ŽAIDIMAI

1. Katinas ir pelė
2. Varlės
3. Žvirblį pešti
4. Čebatelius siūti
5. Siūlus suvyti
6. Aukštyn-žemyn
7. Šlubiai
8. Lauminėjimas
9. Puodus degti
10. Žiužis
11. Žvirblį pešti
12. Ožys
13. Šarkela varnela
14. Šarka
15. Lapių lenktynės
16. Tėvas Jurgis
17. Tabalas

ŽAIDIMAI

1. KATINAS IR PELĖ

Parodė Juozas Averka, g. 1911 m., Marcinkonių apyl., Varėnos r.
Užrašė Rasa Kasperavičiūtė 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 lakiau.
- 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. Atėjęs 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 Petrauskaitė 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 galo. 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 pešiojančiųjų). 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 Šatkauskienė. Sg. LKAR 180 (108). Sp. "Kad aš žinojus...". Julijos Papinigienės dainos ir pasakojimai; sudarė Vida Šatkauskienė; 2012, Vilnius

„Reikia tiek kėdžių, kad vienas žaidėjas liktų be kėdės. Kėdes 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 gali čebatelius siuva, kataram gali čebatelius siuva". Visi turi sėdėt i nesujudėti, kol siuvėjas nesuploja runkom. E tadu graito suskeist vietom su tais, kur priešingoj ailioj. Siuvėjas stebgias ažimt kieno nors vietų. Kas liko be vietos – 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 kėdžių skaičiaus eilės. Ant jų sėdi vieni priešais kitus žaidėjai. Vienas vaikšto viduriu tarp kėdžių ir klausinėja:

– *Kataran gali 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 kėdžių ir vikriai pulti link priešais esančios eilės kėdžių. Pirmas, žinoma, atsisėda tas, kas pliaukštelėjo. O kažkam kėdės nelieka. Dabar jau jis vaikštinėja tarp kėdžių ir klausinėja, pavyzdžiui:

– *Kataran gali suknytelį siuva“ xn*

Po kurio laiko vėl -

– *Pliaukšt!*

Ir vėl kažkam kėdės 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 liemenį. Dabar aplink savo ašį sukasi dvejetukai. Šiems apsisukus, už liemens į vorą kabinasi tretieji žaidėjai, ir dabar jau 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) kamuolį“, 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, pavyzdžiui, obuolį, kurį turės perdavinėti už nugaros stovinčiam komandos draugui tai per galvą, tai per kojų tarpą. Pirmiesiems eilėje vienas priešais kitą stovintiems žaidėjams pradėjus, obuolys keliausja į 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 kairiąja ranka paima kairiąją prieky stovinčiojo koją, o dešinę ranką uždeda ant jo peties. Davus ženklą arba, pavyzdžiui, 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 „šlubių 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 kambarį. Žaidėjas su užrištomis akimis juos gaudo. Kurį 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 jį užrištomis akimis apčiupinėti. Teisingai atspėjus, žaidėjai keičiasi vaidmenimis, jeigu ne – tas pats lauminėtojas toliau gaudo.

Sp. SŽP, p. 142.

9. PUODUS DEGTI

„Kaži kas praminė „puodus degti". Gerai! Tuoj visi sustojo į rinkį, nosimis į vidų, o rankas iš užpakalio atkišę į lauko pusę. Vienas turi susiviję žiužį: nešdamas aplinkui, ir įduoda vienam iš būrio į rankas. Tas nutvėręs žiužį 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 stovintį, gena aplinkui. Taip žiužis eina iš rankų į rankas, ir puodai ne vienam įdegina kailį. Visi laksto, gainiojasi sušilę."

Sp. ŽKK, p. 282.

10. ŽIUŽIS

Visi susėda ratu, kojas sulenkia per kelius. Vieną išrenka į rato vidurį (burtų būdu, traukiant pagaliukus – kieno bus trumpiausias). Vienas iš žaidėjų susuka iš kokios skiautės (palelės) žiužį (bitką). Ir paslepia 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. Nepastvėrus jis vėl atsiranda po žaidėjų keliais. Vėl žaidėjai jį 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 jį mušti, iš ano 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 sėdintįjį ir pešiodavo tai plaukus, tai drabužį, stengdamiesi pasprukti ir nepakliūti sėdinčiajam, nes šis mosuodavo aplink save rankšluosčiu, taip gindamasis nuo pešiojančiųjų. Jei ką kliudydavo, tai tas keisdavosi su sėdinčiuoju – imdavo rankšluostį ir sėsdavo ant kaladės.

P. Antanina Žadeikytė, g. 1926 m., gyv. Upynoje, Šilalės r.
U. Rūta Petrauskaitė 1987 m. Sg. LKAChFR Ž 122-46(1).

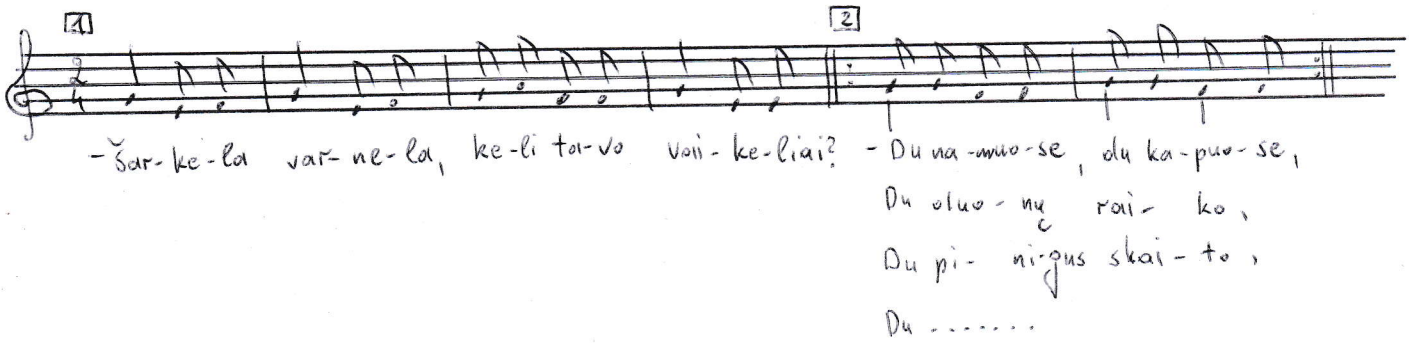
12. OŽYS

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 nugarą. 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. Žaisti 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).



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.

Ž a i d i m o e i g a

Žaidėjai sutupia ratu. Vienas – šarkela – vaikšto aplink.

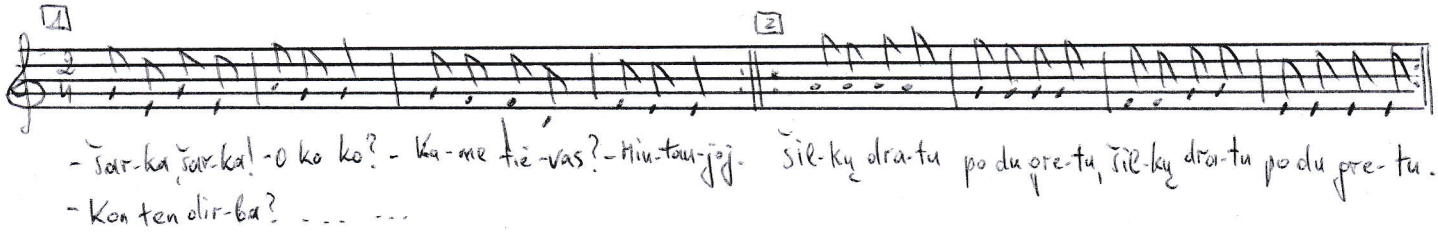
1. Kreipimasis į šarkelį (4 tkt.)
1 – 4 taktas
- Šarkela varnela,
Keli tavo vaikeliai?
Vaikai tupėdami dainuoja, o šarkela paprastuoju žingsniu eina aplink vaikus.

2. Šarkelės atsakymas (2xn tkt.)
1 – n taktas
- Du namuose,
Du kapuose,
Du duonų raiko,
Du pinigus skaito,
Du galvelas kraipo...
Kiek bus?
Vaikas, į kurį šarkela parodo, turi greitai suskaičiavęs atsakyti. Jeigu neteisingai suskaičiuoja, jis tampa šarkela.

Toliau žaidžiant, kita šarkela gali išvardinti kitokį – mažesnį ar didesnį - vaikų skaičių. Išrądinga šarkela, norėdama suklaidinti klausiamąjį, gali privardinti gana daug tų vaikų...

14. ŠARKA

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



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

Žaidimo eiga

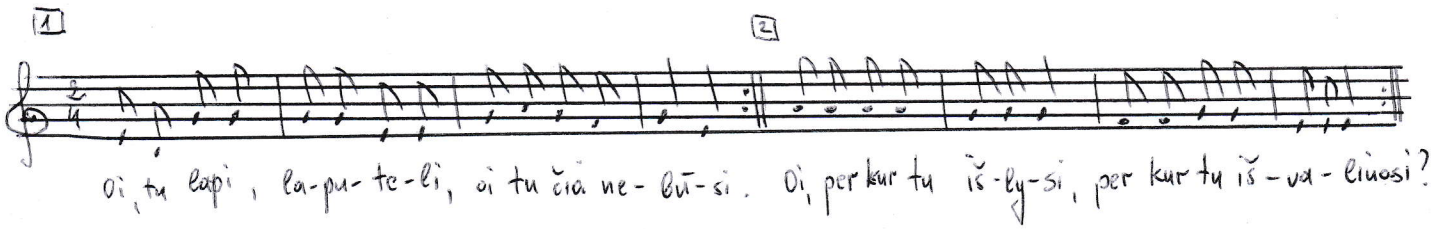
Vaikai pasidalija į dvi daugmaž lygias grupes. Jeigu vienų ir kitų būna pakankamai, dažniausiai berniukai atsiskiria nuo mergaičių. Viena žaidėjų grupė sutupia vienoje patalpos pusėje, kita – priešingoje. Tupi eile, abiem rankomis laikosi už kulnų.

1. Dialogas (8 tkt.)
1 – 8 taktas
– Šarka, šarka!
–O ko ko?
– Kame tievas?
– Mintaujoj.
– Kon te dirba?
– Batus siov'.
–O su kon?
–Su šilku.

2. Šokinėjimas (16 tkt.)
1 – 16 taktas
Šilkų dratu 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 nugaros. Nušokti liuoksniuku ir ploti reikia skaičiuojant "viens-du".

15. LAPIŲ LENKTYNĖS

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



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

Žaidimo eiga

1. Ratelis (8 tkt)
1–8 taktas
Oi, tu lapi, laputeli.
Oi tu čia nebūsi. *2 x 2*
Paprastuoju žingsniu kas ketvirtinė žaidėjai eina ratu dešinėn. „Lapės“ ratelio viduryje nedaro nieko, laukia, kada baigsis daina.

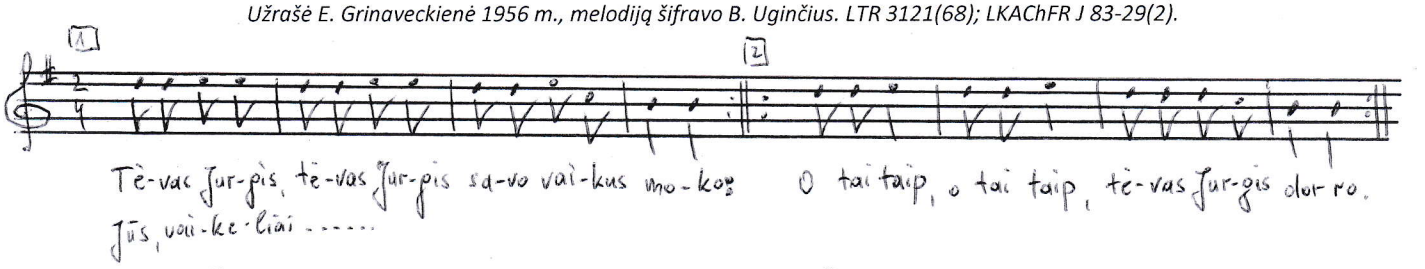
2. Lapių lenktynės (n tkt.)
1 – n taktas
Oi, per kur tu išlysi,
Per kur tu išvaliuosi?
Dabar lapės turi apsisukti, perlįsti per užpakalyje stovinčio žaidėjo kojų tarpą, apibėgti aplink, vėl perlįsti tarp kojų ir paimti gaidelį. Pirmajam, atlikusiam šį uždavinį, atitenka „gaidelis“ ir jam jau nereikia 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 vidurį 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. TĖVAS 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).



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

Tėvas Jurgis, tėvas Jurgis
Savo vaikus moko:
Jūs, vaikeliai, taip darykit,
Kaip tėvelis daro.

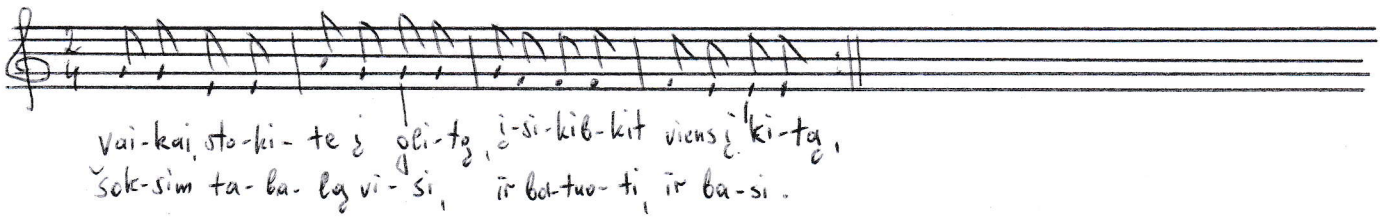
Po šios dainelės *Jurgis* ima "daryti": tai pribėgęs suduoda per stalą, tai į sieną (medį, akmenį, tvorą ir pan.), tai bėgdamas priklaupia, tai bėga pro duris ir vėl grįžta ir t.t. Visi kiti tuo metu kartoja, ką *Jurgis* parodo ir dainuoja:

O tai taip, o tai taip
Tėvas Jurgis daro. *2xn*

Kai *Jurgis* nusprendžia, kad jau visi gerai "daro" jo sugalvotą "darbą", žaidimą pradeda nuo pradžios, t. y. vėl užveda *"Tėvas Jurgis, tėvas 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.



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

Vaikai, stokite į glitą,
Įsikibkit viens į kitą,
Šoksim tabalą 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, paėmęs už rankos kraštinį vaiką, visaip vingiuodamas vedžiodavo vaikų virtinę. Kiek pavedžiojęs, 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 tuoj 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 vestuvių pyrago ar saldainių.

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