúk.



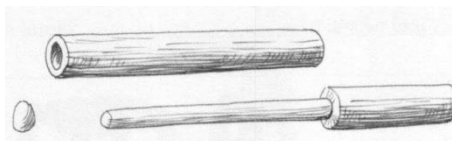
#### **Zúgattyú:**

Egy gombba, vagy hengeres fadarabba zsinórt fűztek, ezt megpörgették, így újból és újból tekeredve zúgó hangot adott.



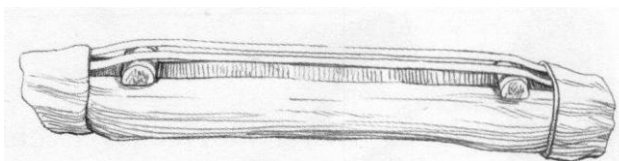
#### **Bodzapuska:**

Levágtak egy bodzaágat, akkorát, hogy a két bütke közötti rész legyen. Ebből kiszedik a fa belsejét, így kapnak egy hengert. Ezután készítenek egy olyan fadarabot, ami pont illeszkedik ebbe a hengerbe. Vizes kenderdarabot akkora gombóccá görgetnek, hogy a hengerbe férjen. Mindkét végébe töltenek kendergolyót, majd az egyik végébe gyorsan belökik a fát, amely így betolja a hengerbe a golyót. A beszorult levegő kilöki a másik golyót, nagy durranás kíséretében.

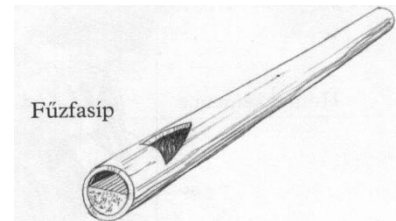


#### **Kukoricamuzsika vagy nádihegedű:**

A kukoricaszárból vagy a nádból, két bütök közötti részt levágnak. Hosszanti irányban négyszer, egymástól kb. fél centiméterre, végigmetszik a szárat bütöktől, bütökökig. Ezután óvatosan elválasztják, megemelik a héjat a szártól, aládugott pálcikával elemelik ezeket a *húrokat*, majd egy másik kukorica vagy nád darabbal, mint vonóval, zenélnek a felületen.



Fűzfasíp: Ennek a sípnek az elkészítése nagy ügyességet igényelt. Májusban készítették, amikor a fűzfa nedvkeringése megindult. Két bütyök közti darabot vágnak le, leszedik a héját, a hengerbe visszadugnak egy kis darabot, a felületbe kisebb lyukat metszenek, így ha belefújnak ebbe a részbe, sípoló hangot ad.

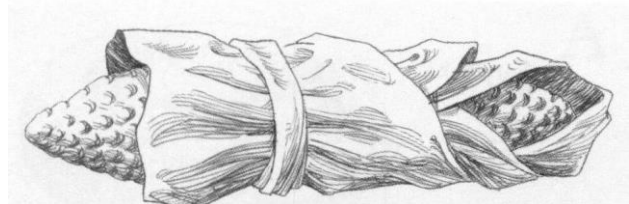


Ékszerek növényekből: A lányok különböző virágokból, szálás anyagból fontak koszorút, láncot, karkötőt, gyűrűt.

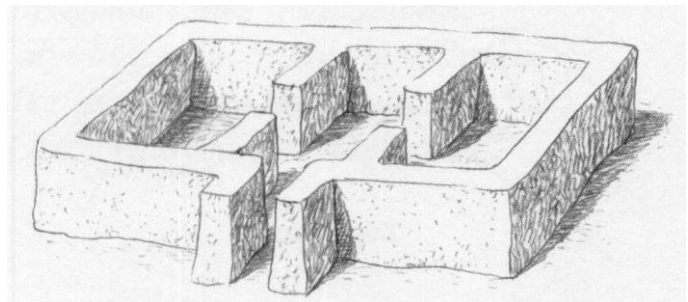


### ESZKÖZÖS, UTÁNZÓ JÁTÉKOK:

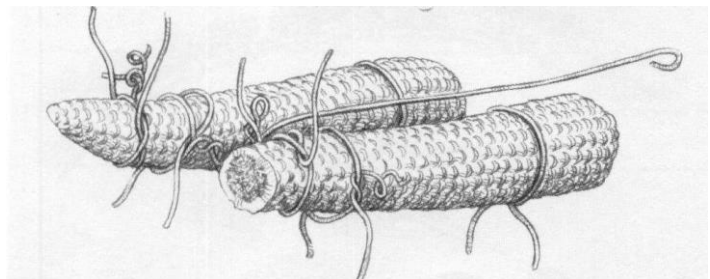
Csutkababa: A leszemezett kukoricacsövet beöltöztették kisbabának és úgy játszottak vele, mintha igazi kisbaba lett volna. Ezzel készültek az anyaszerepre.



Sárház, kemence: Agyagos sárból építettek a család házához hasonlót, benne kemencével és bojtorjából összeállított bútorokkal. Itt játszották el azokat a jeleneteket, amelyeket otthon láttak. Apró, gyerekeknek készített kerámia edényekben még „főztek” is egymásnak.



Állatfigurák: A fiúk elsősorban állatfigurákkal játszottak, utánozva felmenőik munkáját. Kukoricacsőből, kukoricaszárból, tökből, csontokból készítettek állatokat és cirokból összeállított szekér elé kötötték őket.



## ESZKÖZÖS, ÜGYESSÉGI JÁTÉKOK:

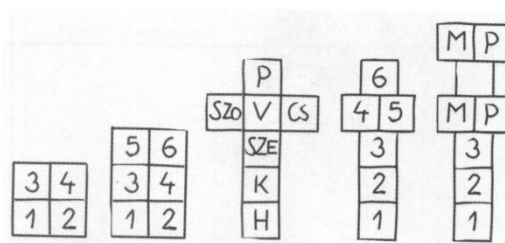
### Csigázás:

Ez a játék nagyon hasonlít a mai peonzához. A csigaforma azonban fából van faragva és a rátekerített madzag végén fapálcika van. Az volt a legügyesebb, aki a kipördített csigát a madzag segítségével hajtva, a legmesszebbre tudta terelni.



### Ugróiskola:

A játékosoknak a földre rajzolt ábrában kellett meghatározott sorrendben ugrálni, egy dobókő segítségével.



### Ugrókötelezés:

Vagy egyedül hajtja a lány a kötelet maga körül, vagy két lány hajtja és egy harmadik lány ugrál felette.



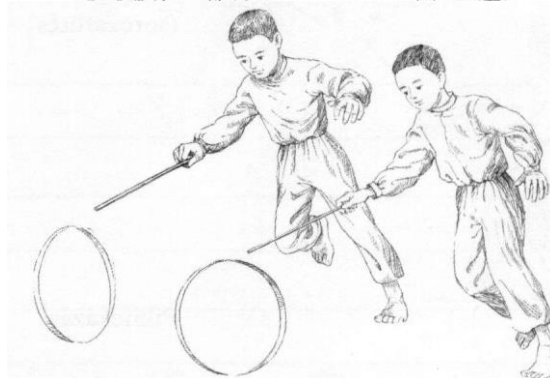
### Pányvázás:

Fiúk játszották kötéllal. A kötel egyik végére súlyt kötöttek, a másik végét fogta egy fiú, körben forgatja, kissé a föld felett. A többi fiú körben áll a kötel szélénél és megpróbálják a forgó kötelet átugrani.



### Abroncshajtás:

A drótkarikát vagy a tönkrement hordóról lekerülő abroncsot, egy bottal ütve hajtják végig az utcán, vigyázva, hogy el ne dőljön, mert akkor kiesik a hajtója a játékból. Az a győztes, aki először ér a kijelölt célhoz.



### Nemzetes:

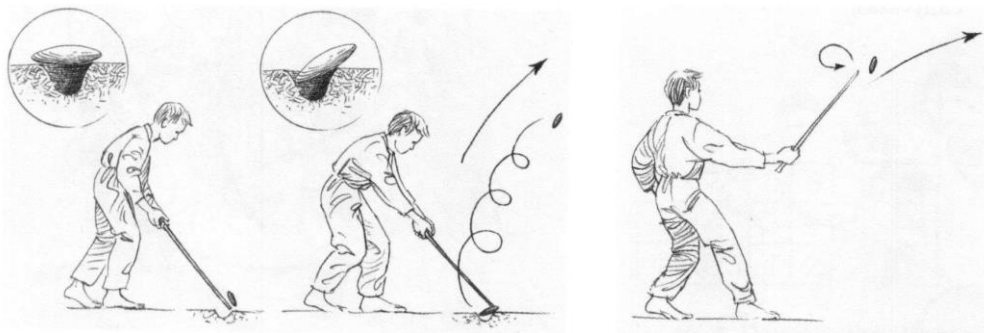
Minden gyerek kiválaszt egy országnak a nevét, amit ő személyesít meg. Valaki kiáltja az egyik általa választott ország nevét, a viselője felkapja a labdát és megpróbálja kidobni a közben szanaszét szaladó társait. Az nyer, aki legutoljára marad. A győztes kiáltja a következő ország nevét.



### Bigé, pilincka:

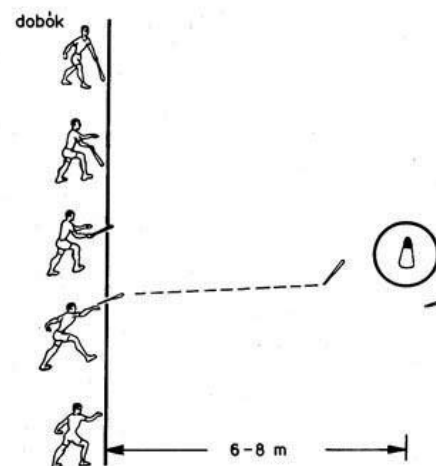
A játékhoz szükséges egy kb. 15 cm hosszú, végein kihegyezett fa, a bigé vagy pilincka és egy kb. 70-80 cm hosszú ütőfa. A földre ásnak egy kétujjnyi lyukat, erre keresztbe fektetik a bigét és az ütőfát aládugva megpróbálja a játékos minél messzebbre kilendíteni a bigét a lyukból. A többiek igyekeznek elkapni a kilendített bigét, ha valakinek sikerül, ő játszhat tovább vele. Ha senki sem tudja elkapni a bigét, akkor az ütőjátékos az ütőfáját keresztbe teszi a lyukon és a többiek megpróbálják a saját bigéjükkel eltalálni az ütőfát. Ha sikerül valakinek, akkor ő a következő ütőjátékos.

Úgy is játszhatják, hogy a bigé egyik végét megütve, az felpördül a levegőbe, ahol megpróbálják megütni. Az nyer, aki a legmesszebbre üti a bigét.



### Csülkőzés:

Egy nagyobb fadarabot lenyomnak a földre, köré kört rajzolnak. 6-8 méterre kijelölnek egy területet, innen kell eltalálni a fadarabot kővel, vagy egy másik fadarabbal. Az nyer, aki vagy eltalálja a kör közepén levő fadarabot, vagy a legközelebb dobta a körben a saját fadarabját, az eltalálendőhöz.



### **KÖRJÁTÉKOK:**

**Kendősijáték:** A lányok körben állnak, az egyik lány a körön kívül megy és elejti a zsebkendőjét valaki mögött. Aki mögött elejtette, annak ezt észre kell vennie, gyorsan felvenni a zsebkendőt és kergetni az elejtőt. Az elejtőnek gyorsan be kell állnia az üres helyre, mert különben kiesik.

**Csön-csön-gyűrű:** Az adogató gyűrűt ad az egyik lánynak, úgy hogy a többiek nem tudják, hogy kinek adta. Ezután a kereső megpróbálja kitalálni, hogy kinél lehet a gyűrű.



Amikor a gyermek eléri a 8 éves kort, egyre több munkát bízna rá, segítenek a főzésben, házi munkában, állatok legeltetésében, ételhordásban a mezőre. Lassan ellesik a munka minden titkát, így készülnek fel a felnőtt életre. Így már egyre kevesebb ideje marad az önfelelt játékokra.

***Házi feladat:*** Kérlek, tervezz egy gyermekjátékot természetes alapanyagokból, és rajzold le a füzetedbe!