

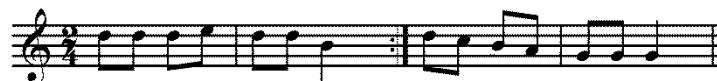
Kitalálós játékok felhasználása az óvodában

A kitalálós játékok már óvodáskorban is igen népszerűek: ez nem véletlen, a kisgyerekeket nagyon is foglalkoztatják a világ dolgai, hogy mi miért és hogyan történik, s kíváncsi elméjüknek meg is felel, hogy a kérdések egy részére a választ ők találják meg. Ehhez sokszor valamilyen segítséget is kapnak a játékokban, de történhet vaktában való találgatással is.

A kitalálás lehet valakinek, illetve valaminek a felismerése, a szavakból, betűkből vagy mozdulatokból való kitalálások, illetve a memória segítségével történő találgatás. Ezek között sok olyan kitalálós játék van, amire a kicsik koruknál fogva még alkalmatlanok. Van, amihez pl. tudni kell számolni vagy írni, amihez verset kell tudni, illetve egy játékhoz nemcsak a számokat kell ismerni, hanem a kezük is túl kicsi még (több golyót kell a markukba rejteni, s a másiknak azt kell kitalálnia, hogy hány, illetve hogy páros vagy páratlan számú golyó van a kezükben: ez iskolás korúaknak való játék). Más játékok azért nem szerepelnek itt, mert gyűjteményünkben erdélyi változat nincsen (pl. hátra bökö, kérdés – felelet). A továbbiakban azért bemutatunk a kicsik által is játszható, kedvelt erdélyi játékváltozatokat: ezek közül itt a felismerések, a mozdulatokból való kitalálás két típusa (betűk segítségével, illetve anélkül), a memória segítségével történő találgatás és a vaktában találgatás szerepel.

Kitalálós körjáték 1.

A gyerekek körbeállnak, középen guggol egy, aki kezével eltakarja a szemét (vagy be is köthetik a szemét kendővel). A körbenállók éneklnek:



Bú - za - vi - rág ko - szo - rú,
Ma sen - ki sem szo - mo - rú,
Ta - láld ki a ne - ve - met,
El - fog - la - lom he - lye - det.

Esztelnek (Háromszék)
Gazda Klára: Gyermekvilág Esztelneken
Bukarest, 1980. 669.

A „Találd ki a nevemet” szövegre a középen guggoló föláll, odamegy valakihez, megfogja és megpróbálja kitalálni a nevét. Ha sikerül, cserélnek, ha nem, ő marad a körben. Számos változat leírásában szerepel, hogy a bekötött szemű megtapogathatja a másiknak a kezét, karját, arcát, haját is, ami segíti a kitalálásban: akihez odament, visel-e gyűrűt és ha igen, milyen, milyen blúz, ing, pulóver van rajta, van-e szemüvege, milyen a haja (pl. copfba van fonva vagy rövid).

Kitalálós körjáték 2.

Ebben a játékban is körbeállnak a gyerekek, és középre megy valaki: ő az „Árva Panna”. Mindenki énekl:

Ár-va Pan-na hú - gom, Mért állsz ott az ú - ton,
 Most kez-dő-dik a nagy vá-sár Szé-kely-ke-resz - tú - ron.

A középben álló ugyanezzel a dallammal folytatja:

2. Én is odamennék,
 Piros kendőt vennék,
 De a pénzem elvesztettem,
 Így hát hogy is vennék.

Megint mindenki énekl:

3. Szegény Árva Panna,
 Segítsünk hát rajta,
 Kinek nevét kitalálja,
 Az lesz a jutalma.
 Alsóboldogfalva (Udvarhely)
 MTA BTK Zenetudományi Intézet
 Leltári szám 64736

A dal végén Árva Panna eltakarja a szemét, s a többiek közül valaki a nevéen szólítja: „Árva Panna!” Árva Pannának ki kell találnia, hogy ki szólította: ha kitalálja, cserélnek, ha nem, újra ő marad bent.

Ez nagyobbaknak való, mert a dallam nehezebb, ráadásul Árva Pannának egyedül is kell énekelnie. Ha az egyedül éneklés még nem megy, nem baj, énekelheti mindenki végig a három versszakot.

Hangról felismerés

Ennek a játéknak a leírásában szerepel az a megjegyzés, hogy a játékot a kicsik egy óvónőtől tanulták, de otthon a szobában is játszották: ez jelzi, hogy a játék jól illeszkedik a hagyományba. Választanak egy medve komát, aki hátat fordít nekik, és kezével eltakarja a szemét. Valamelyik gyerek odamegy hozzá, megérinti a vállát és mondja:

Ébredj, ébredj, medve koma!
 Esztelnek (Háromszék)
 Gazda Klára: Gyermekvilág Esztelneken
 Bukarest, 1980. 668.

A medvének ki kell találnia, hogy ki szólott hozzá: ebben segíti a hang, azt kell felismernie. Ha sikerül, cserélnek, ha nem, ő marad a medve koma, és másik játészó megy oda hozzá.

Seggbál (seggreverős)

Hagyományosan ezt csak fiúk játszották, mert a lányok az alsószoknyák miatt nem érezték az ütést. Ma már lányok is részt vehetnek benne, de csak ha akarnak, s a fiúk közül is csak a „nagyfiúk”, akik nem fakadnak rögtön sírva. Óvodában csak akkor érdemes elővenni, ha megfelelő a csapat: nem túl érzékenyek, de nem is túl durvák.

Egyik játzó lehajol a többieknek háttal, a többiek közül pedig valaki rácsap a fenekére. Ki kell találnia, hogy ki volt az ütő: ha sikerül, cserélnek, ha nem, másik csap rá.

A gyerekeknek nem árt észben tartaniuk, hogy „most én ütök, de előbb-utóbb engem ütnek”: nem az a lényeg, hogy minél nagyobbat üssenek, hogy fájdalmat okozzanak a másoknak, hanem hogy ne lehessen kitalálni, ki ütött.

Mesterségünk címere

Ezt a játékot sokan újnak tartják a szövegében gyakran megjelenő Amerika miatt: a „Messze földről jöttünk” szövegváltozatok mutatják, hogy már Amerika felfedezése előtt is létezhetett, s valójában a vándorló mesterlegény figuráját örökíti meg. Népszerűsége változó, ma inkább az Activity játék népszerű, aminek még magyar neve sincsen, a mozdulatutánc mellett a rajzolás és a nyelvi leleményesség is megjelenik benne, s kiválóan alkalmas show-műsorként való bemutatásra, ahol persze nem a gyerekek játsszák, ők csak nézik. A Mesterségünk címere játékot viszont maguk játsszák.

Kiválasztanak két gyereket, akik odébb mennek, és megbeszélik, hogy milyen foglalkozást választanak. Azután visszamennek a többiekhez, és mondják:

Amerikából jöttünk, mesterségünk címere sz (vagy más).

A mesterség címere vagy a szó első hangja (a példában az sz a szakács kezdőbetűje lehet), vagy a szó első és utolsó hangja (szakács esetében sz. cs.), vagy egy két szóból álló „mesterség” esetében a két szó kezdőbetűje (f. m.: fára mászni, m. s.: macskát simogatni). Az utóbbi példából látszik, hogy a mesterségnek nem kell valódinak lennie, bármilyen tevékenység lehet. Aki kitalálja, cserél az egyik játzóval, aztán aki a következő mesterséget kitalálja, az a másikkal, és így tovább, amíg meg nem unják.

Ki a mester

A játékhoz jó megfigyelőképeség szükséges, nagyobbakkal érdemes játszani. Kiküldenek valakit kitalálónak, a többiek pedig megállapodnak abban, hogy a mozdulatokat ki fogja irányítani. A mozdulatok itt nem jelentenek semmit: az a kérdés, hogy ki irányítja a többieket. Amikor elkezdenek tapsolni, énekelni, más mozdulatokra váltani (pl. integetni, dobogni), akkor van lehetőség arra, hogy a kitaláló meglássa, ki a kezdeményező. Háromszor találgathat, s ha harmadszorra sem találja ki, újra ő lesz a kitaláló.

Ki hiányzik

A játzók egyvalakit kiküldenek vagy odébb küldenek: akkor hátat kell fordítania, hogy ne lássa a többieket. Valakit elrejtnek: vagy elbújik valahova, ahol nem látszik, vagy letakarják pokróccal, terítővel. Visszahívják, aki kiment vagy odébb ment, és annak ki kell találnia, hogy ki hiányzik, ki bújt el. Ha kitalálja, szerepet cserélnek, ha nem, megint ő megy ki.

Ennek a játéknak egy erdélyi változata található gyűjteményünkben, amelyben körbejárás is szerepel egy műköltésből származó versikére: ez nyilvánvalóan pedagógusi leleményből származik, amelynek célja, hogy a játék látványosabb legyen. Ezt az elemet itt a leírásból kihagytuk, mivel a játék anélkül is kitűnően játszható, és sokkal természetesebb.

Szegényemberezés

Ehhez a játékhoz négyen kellene. Egy-egy cédulára fölírják: szegény ember, bíró, hajdú, tolvaj (illetve ezekhez hasonló szerepeket: szegény ember helyett lehet panaszos vagy gazda, hajdú helyett hóhér, verő, csendőr). Mivel az óvodások még nem tudnak olvasni, a fölírás helyett le is rajzolhatjuk a megfelelő figurákat: egy lehajtott fejű, rongyos figura lehet pl. a szegény ember, egy fölemelt fejű, nagyhasú a bíró, akinek bot van a kezében, az a hajdú, aki pedig lovat, tehenet vezet, az a tolvaj. A cédulákat feldobják vagy csak beteszik egy kapalba, sapkába és összerázzák, mindenki húz egyet. Aki a szegény embert húzza, megszólal:

Elvesztettem ökrömet, tehenemet, meg egy tyúkszaros taligámat. Gyanakszom – terád!

Rámutat valakire, akiről gondolja, hogy ő húzta a tolvajt. Ha eltalálja, a hajdú megkérdezi a bírót:

Mit ítél, bíró uram?

Esztelnek (Háromszék)

Gazda Klára: Gyermekvilág Esztelneken

Bukarest, 1980. 679.

A bíró ítél egy-két tenyerest, simát vagy csípőset, a hajdú egy vesszővel (vagy csak kézzel) egyszer-kétszer a tolvaj tenyerébe csap: a kitalálás a lényeg, nem az, hogy fájdalmat okozzon. Ha azonban a szegény ember nem találja el, hogy ki a tolvaj, és a bíróra vagy a hajdúra mutat, ő kapja a tenyerest büntetésből a sértésért.

Virágneves 1.

A játszók kiválasztanak valakit angyalnak, egy másikat ördögnek, egy harmadik a kertész. A többiek a virágok: vagy a kertésztől kapnak virágneveket, vagy ők súgják meg a kertésznek, hogy milyen virágnevet választanak. Az angyal és az ördög nem tudja, hogy milyen virágok vannak: ki kell találniuk.

Az angyal jön először, beszélget a kertésszel.

Csingilingi pu-pu-pu!

Miért jöttél?

Virágért.

Miféleért?

Rezedáért (vagy másért).

Ha sikerül olyan virágot mondania, ami egy játzó neve, azt elviszi magával, ha nem, a kertész ezt feleli:

Kiszáradt a kertemből!

Maros mente

MTA BTK Zenetudományi Intézet

Leltári szám 73260

Akkor az angyal virág nélkül megy el. Jön az ördög, most ő beszélget a kertésszel ugyanúgy, ahogy az angyal. Akinék a virágnevét eltalálja, azt ő is magával viszi. Felváltva találgat az angyal és az ördög, amíg mindenkinek a virágnevét ki nem találják. Egyes változatok szerint az a győztes, akinél több virág van, de mások nem említenek győztest, csak azt, hogy ha minden virágot elvittek, kezdik újra.

Virágneves 2.

Ugyanúgy játsszák, mint az előzőt, de a szövegek mások, és van egy zárójáték is.
Az angyal és a kertész beszélgetése:

Cin-cin!
Ki van odakünn?
Az angyal az aranypálcával.
Mit keres?
Virágot.
Milyen virágot?
Ibolyát (vagy mást).

Ha nincs olyan virág, a kertész mondja:

Nincs, kiszáradt a kiskertemből.

Az ördög és a kertész beszélgetése:

Bumm-bumm-bumm!
Ki van odakünn?
Az ördög a vasvillával s a zabos tarisznyával.
Mit keres?
Virágot.
Milyen virágot?
Levendulát (vagy mást).

Ha nincs olyan virág, a kertész mondja:

Nincs, kiszáradt a kiskertemből.

Hosszúfalu (Brassó)

Seres András: Barcasági magyar népköltészet és népszokások
Bukarest, 1984. 646.

Amikor minden virágot elvittek, húznak egy vonalat a földön, egyik oldalára áll az angyal, mögötte az ő virágai sorban, a másikra az ördög, mögötte sorban az övéi. Az angyal és az ördög megfogja egymás kezét, a csapatban mindenki átfogja ez előtte álló derekát, a kertész vezényel:

Most!

Elkezdik húzni egymást, s amelyik csapat el tudja húzni a másikat, az a győztes.

Virágneves 3.

Itt is van angyal és ördög, de nincsen kertész. A többiek virágnevet választanak maguknak, ezeket az angyal és az ördög is hallja. Ezután mindkettőjük szemét bekötik.

Az első gyerek odamegy az angyalhoz, aki kérdez, a gyerek pedig válaszol és ő is kérdez.

Ki van ott?

Egy virág. S milyen virág?

Klézse (Moldva)

MTA BTK Zenetudományi Intézet

Leltári szám 64956

Az angyal mond egy virágnevet. Ha kitalálja a virág nevét, a gyerek odaáll mögé, ha nem, visszamegy a többiek közé. A következő játzó az ördöghöz megy, s ugyanez történik. Felváltva mennek az angyalhoz és az ördöghöz.

Amikor mindenkinek kitalálták a virágnevét, leveszik az angyal és az ördög szeméről a kendőt, szembeállnak egymással, összefogják a kezüket, mögöttük a csapatuk, mindenki fogja az előtte álló derekát, és előre-hátra húzzák egymást, amíg valamelyik el nem esik. Amelyik csapat nem esett el, az a győztes.