

ŽAIDIMAI

1. KATINAS IR PELĖ

*Parodė Juozas Averka, g. 1911 m., Marcinkonių apyl., Varėnos r.
Užrašė Rasa Kasperavičiutė 1993 m. LKAChR K92-27(2)*

Šis žaidimas – dviems nedideliems vaikams. Viduryje kambario pastatomas suolas. Vienam jo gale – „katinas“, kitam – „pelė“. Jie kalbasi:

- Pele. Pele, kur buvai?
- Kamaroje.
- Ką ten veikei?
- Pieną lakiav.
- Ar man palikai?
- Ne!

Tada „katinas“ vejasi pelę. Jie laksto aplink suolą, kol „katinas“ sugauna „pelę“. Kai sugauna, keičiasi vietomis.

2. VARLĖS

*Parodė Virgilijus ir Reda Leimonai, g. 1968m. ir 1970 m., gyv. Dugnų k., Pilviškių apyl., Vilkaviškio r.
Užrašė Jūratė Augutytė 1981 m.*

Vaikai sustoja ratu, susikabina rankomis ir sako: „Varlės, varlės, op!“ Visi išpučia žandus ir stengiasi neprasijuokti, nors vieni kitus juokina. Kas prasijuokia, eina už medžio ir užsikniaubia. Likę vaikai susipainioja, t.y. nepaleisdami rankų, persisuka, peržengia rankas ir pan. Atėjės vaikas turi atpainioti. Jeigu jam nepavyksta, vaikai patys turi atsipainioti.

Žaidžia, kol visus prajuokina. Jei kuris vaikas visą laiką juokiasi, išmetamas iš žaidimo.

3. ŽVIRBLĮ PEŠTI

Parodė Antanina Žadeikytė, g. 1926 m., gyv. Upynoje, Šilalės r. Užrašė Rūta Petruskaitė 1987 m.

Žaidimą žaisdavo 5 - 7 vaikai arba jaunuoliai.

Žaidimo eiga

Vienas žaidėjas atsisėsdavo ant kaladės užrištomis akimis. Rankose jis turėdavo rankšluostį su mazgu ant galos. Kiti sustodavo ratu aplink sėdintįjį ir pešiodavo tai plaukus, tai drabužį, stengdamiesi pasprukti ir nepakliūti sėdinčiajam, nes šis mosuodavo aplink save rankšluosčiu (taip gindamasis nuo pešiojančiujų). Jei ką kliudydavo, tai tas keisdavosi su sėdinčiuoju - imdavo rankšluostį ir sėsdavo ant kaladės.

4. „ČEBATELIUS SIŪTI“

Parodė Julija Mačėnaitė Papinigienė, g. 1912 m., Krikonių k. Mielagėnų par., nuo 1946 m. gyveno Švenčionyse.

Užrašė Vida Šatkauškienė. Sg. LKAR 180 (108). Sp. "Kad aš žinojus...". Julijos Papinigienės dainos ir pasakojimai; sudarė Vida Šatkauškienė; 2012, Vilnius

„Reikia tiek kédžių, kad vienas žaidėjas liktų be kédés. Kédes sustatyc dzviem eiliom vienos prieš kitas. Visi susėda i burtų keliu išrenka vienų žaidėjų, katras „sius čebatelius“. Anas vaikšto tarp eilių pirmyn i atgal, i sako: „Kataram gači čebatelius siuva, kataram gači čebatelius siuva“. Visi turi sédét i nesujudéti, kol siuvėjas nesuploja runkom. E tadu graito suskeist vietom su tais, kur priešingoj ailijo. Siuvėjas stebgas ažimt kieno nors vietų. Kas liko be vietas – eina čebatelių siūt.“

Dar vienas žaidimo variantas užrašytas Švenčionėliuose (parodė V. Duksienė, g. 1909 m.; užrašė N. Vėlius; sg. LTR 3550(16)):

Stovi viena priešais kitą dvi vienodo kédžių skaičiaus eilės. Ant jų sėdi vieni priešais kitus žaidėjai. Vienas vaikšto viduriu tarp kédžių ir klausinėja:

– *Kataran gači čebatelius siuva*“ xn

Taip kurį laiką vaikšto ir klausinėja, kol užmigdo visų žaidžiančiųjų budrumą. Tada rankomis:

– *Pliaukšt!*

Tai reiškia, kad visi turi greitai stotis nuo kédžių ir vikriai pulti link priešais esančios eilės kédžių. Pirmas, žinoma, atsisėda tas, kas pliaukštėjo. O kažkam kédés nelieka. Dabar jau jis vaikštinėja tarp kédžių ir klausinėja, pavyzdžiu:

– *Kataran gači suknytetj siuva*“ xn

Po kurio laiko vėl –

– *Pliaukšt!*

Ir vėl kažkam kédés nelieka. Taip žaidžia, vis sugalvodami kokį nors kitą klausimą, kol nusibosta.

5. SIŪLUS SUVYTI

Parodė V. Jucienė, g. 1922 m., gyv. Pauliškių k., Skaudvilės apyl, Tauragės r.

Užrašė R. Juozaitienė, R. Juozaitis 1988 m. Sg. LKAChR S64-48(1).

Tai dviejų komandų rungtynės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi to paties skaičiaus grupes ir sustoja vienas paskui kitą: vienos komandos narių eilė priešais kitos komandos žaidėjų eilę. (Pirmieji kiekvienos komandos eilės žaidėjai stovi vienas priešais kitą, o jų komandos – jiems už nugaros). Davus ženklą pradėti (tokiu ženklu pradėti, o kartu ir muzikiniu viso žaidimo palydėjimu, gali būti grojama smagi polkutė), pirmieji kiekvienos komandos dalyviai sukasi aplink save. Jiems apsisukus, už nugaros stovintys antrieji žaidėjai apkabina pirmuosius per liemenj. Dabar aplink savo ašį sukasi trijų dalyvių voros. Taip palaipsniui prie voros prikimbant dar vienam žaidėjui, apsisukimas apie savo ašį darosi vis ilgesnis ir sunkesnis, reikalaujantis iš kiekvieno ir iš visų kartu sumanumo, vikrumo ir susigaudymo. Kuri komanda pirmoji „suveja didžiausią (t. y. visų dalyvių) kamuoli“, ta ir laimi.

6. AUKŠTYN-ŽEMYN („GALVA-KOJA“)

*Parodė Stasė Kazlauskaitė-Gimbutienė, g. 1925 m., gyv. Salagirio girininkijoje, Panemunėlio apyl., Rokiškio r.
Užrašė R. Skiparis, D. Pacenkaitė 1984 m. Sg. LKACHR A152-13(1).*

Abi komandos turi po apvalų daiktą, pavyzdžiu, obuolį, kurj turės perdavinėti už nugaros stovinčiam komandos draugui tai per galvą, tai per kojų tarpat. Pirmiesiems eilėje vienas priešais kitą stovintiems žaidėjams pradėjus, obuolys kelias ją abiejų eilių galą, švysčiodamas tai per viršų, tai per apačią. Kai pakutinis eilėse žaidėjai gauna obuolį, bėga į kiekvienos komandos eilės priekį ir vėl paleidžia obuolį – aukštyn-žemyn iki eilės galo. Dabartiniai eilių paskutinieji, sulaukę obuolio, vėl bėga į eilių priekį ir vėl leidžia obuolį galan. Taip žaidžiama, kol visi komandos nariai nepabūna eilių pradžioje. Žaidimas baigiasi, kai pradėjusieji žaidėjaitolydžio artėdami, vėl atsiduria eilės priekyje. Kurios komandos žaidėjas ten atsiduria pirmas, ta komanda ir laimi.

7. ŠLUBIAI

*Parodė Jonas Molukas, g. 1916 m., gyv. Ylakių apyl., Skuodo r.
Užrašė V. Dimšaitė 1983 m. Sg. LKAVChR Š115-45(1).*

Keli arba keliolika berniokų sustoja į vieną eilę vienas už kito. Kiekvienas iš jų kairiaja ranka paima kairiąją prieky stovinčiojo koją, o dešinę ranką uždeda ant jo peties. Davus ženklą arba, pavyzdžiu, užgrojus muzikai, visi ima šokuoti ant likusios vienos kojos.

Jei visi suderina judesius, išlaiko pusiausvyrą, šokuoti sekasi lengvai, užduotis sunkinama: „pravadyriui“ šūktelėjus, visi sutartinai pakeičia rankas ir kojas. Keisti rankas ir kojas reikia visiems vienu metu, nes „šlubiu eilė“ negali pakrikti.

Dar sunkesnis žaidimo variantas – kai gerokai aukščiau į priekį iškeltą žaidėjo kairiąją koją turi paimti priekyje stovintis kitas žaidėjas, kuris dešine ranka turi pasiekti prieš jį stovinčiojo pečius. Jei eilė ir dabar sugeba sėkmingai suderinti judesius, nepavargsta ir nepraranda pusiausvyros šokinėdami ant vienos kojos, „pravadyrius“ ir vėl duoda ženklą keisti rankas ir kojas.

8. LAUMINĖJIMAS

Vienam žaidėjui užrišamos akys. Kiti žaidėjai gali laisvai bėginėti po kambarj. Žaidėjas su užrištomis akimis juos gudo. Kurj nors pagavęs, klausia:

- Duosiu šuniuką juodą ir šiupinio puodą, ar ganysi mano aveles?
- Ganysiu, – atsako pagautasis.

Lauminėtojas iš balso bando atspėti pagautojo žaidėjo vardą. Jeigu iš karto nepavyksta, dar gali ji užrištomis akimis apčiupinėti. Teisingai atspėjus, žaidėjai keičiasi vaidmenimis, jeigu ne – tas pats lauminėtojas toliau gudo.

Sp. SŽP, p. 142.

9. PUODUS DEGTI

„Kaži kas praminė „puodus degti“. Gerai! Tuoj visi sustojo į rinkj, nosimis į vidų, o rankas iš užpakalio atkišę į lauko pusę. Vienas turi susivijęs žiužj: nešdamas aplinkui, ir jduoda vienam iš būrio į rankas. Tas nutvėrės žiužj greta stovinčiam po dešinės pliaukšt, pliaukšt skersai nugaros. Mušamas lekia aplinkui, o tas genasi plumpindamas, šaukia: „Puodai dega, puodai dega!“ ir vėl pliauškina po dešinei stovintj, gena aplinkui. Taip žiužis eina iš rankų į rankas, ir puodai ne vienam jdegina kailj. Visi lako, gainiojasi sušilę.“

Sp. ŽKK, p. 282.

10. ŽIUŽIS

Visi susėda ratu, kojas sulenkia per kelius. Vieną išrenka į rato vidurj (burtų būdu, traukiant pagaliukus – kieno bus trumpiausias). Vienas iš žaidėjų susuka iš kokios skiautės (palelės) žiužį (bitką). Ir pasleplia jį po sulenktais keliais. Tas žiužis neilgai būna pas vieną žaidėją, jis po keliais perdavinėjamas vis kitam, kad vaikščiojantis vidury žaidėjas negalėtų atspėti, pas kurį yra. Anam bevaikščiojant, vienas iš žaidėjų pašoksta ir su žiužiu kerta šitam kur pakliūva, o žiužį meta kitiems žaidėjams. Gavęs smūgį, vidury esantis žaidėjas turi greitai pats pastverti tą žiužį. Nepastvérus jis vėl atsiranda po žaidėjų keliais. Vėl žaidėjai ji perdavinėja kits kitam, kad viduryje stovintis negalėtų įspėti, pas ką jis ir iš kurios pusės reikia laukti kirčio.

Kitas vikrus, sumanus žaidėjas greitai nuspėja, pas ką žiužis. Tada, kai žaidėjas pašoka ji mušti, išano žiužį nustveria. Būdavo tik akimirka, kada vidurio žaidėjas tą žiužį galėdavo sugriebti. Kai jis vėl atsirasdavo po žaidėjų keliais, negalėdavo jo iš ten imti. Nevikrus žaidėjas negreit pagaudavo tą žiužį, o nepagavęs vis gaudavo mušti nuo kitų.

Sp. VVV, p. 16.

11. ŽVIRBLĮ PEŠTI

Žaidimą žaisdavo 5–7 vaikai arba jaunuoliai.

Vienas žaidėjas atsisėsdavo ant kaladės užrištomis akimis. Rankose jis turėdavo užmegztu galu rankšluostį. Kiti sustodavo ratu aplink sédintįjį ir pešiodavo tai plaukus, tai drabužį, stengdamiesi pasprukti ir nepakliūti sédinčiajam, nes šis mosuodavo aplink save rankšluosčiu, taip gindamas nuo pešiojančiųjų. Jei ką kliudydavo, tai tas keisdavosi su sédinčiuoju – imdavo rankšluostį ir sésdavo ant kaladės.

P. Antanina Žadeikytė, g. 1926 m., gyv. Upynoje, Šilalės r.

U. Rūta Petrauskaitė 1987 m. Sg. LKACHFR Ž 122-46(1).

12. OŽYS

Visi žaidžiantieji šoka į tolį, ir kas arčiausiai nušoka, tas lieka „ožys“. Jis pasilenkia, ir per jį visi kiti šokinėja. Šokdami per jį pasiremia abiem rankomis į nugara. Kas neperšoka arba šokdamas nuvirsta, tas lieka ožiu ir per jį šokinėja kiti. „Ožys“ vis keičia savo padėtį: stovi nugara į šokančius, priekiu arba šonu, pasilenkia daugiau ar mažiau arba palenkia tik galvą. Žaistti gali bet kiek vaikinų (berniukų), kol nusibos.

P. Romas Lukša, g. 1960 m., gyv. Girių k., Gervėčių apyl., Ostraveco r., BTSR.

U. Kazys Poškaitis 1970 m. Sg. LKACHFR O33-29(1).

13. ŠARKELA, VARNELA

Parodė Vanda Mockevičienė, g. 1934 m., gyv. Nedzingės k., Varėnos r.
Užrašė Giedrė Jurgelytė ir Ramunė Žilytė 1986 m. LKACHFR Š 23-27(2).

1
- Šar-ke-la var-ne-la, ke-li tar-vo vai-ke-liai?
2
- Du na-nuo-se, du ka-puo-se,
Du oluo-nu rai-ko,
Du pi-nigus skai-to,
Du

Žaisti gali neribotas vaikų ar paauglių skaičius. Muzika dviejų dalių, metras 2/4. Pirmoji dalis trunka keturis taktus, antrosios dviejų taktų melodija kartojama, kol išvardinami šarkos vaikai.

Žaidimo eiga

Žaidėjai sutupia ratu. Vienas – šarkela – vaikšto aplink.

1. Kreipimasis į šarkelį (4 tkt.)

1 – 4 taktas

- Šarkela varnela,
Keli tavo vaikeliai?

Vaikai tupėdami dainuoja, o šarkela paprastuoju žingsniu eina aplink vaikus.

2. Šarkelės atsakymas (2xn tkt.)

1 – n taktas

- Du namuose,
Du kapuose,
Du duonų raiko,
Du pinigus skaito,
Du galvelas kraipo...
Kiek bus?

Vaikas, j kurj šarkela parodo, turi greitai suskaičiavęs atsakyti. Jeigu neteisingai suskaičiuoja, jis tampa šarkela.

Toliau žaidžiant, kita šarkela gali išvardinti kitokj – mažesnį ar didesnį - vaikų skaičių. Išrädinga šarkela, norėdama suklaidinti klausiamajį, gali privardinti gana daug tų vaikų...

14. ŠARKA

Parodė Ona Andruškienė, g. 1915 m., gyv. Luokėj, Telšių r.
Užraše Kazys Poškaitis 1988 m. LKACHFR Š 23-49 (1).

The image shows handwritten musical notation on a staff. There are two measures of music, each consisting of four eighth notes. Measure 1 is labeled with a box containing the number 1 above the staff. Measure 2 is labeled with a box containing the number 2 above the staff. Below the staff, there is handwritten lyrics in Lithuanian:

- Šar-ka ūrka! - o ko ko? - Ku-me tie-vas? - Min-tau-joj. Šil-ky drat-u po du gretu, Šil-ky drat-u po du gretu.
- Kon te dir-ba?

Šį azartišką žaidimą gali žaisti ne tik vaikai, bet ir suaugusieji. Žaidžiama dainuoja. Pradžioje tarp dviejų vaikų grupių vyksta dialogas, o paskui visi dainuodami šokinėja. Muzika dviejų dalim: pirmoji trunka aštuonis taktus, antroji – šešiolika. Metras 2/4.

Žaidimo eiga

Vaikai pasidalija į dvi daugmaž lygias grupes. Jeigu vienų ir kitų būna pakankamai, dažniausiai berniukai atskiria nuo mergaičių. Viena žaidėjų grupė sutupia vienoje patalpos pusėje, kita – priešingoje. Tupi eile, abiem rankomis laikosi už kulnų.

1. Dialogas (8 tkt.)

1 – 8 taktas

- Šarka, šarka!
- O ko ko?
- Kame tievas?
- Mintauj.
- Kon te dirba?
- Batus siov'.
- O su kon?
- Su šilk.

2. Šokinėjimas (16 tkt.)

1 – 16 taktas

Šilkų dratū po du gretu. 1x8

Nepasikeldami iš pritūpimo, tačiau nesilaikydami už kulnų, žaidėjai kas ketvirtinė šokinėja liuoksniukais. Eilės šokinėdamos pasikeičia vietomis. Su kiekvienu liuoksniuku žaidėjai suploja rankomis pakaitomis tai prieš save, tai už nugáros. Nušokti liuoksniuku ir ploti reikia skaiciuojant "viens-du".

15. LAPIŲ LENKTYNĖS

Parodė S. Andraitienė, g. 1905 m., gyv. Šiluvos k., Raseinių r.
Užrašė D. Čiaupaitė 1973 m.

The image shows two staves of handwritten musical notation. Staff 1 (left) starts with a treble clef, a common time signature, and a key signature of one sharp. It consists of eight measures of eighth-note patterns. Staff 2 (right) starts with a common time signature and a key signature of one sharp. It also consists of eight measures of eighth-note patterns. Below the staves, the lyrics are written in a cursive hand:

Oj, tu lapi, la-pu-te-li, oj tu čia ne-bū-si. Oj, per kur tu iš-ly-si, per kur tu iš-val-čiuosi?

Žaidėjai sustoja rateliu. Viduryje ratelio padedamas koks nors daiktas, vadinas „gaideliu“. Ratelio viduryje stovi 3-4 žaidėjai, jie vadinami „lapėmis“.

Žaidimo eiga

1. Ratelis (8 tkt)

1–8 taktas

Oj, tu lapi, laputeli.

Oj tu čia nebūsi. 2 x 2

Paprastuoju žingsniu kas ketvirtinė žaidėjai eina ratu dešinėn. „Lapės“ ratelio viduryje nedaro nieko, laukia, kada baigsis daina.

2. Lapių lenktynės (n tkt.)

1 – n taktas

Oj, per kur tu išlysi,

Per kur tu išvaliuosi?

Dabar lapės turi apsisukti, perlisti per užpakalyje stovinčio žaidėjo kojų tarpat, apibėgti aplink, vėl perlisti tarp kojų ir paimti gaidelį. Pirmajam, atlikusiam šį uždavinį, atitenka „gaidelis“ ir jam jau nereikia rungtyniauti.

Kartojant žaidimą, nugalėtojas palieka gaidelį rato viduryje, o pats stoja į ratą. Toliau rungtyniaus likusios „lapės“. Jei nori, bet kuris rato žaidėjas gali eiti į ratelio vidurj ir pabūti „lape“.

Žaidžiamas ir sunkesnis šio žaidimo variantas. Žaidėjai („lapės“) lenktyniauja, vaizduodami šuoliuojančias lapes: bėga aplink ratą, šokinėdami ant vienos kojos; kita koja turi būti pariesta į užpakalį ir vaizduoti lapės uodegą.

16. TÉVAS JURGIS

Parodė O. Aleškevičienė, gyv. Ausiutėnų k., Breslaujos r.

Užrašė E. Grinaveckienė 1956 m., melodiją šifravo B. Uginčius. LTR 3121(68); LKAChFR J 83-29(2).

Té-vas Jur-pis, té-vas Jur-pis sa-vo vai-kus mo-ko^s o tai taip, o tai taip, té-vas Jur-pis dor-ro.
Jūs, voi-ke-liai -----

Žaisdavo vaikai ir paaugliai troboje, kieme, pievoje. Žaidėjų skaičius neribotas. Visi sustoja į eilę vienas kitam už nugaros ir jsikabina į drabužius ar užsikabina už liemens. Eilės pirmagaly atsistoja didesnis ir supratinėsnis, kuris dainuoja, o visi kiti jam pritaria:

*Tévas Jurgis, tévas Jurgis
Savo vaikus moko:
Jūs, vaikeliai, taip darykit,
Kaip tévelis doro.*

Po šios dainelės *Jurgis* ima "daryti": tai pribégės suduoda per stalą, tai į sieną (medį, akmenį, tvorą ir pan.), tai bėgdamas priklaupia, tai bėga pro duris ir vėl grįžta ir t.t. Visi kiti tuo metu kartoja, ką *Jurgis* parodo ir dainuoja:

*O tai taip, o tai taip
Tévas Jurgis doro. 2xn*

Kai *Jurgis* nusprendžia, kad jau visi gerai "daro" jo sugalvotą "darbą", žaidimą pradeda nuo pradžios, t. y. vėl užveda "Tévas Jurgis, tévas Jurgis savo vaikus moko...". Kitą kartą *Jurgis* rodo kitą darbą. Taip žaidžia, kol pavargsta ar nusibosta.

17. TABALAS

Parodė A. Virbačienė, g. 1857 m., gyv. Barzduose, Vilkaviškio r.
Užrašė Juozas Lingys 1948 m.

Vai-kai sto-ki - te ž oly - tą, i-si - kib - kit viens i ki - ta,
Šok - sim ta - ba - ly vi - si, ir batuoti, ir ba - si.

Tai vaikų šokis per vestuves. Anksčiau per vestuves vaikams irgi tek davavo pašokti. Kuris nors iš vyru (piršlys, kvieslys ar maršalka) sukviesdavo vaikus pašokti *Tabalą*. Jis paimdavo į rankas susuktą rankšluostį (jei šokę organizuodavo maršalka, tai pasinaudodavo savo lazda) ir vaikams garsiai pareikšdavo :

*Vaikai, stokite į glitą,
Įsišibkit viens į kitą,
Šoksim tabala visi,
Ir batuoti, ir basi.*

Visi norintys šokti sustodavo į eilę ir paimdavo vienas kitam už rankų arba už skvernų. Šokio vedėjas atsistodavo bet kuriame eilės gale.

Muzikantai grodavo ką nors, o šokio vedėjas, paėmės už rankos kraštinę vaiką, visaip vingiuodamas vedžiodavo vaikų virtinę. Kiek pavedžiojės, sustodavo priešais vaikus ir darydavo įvairiausius judesius, kuriuos vaikai turėdavo pakartoti. Pavyzdžiui, jei šokio vedėjas pritūpdavo, tai ir vaikai turėdavo pritūpti, jei jis pašokdavo ar apsisukdavo, tai ir vaikai tuo pat pašokdavo ir apsisukdavo. Jei kuris darydavo ne taip arba pavėluodavo, tai gaudavo su rankšluosčiu ar su lazda, o katras šokdavo gerai, tas paskui gaudavo vestuviu pyrago ar saldainių.

Šokdavo paprastai valgant pietus, laukiant jaunuju arba šokių metu. Jei įdomiai mokėdavo vesti, tai ir suaugusiems būdavo linksma žiūréti.