

Tavaszkedző játékaink

A telet követő tavasz mindenkinek nagyon fontos időszak. A földművelők életében a téli viszonylagos pihenés után újakezdődik a munkák sorozata. A gyerekek ezt az időszakot másképpen élik meg. Télen is játszanak ugyan: korcsolyáznak, szánkóznak, hógolyóznak, hóembert építenek, de sokat kell bent lenniük a házban. Ott is tudnak játszani, mégis más, amikor kiszaladhatnak és a szabadban játszhatnak újra. Előkerülnek a vízzel, sárral, homokkal játszható játékok, a labdajátékok, a visszatérő gólyának, fecskének mondott mondókák, a naphívogatók és még számtalan más játék.

Ezeknek a játékoknak a többsége nem kötődik semmiféle alkalomhoz: vannak azonban olyanok is, amelyeket hiedelmek kötnek (vagy kötöttek valamikor) a tavasz kezdetéhez. Amikor a hiedelmek még élő részét alkották a hagyományos kultúrának, ezeket nem gyerekek, hanem fiatal felnőttek játszották, később a hiedelem-háttér elhomályosodásával, eltűnésével váltak játékokká. Ezek közül idézünk most fel néhányat.

Labdajátékokat a világ minden táján játszanak. Európában nemcsak az ókori görögöknél és rómaiaknál, hanem számos más népnél is fontos szerepet töltöttek be a labdajátékok. Szinte „nemzeti intézménynek”, a test nevelésére szolgáló nélkülözhetetlen eszköznek tekintették őket. A magyarok körében csak a XIII. századra váltak olyan népszerűvé, hogy a főrendűek is felkarolták, mégpedig nemcsak elméletileg: maguk is játszották őket.

A labdajátékok mágikus háttéréről is szól a szakirodalom: Mexikóban pl. a labdajátékokra használt tér az eget, a labda pedig a napot jelképezte.¹ Ilyen módon a labda dobása, ütése analógiásan elősegítheti a nap mozgását az égen, a tavasz kezdetén pl. úgy, hogy hosszabban legyen ott, és jobban melegítsen. A labdajáték kultikus jelentősége a labda gömb alakjával és azzal függhet össze, hogy az eldobott labda ballisztikus útja hasonló a Nap látszólagos napi pályájához. Lukácsy András a mexikói *tlachtli* labdajátékkal kapcsolatban írja a következőket: „Pontos eredetét nem ismerjük, de agyagból vagy kőből készült kis labdajátékos-figurák már i.e. 1500-ból fennmaradtak. A legrégebb ismert játékpályát a hondurasi Copanban tárták fel, és a maga idejében Közép-Amerikától egészen a mai Arizonáig játszották. A *tlachtli*-pálya mitologikus értelmében magát a világot jelentette, amelyben az »istenek« döntötték el a világ sorsát.”² Erről eszünkbe juthatnak a csapatokban játszott versengő labdajátékok, amelyeknek a hiedelem olyan jelentőséget adhatott, hogy a győztes csapatot az égi hatalmak segíteni fogják. Ezek tehát eredetileg nem gyermekek játékaik voltak, hanem felnőttek játszották őket, a helység legjobb játékosai, s a tét az volt, hogy sikerül-e megnyerni az égiek jóindulatát, támogatását.

A labdajátékok sokféle formában megtalálhatók a magyar népi játékok között is: ezek közül hármat idézünk fel a továbbiakban.

Kiszorító

Két csapatban játsszák. A csapatok egymással szemben állnak fel, és valamilyen módon kiválasztják, hogy ki kezd dobni: a kezdő csapat kiválasztása történhet kiolvasóval, kisorsolóval (pl. botfogással), vagy másképpen is, a csapat kapitánya pedig kiválasztja, hogy a csapat melyik tagja dobjon. A dobó fogja a labdát, és elhajítja a másik csapat felé, olyan messzire, amennyire bírja. Azok igyekeznek lehetőleg a levegőből kifogni a labdát, de ha az nem sikerül, akkor is minél hamarabb megszerezni, mert ahol megfogják, onnan lehet visszadobni. Itt már nincs kijelölés, a labdát a csapaton belül nem lehet egymásnak dobálni, az dobja, aki kifogta vagy fölvetta a földről. Az a csapat győz, amelyiknek sikerül a másikat kiszorítani a helyéről.

¹ Birket-Smith, Kaj: A kultúra ösvényei. Bp., 1969. 341.

² Lukácsy András: Népek játékaik. Bp., 1964. 265.

Labdaütő

Ezt is két csapatban játsszák: az ütő csapat tagjai egymás mellett állnak egy vonal mentén. A kapó csapat tagjai velük szemben szétszóródva állva várják a labdát. Az első ütő elüti a labdát: a labda rendszerint teniszlabda, nem nagy gumilabda. Az ütés módja nincsen meghatározva: lehet ütni tenyérrel vagy pingpongütővel, gyerek teniszütővel, kézből vagy úgy, hogy az ütő feldobja magának. Az elütött labdát a kapók igyekeznek elkapni, mielőtt a földre esik. Ha sikerül, cserél a két csapat, ha nem, az ütő csapatból a következő üt.

Métázás

A métázásról Hajdu Gyula a következőket írja: *„Hazánkban e labdajátékok legvirágzóbb kora Mátyás és II. Lajos király uralkodásának idejére esett (1458–1526). A játékot az idegen főurakkal együtt a királyok és főurak is üzték. [...] A méta kedvelt játéka volt Petőfi kortársainak is. Mérkőző csapatformáját főleg a kollégiumi diákok kedvelték. [...] A kollégiumi diákok tanítása nyomán alakult ki faluhelyen is a mérkőző játékok sportos formája, csak sokkal lazább keretek között, mint a városban. A métát a gyermekek és felnőttek egyaránt megtanulták, de nem egyformán játszották. Egyik helyen a gyermekek játéka volt primitívebb, más helyen a felnőtteké. Minden korosztály játszott szórakozásból, főleg tavasszal. A szabályok így évről évre változtak, alakultak. Megindult a variáció lánc, és a fiatalság valamilyen formában örökölte a játékot az idősebbektől”.³* A méta is átesett tehát azokon a változásokon, amelyeknek során minden közösség, sőt minden játszó csoport a maga ízléséhez alakította a játékot. Érdekes még megemlíteni, hogy ennek a játéknak nemzetközi elterjedtségét és népszerűségét igazolja, hogy ebből alakították ki a baseballt, ami igen népszerű különféle sportegyesületekben. Kiváló gyorsaság- és ügyességfejlesztő hatása ellenére a magyarországi testnevelésórák programjába nem került bele, pedig ha Mátyás király és főurai nem átaláltak métázni, talán a 10-18 éves fiataloknak sem ártana.

A méta számos formája közül az egyiket két csapatban játsszák. Húznak két párhuzamos vonalat egymástól kb. 20 m-re: egyik az ütővonal, a másikon túl van a „tilos” (ahol már nem lehet senkit megdobni). Kisorsolóval (botfogással, nyílhúzással vagy másképp) eldöntik, hogy melyik csapat lesz az ütő, ők fölállnak az ütővonalra, a másik csapat a kapóké, ők szétszórtnan helyezkednek el a két vonal közötti játéktéren.

A kapók egyik játékos az adogató, aki feldobja a labdát az első ütőnek. Az botjával elüti, a botot ledobja és szalad át a játéktéren a tilosba. A kapók közben igyekeznek megszerezni a labdát, és megdobni vele a futó játékos, amíg az át nem ér a játéktéren: a tilosban már nem érvényes a megdobás. A megszerzett labdával lehet futni is, ha a kapó úgy gondolja, hogy akkor biztosabban eltalálja a futót. Ha az szerencsésen átér, üt a következő játékos, és amíg a kapók szaladnak a labdáért, a tilosban lévő játékos is visszafuthat az ütővonal mögé. Őt is kidobhatják a kapók, de ha sikerül visszaérnie, visszaszerzi az ütés jogát.

Ha az ütő elütéskor nem találja el a labdát, háromszor próbálkozhat. Ha mindháromszor elhibázza, vagy az ütés nem jól sikerül (pl. a kapók rögtön elkapják), az ütő játékosnak nem kell futnia: megvárhatja a következő ütést, és a másik játékosval együtt futhat át a tilosba. A visszafutáshoz is megvárhatja a megfelelően jól sikerült ütést, így egy-egy alkalommal akár három-négy futó is lehet a játéktéren: bármelyiküket ki lehet dobni. Ha a kapók eltalálják valamelyik ütőjátékos akár oda-, akár visszafutás közben, akkor cserél a két csapat.

Hintázás

³ Hajdu Gyula: Sportszerű népi játékaink. In: Borsai Ilona – Hajdu Gyula – Igaz Mária: Magyar népi gyermekjátékok. Ének-zene szakköri füzetek 2. 4. kiadás. Bp., 1980. 85–86.

Hintázás ülőhintán. A hintázás igen népszerű játék ma is: ülőhinta, libikóka még a városi játszótérek többségén is megtalálható, kicsiknek való körhintát is sok helyen felszerelnek. E három fő forma közül a továbbiakban az ülőhintán való hintázással foglalkozunk. Hogy a hintázásnak kultikus szerepe is volt, és kifejezetten a tavaszi évkezdéshez kötődött, azt Vikár László udmurt gyűjtéséből lehet tudni.⁴ Abból azonban az udmurt tavaszi hintázásról csak annyi derül ki, hogy a közölt dal a hinta húsvéti felszerelések, illetve pünkösdi leszerelések hangzik el. A hintázás szerepéről Vikár nem közöl adatokat, csak az akkor énekelt dalt mutatja be.

Egyes változatok arra mutatnak, hogy az ülőhintának kultikus szerepe is volt: mozgása a nap mozgásának éppen tükörképe, tehát a felső világ ellenképének, az alsó világnak az isteneihez jelent kapcsolatot. Ezt alátámasztja egy hawaii mese, amelynek hőse, Hi-ku két hintával az alvilágba – a tenger fenekére – megy halott kedveséért. Amíg az alvilág királya az egyik hintán hintázik, ő kedvese lelkét az ölébe véve a másik hintára ül, és azon addig hintáznak, amíg fölkerülnek a felvilágba. A lélek közben kicsire zsugorodik, a tetem talpához érintve átjárja a testet, és így a leány feléled.⁵

Talán az udmurtok tavaszi hintázásának is az a szerepe, hogy az alvilág lényeivel kapcsolatot teremtve azokat távol tartsa a földektől, az új vetéstől, hogy kárt ne okozzanak benne. A hintázás kultikus jelentősége mára a magyar népi tudatból eltűnt, emlékét mindössze a közben mondott (dalolt) szövegek néhány motívuma őrzi. Kultikus elem pl. a víz említése („Tíz, tíz, tiszta víz”), amelynek tisztító hatása nemcsak szó szerint értendő: átvitt értelemben megjelent a hiedelmek között is. A vízbe ugrás – akárcsak a vízzel történő más cselekvések, pl. vízzel való behintés, locsolás, fürdés – a katartikus rítusok közé tartozik, alapja a víz „*tisztító, gyógyító és termékenységvarázsló erejébe vetett hit*”.⁶ Az ezt követő „Ángyomasszony kislánya Belehalt a Dunába” szöveg jól illik az alvilági istenségekkel való kapcsolathoz. A bemutatott dal folytatásában megjelenő „Szedjük össze cserepeket, csontokat, Avval halásszuk ki” szövegrészben a csontok nyilvánvaló alkalmatlansága a kihalászás feladatára jelzi, hogy emlegetésük csak a halál-motívum továbbfejlesztése.

kotta: hintázás

Bújj, bújj, zöld ág

A széles körben ismert, a teljes magyar nyelvterületen elterjedt szöveghez többfajta játékmód is tartozik: játszának rá bújó-vonuló játékot egy kapu vagy sok kapu alatt, illetve kapus-hidas játékot a kaputartók cseréjével, a levágott játszónak a kapusok mögé állásával vagy kiállításával. A továbbiakban a bújó-vonuló formával foglalkozunk: ezekben a játékokban a dalt többször egymás után folyamatosan éneklik, a játszó csoportja pedig valamilyen irányban halad.

A bújó-vonuló játék az ősi pogány hitvilág egyik elemének, a tavaszi határjárásnak az emlékét őrzi. Négy évszak esetében a természeti népeknél az évkezdést a növényzet megújulása, a tavasz jelentette, a körüljárásra pedig azért volt szükség, hogy a falut és annak határát, a tavaszi vetéseket megvédje a fagytól, jégveréstől, mindenféle kártól.

A körüljárás ilyen szerepének megértéséhez a körformáig kell visszanyúlnunk. A körüljárás céljai, funkciói közé tartozik többek között „*valamely hely, személy, tárgy mágikus*

⁴ Vikár László: Finnugor és török népek zenéje. LPX 18087-89. Bp., 1984. Kísérőfüzet 11.

⁵ Ld. *A nyíl meg a hinta*. In: A Cápaiten. Hawaii mesék és mondák. Válogatta Vámos Magda. Bp., 1963. 37–43.

⁶ Magyar Néprajzi Lexikon 3. Bp., 1980. *Katartikus rítusok* szócikk.

*védelme, a gonosztól való elzárása. A ~sal mintegy láthatatlan kört vonnak a körüljárt körül. [...] A vallásos körmenet, tavaszi határjárások csoportos ~nak tekinthetők*⁷

Ha nagyobb közösséget, akár egy egész falut akarnak védeni a rontó hatalmak ellen, azt kell körüljárni. Erre a legalkalmasabbak a még tiszta, hajadon leányok, akik körülkerülik a falut. Ennek már gyakorlati haszna, jelentősége a mágikus mellett nincsen, de a mágia annyira szívós, hogy a szokás, amelyet az ókori görögöktől már ismerünk, a XX. század közepéig fennmaradt. Még az 1950-es évekből is van olyan gyűjtés, amely szerint egy évben egyszer, húsvét vasárnapján járták a hajadon leányok a „Bújj, bújj, zöld ág”-at, amivel megkerülték a falut vagy a falu határát. A mágikus jelentőségű szertartást a kereszténység a húsvéti határjárás szokásaként őrizte meg, amelynek célja szintén a földek, a termés védelme a károktól.

A játék tavaszkezdő jelentőségét nemcsak a cselekmény (a körüljárás), hanem a szöveg, mégpedig annak kezdete is mutatja. A „Bújj, bújj, zöld ág, zöld levelecske” igazolja, hogy az egykori szokás funkciója a határkerülés, a védelem mellett a növényzet újraéledésének mágikus serkentése is volt. Ennek módja a megfelelőképpen történő felszólítás, amelynek eredményeképpen a növényzet kizöldül, a növények egészségesek lesznek.

A szokás rituális jelentőségének megszűnésével a bújó-vonuló játék a többivel egyenrangú, bármikor játszható vonulós játékká vált. Ekkor kapcsolódtak hozzá különböző olyan motívumok, amelyeknek, a védelemmel, illetve a termékenységvarázslással nincsen kapcsolatuk: ilyen pl. a bemutatott példában a „Sárga cukor, édes bor” kezdetű szövegrész.

kotta: Bújj, bújj, zöld ág

A mondókák értelemszerűen alkalomhoz kötött játékok: nem egyszerűen játékszövegekről van szó, hanem arról, hogy azok bizonyos alkalmakkor, bizonyos helyzetekben kerülnek elő. A naphívogatókra akkor kerül sor, ha a gyerekek fáznak, borús, hideg idő van, a különféle madarakhoz és egyéb állatokhoz szóló mondókák pedig akkor, ha a gyerekek meglátják őket, találkoznak velük.

Naphívogató

A megfelelő módon kimondott kérést a napnak, holdnak, különféle állatoknak, növényeknek is teljesíteniük kell a kereszténység előtti hitvilág szerint. Ez eredetileg a sámán vagy táltos feladata volt, aki kapcsolatot tartott az istenségekkel, és őket kérte, hogy segítsenek. Ennek a fajta varázscselekménynek a maradványa a népi játékokban a naphívogató: általában tavasszal (és ősszel) hívják a napot, amikor borús, hideg idő van. A naphívogatót a gyerekek még nemrég is többnyire úgy mondták, hogy két karjukat a nap felé tarták. Dallama is volt, de a hagyományos szóhasználat szerint az éneklés a templomi énekeket jelentette, a dalokat és a dallamos játékokat „mondták”.

kotta: Süss ki, süss ki, napocska

Ebben a szövegben nemcsak Istent, hanem a görög mitológia egyik napistenét, Apollót is kéri, hogy süssön ki a nap és legyen jó meleg: ezt jelenti a köpönyeg kiterítése.

Fecske

⁷ Magyar Néprajzi Lexikon 3. Bp., 1980. *Körüljárás* szócikk.

A fecskével kapcsolatos mondókák akkor hangzanak el, amikor a gyerekek tavasszal először találkoznak fecskével. Ez mindenképpen örömdetes esemény, hiszen a vándormadarak visszatérte jelzi, hogy vége a télnek, itt a tavasz. A fecskéhez hiedelmek is kapcsolódnak, pl. az, hogy elviszi a szeplőket, tehát gyógyító, szépségvarázsló erőt tulajdonítottak neki. Az első fecske megjelenésekor szokás volt olyan mondókákat mondani, amelyekben a szeplőket dobálták le magukról abban a reményben, hogy a fecske elviszi azokat, s a mondókát gyakran a megfelelő (dobáló) mozdulatokkal kísérték.

kotta: Fecskét látok

Gólya

A gólyák tavaszi visszatérése nagy örömet váltott ki a hagyományos közösségekben, főként a gyerekek körében, akik ugrádozva köszöntötték, mondókákat kiabáltak neki. Ebben szerepe volt annak is, hogy a gólya a fecskéhez hasonlóan vándormadár, megjelenése azt mutatja, hogy vége van a télnek, hidegnek, jön a tavasz és a nyár: ez a funkció kapcsolódik a tavaszkezdethez. Ráadásul számos szövegből kiderül, hogy a gólyát nem pusztán közönséges madárnak tartották: vele kapcsolatban említik a sámánisztikus gyógyítás kellékeit, ő hozza a kisbabát, és ha megkerüli a házat, az védelmet biztosít.

kotta: Gólya 1, 2, 3

Katicabogár

A katicabogárnak is volt kapcsolata a tavaszkezdéssel: vele is a tél elmúltával lehetett találkozni először. Katicabogár, *katalinbogár*, *ilonabogár* mellett *péterkének* is szólítják, más elnevezései a külsejére utalnak (*kis pettyeske*). Egyéb bogarakhoz való hasonlóságának köszönheti a *bödebogár*, *bilibáncs*, *budabácsi* neveket. Többféle funkciója közül itt a tavaszkezdéshez kapcsolható meleg-kérést emeljük ki: amikor a katica elszáll, azt a feladatot kapja, hogy meleget kérjen „Istenkétől”.

kotta: Katicabogárka

A bemutatott játékok legalább eredetükben kötődnek a magyarok kereszténység előtti hiedelmeihez, és van köztük, amely a kereszténység korában is vallási hátteret kapott. A *Bújj, bújj, zöld ág* pogány tavaszi falukerülésből vált keresztény húsvéti körmenetté, abból pedig a legutóbbi időkben bármikor játszható játékká. Más játékok hiedelem-háttere teljesen eltűnt: ilyenek a labdajátékok és a hintázás ülőhintán. Az eddigiekből kiderült, hogy azok is a tavasz érkezését segítik: játsszuk hát őket!