Nagyszüleink és szüleink idején a gyerekek sokkal többet játszottak, és ültek kint a friss levegőn, mint napjainkban. Rengeteg játékot ismertek.

Balázs-Bécsi Anna – Zakariás Anna, 2013

Adj, király, katonát! I.

Szüleim mesélték, hogy ha 10-nél többen akartak együtt játszani, akkor az *Adj, király, katonát!* játékot játszották.
A csoportot két részre kell osztani, és egymással szembeállítani. Kézen fogják egymást a csoportok tagjai, és egymással szembeállnak olyan 10 m távolságban. Az egyik csoport tagja elkiáltja magát:

- Adj, király, katonát!

A másik csoportból visszaszól valaki:

- Nem adunk!

- Ha nem adsz, szakítunk!

- Szakíts, ha tudsz!

- Kit kívánsz?

Mire kihívják azt, akit szeretnének, hogy szakítson. Ez a tag akkor nekiszalad, és ha sikerül elszakítani a másik csapat láncát, akkor magával visz egy tagot a saját csapatába. Ha nem sikerült neki, akkor ott marad annál a csapatnál, aki őt kihívta.

Elmesélte: Tamás Anna, 42 éves, Csíkszereda

Gyűjtötte: Tamás Ferenc, 2013

Adj, király, katonát! II.

Feláll 2 csapat egymással szemben. Az egyik csapat tagja elmondja a mondókát: Adj, király, katonát! A másik csapat válaszol: Nem adunk! Az első csapat akkor szakít. Ez azt jelenti, hogy az ellenfél csapatláncát egy kiválasztott játékos át kell szakítsa, hogy maga mellé állítsa az ellenfél játékosát. Az a csapat nyer, amelyikben több fő marad.

Elmesélte: ismeretlen

Gyűjtötte: Lukács Hunor, 2013

Angyal vagy ördög?

Minél több gyerek játssza, annál érdekesebb.

Kiszámolóval választottunk egy „forgatót”, aki szerre megforgatta a többieket. Mindenki olyan testhelyzetben kellett szoborrá merevedjen, ahogy megállt. Ezután a forgató egy fűszállal csiklandozta a szobrokat, és minél viccesebb dolgokkal próbálta rávenni őket arra, hogy elnevessék magukat. Akinek a fogai látszottak a nevetéstől, „ördög” lett, és kiesett. A nyertes(ek) „angyal(ok)” lett(ek), és ő(k) lett(ek) a következő forgató(k). Ha több angyal lett, újra ki kellett számolni a forgatót.

Elmesélte: Laczkó Kinga, 38 éves, Csíkszereda

Gyűjtötte: Laczkó Attila, 2013

Bicskatőkézés

Több gyerek is játszhatja.

Egy botra körülbelül 10 vízszintes rovást vésel, és beleteszed a földbe. A gyerekek körbeállják a botot, úgy kb. 1 m távolságban. Ekkor egymásután feldobják a bicskát. Ha beleáll a bicska a földbe, akkor újra dobhat a bicska feldobója, és léphet egy lépést a földbe szúrt bot irányába. Ha nem áll bele a földbe a bicska, akkor jöhet a következő gyerek. A játék addig folytatódik, míg a játékosok elérik a botot, a boton lévő legfelső rovást, majd visszatérnek a helyükre.

Elmesélte: Gere Zoltán, 68 éves, Csíkszereda

Gyűjtötte: Gere Zsanett, 2013

Boltos játék

Össze kell gyűjteni köveket, leveleket, ágakat, füvet és mindenfélét, ami a természetben található. Megnevezték, hogy melyik milyen étel, és kupacokba rakták. Pénznek köveket vagy papírt használtak. A vevők megvásárolták az árut, és kövekkel fizettek.

Elmesélte: Nagy Kinga, 38 éves, Csíkszereda

Gyűjtötte: Nagy Réka – Hegyes Barbara, 2013

Bújócska

A napjainkban is igen népszerű játékot annak idején is játszották.

A játék úgy történt, hogy a gyerekek összegyűltek, és a szintén ismert „kő, papír, olló” játékkal döntötték el, ki legyen a hunyó.

A hunyó a kijelölt helyen kellett elszámoljon 50-ig, ezidő alatt a többi gyerek elbújt a gyerekek által közösen meghatározott határokon belül. A hunyó a számolás után keresni kezdte a gyerekeket, és ha meglátott valakit, akkor vissza kellett fusson a számolásra kijelölt helyre, majd a látott gyerek nevét felkiáltotta. Amikor mindenki megkerült, a következő hunyó az lett, akit elsőnek „kiütöttek”. Ha a hunyó eltévesztette a látott gyerek nevét, vagy nem látta a gyereket, akkor azt csalásnak nyilvánították, kétszeres újraszámolással büntették.

Elmesélte: Silló Klára, 69 éves, Csíkmindszent

Gyűjtötte: Gaál Roletta – Szilveszter Áron, 2013

Bűzözés

A játékosok két csoportra oszlanak. Az egyik csapat az ütő, a másik a fogó csapat. A játékot kicsi kemény labdával játsszák, amit az ütő csapat egy kb. 1,2 m-es ütővel üt. Egy játékosnak 3 ütéshez van joga, ami után el kell fusson a bűzhöz (ami egy kijelölt hely a játéktér 2/3-án) és vissza az ütőhelyre. Amennyiben a fogó játékosok a levegőben elkapják a labdát, akkor a két

csapat szerepet cserél. Ugyancsak szerepcserére kerül sor, ha a bűzhöz futó játékost megdobják a labdával, és ha egy ütő sem szerzett újabb jogot az ütéshez azzal, hogy elfut a bűzig és vissza, és már nincs aki üssön.

Ezt a játékot Húsvét vasárnapján játszodják még ma is Csíkdelnén a játszókertben.

Elmesélte: Birta Antal, 72 éves, Csíkdelne

Gyűjtötte: Balogh Noémi – Birta Noémi, 2013

Cekapecc

Ehhez a játékhoz legkevesebb 5 gyerek kell.

Minden gyerek keres magának egy párt.

A párok felsorakoznak egymás hátához. Mindig kell legyen egy olyan gyerek, akinek nincs párja. Az a gyerek, akinek nincs párja, az a sor elejére áll, és nem néz sem jobbra, sem balra, sem hátra. Ennek a gyereknek a neve: macska.

A macska elkiáltja magát:

- Hátulsó pár, előre!

Ez azt jelenti, hogy a leghátsó pár egyik tagja jobbra, míg a másik balra fut. Amikor a macska meghallja, hogy a párok elindultak, elkezdi valamelyik gyermeket kergetni. Ha megfogta, akkor ketten beállnak a sorba. Az lesz a macska, akit a macska meg nem fogott.

A macska megint elkiáltja magát:

- Hátulsó pár, előre!

És ez így megy tovább, amíg a gyerekek meg nem unják.

Elmesélte: Okos Lajos, 56 éves, Csíkszereda

Gyűjtötte: Ambrus Krisztina – Okos Zsuzsanna, 2013

Cicázás I.

Szükséges: 1 labda, 3 vagy több játékos.

Egy nagyobb területet válasszatok el háromfelé úgy, hogy a két szélső rész, valamivel kisebb legyen, mint a középső.

Válasszatok ki 2 „gazdát” (játékost). A gazdák álljanak a pálya két szélső részébe. A többiek álljanak a középső játékterületre, ők lesznek a cicák.

A gazdák egymásnak dobják a labdát úgy, hogy a cicák ne tudják elkapni. Amelyik cica elkapja a labdát, az helyet cserél a labdát dobó gazdával. Ezt addig lehet folytatni, amíg megunjuk.

Elmesélte: ismeretlen

Gyűjtötte: Varga Tímea – Bodor Andrea, 2013

Cicázás II.

Szemben áll két gyerek kicsit távolabb egymástól. Közéjük beáll még egy – ő lesz a cica.

A két szélső gyerek dobálja egymásnak a labdát úgy, hogy a középső ne tudjon hozzáérni a labdához. Ha sikerül neki megérinteni vagy elvenni a labdát a másik két gyerektől, kiállhat középről. Az lesz a következő cica, aki utolsónak ért a labdához, mielőtt az előző cica megérintette volna a labdát.

Elmesélte: Ferencz Jolán, 62 éves, Csíkpálfalva

Gyűjtötte: Miklós Gréta Abigél, 2013

Csali-pénztárca

A játék inkább viccelésnek számít. Akárhány személy játszhatja. Ehhez csak egy üres pénztárca és egy alig látható fonalra vagy horgászzsinegre (damilra) van szükség. A fonalat rákötjük a pénztárcára. Ezután a megkötözött pénztárcát kirakjuk az utcára, úgy, hogy egy épület vagy fa, bokor mellé el tudjunk bújni. Már csak arra kell várni, hogy jöjjön egy ember. Ugyebár, amikor meglátjuk vagy valaki meglát egy pénztárcát, egyből a pénzre gondol. Amikor az ember meglátja a pénztárcát, egyből felveszi, és ekkor megrántják a madzagot. Ilyenkor mindig nagyot nevettek a gyerekek, s a felnőttek megszégyellték magukat.

Elmesélte: Ambrus Attila, 46 éves, Csíkszereda

Gyűjtötte: Ambrus Krisztina – Okos Zsuzsanna, 2013

Csülközés I.

A földbe egy nem mély lyukat kell vájni, úgy, hogy a csülköt ferdén lehessen elhelyezni benne. A lapáttal megütjük a csülök hegyes, kiálló végét, az felrepül a levegőbe, s ekkor a lapáttal minél messzebbre próbálod elütni. Közben el kell kiáltsd, hogy szerinted mennyire repült el. Ha az ellenfél elkapja a levegőben a csülköt, akkor kiestél. Akkor is kiestél, ha több métert mondtál, mint amennyit ütöttél. Lépéssel mérik le a távolságot. Az nyer, aki többet tudott ütni.



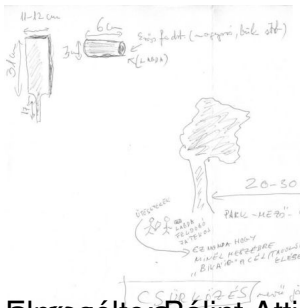
Elmesélte: Barcsay László, 75 éves, Csíkszereda

Gyűjtötte: Barcsay Zselyke – Finta Diána, 2013

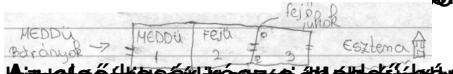
Csürközés II.

A játékot 2-4 játékos játszhatja. A játékhoz egy 20-30 m hosszú pálya szükséges, ami lehet mező, erdei tisztás, park, mindenképpen sima terület. Szükség van egy lapítószerű ütőre, és egy kisebb, erős fadarabra, ami a labdának felel meg.

A kezdő csapatnak a dobója feldobja a kis fadarabot, amit az ütő el kell találjon, és minél távolabbra elüsse. Ezt háromszor ismételheti meg a csapat egy kör alatt. A cél az, hogy a 3 ütés alatt a „labda” elérje a pálya összhosszát. Ha a 30 métert eléred (bikáig), akkor van egy pontod, ha meg nem tudod elérni, akkor nincs pontod. Az a nyertes csapat, aki több pontot szerzett.



Összeállította: Bálint Attila, 73 éves, Csíkszereda



Gyűjtötte: Madarász Beáta – Ujsi Renáta, 2013