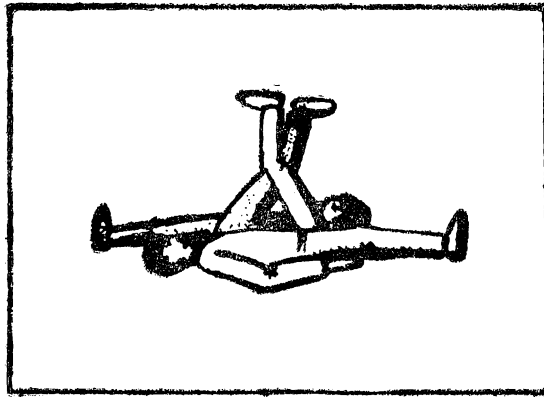


JUOZAS KUDIRKA



LIETUVIŲ
SPORTINIAI ŽAIDIMAI

JUOZAS KUDIRKA

LIETUVIŲ SPORTINIAI
ŽAIDIMAI

Vilnius 1993

Lietuvos liaudies kultūros centras



Leidinyje apibūdinamas lietuvių liaudies sportas. Skelbiama daugiau kaip 100 žaidimų aprašai. Skiriama jaunimo organizacijų, kultūros, sporto, švietimo įstaigų darbuotojams, visuomenei.

© Juozas KUDIRKA

Lietuvos nacionalinis kultūros centras, 2018
Internete: lnkc.lt
Skanuota knygos kopija su OTA,
klaidos netaisytos.

T U R I N Y S

PRATARMĖ	6
VAIKŲ ŽAIDIMAI	12
Skaičiuotės	12
Žaltys	14
Paskutinė pora, bėk	14
Žąsys ir lapė	14
Žąselių ganymas	15
Žąsų tiltas	15
Kate, kate	16
Bėgimas apie suolelį	16
Sietai	16
Skiniukas	16
Gūžputpelė	17
Medžiotojas	18
Voverių gaudymas	18
Zuikeliai-kiškėliai	18
Kiškiai	19
Kurpiai	19
Gužučiai	19
Ožkapilės degimas	20
Avelių ganymas	20
Ropės rovimas	21
Šeško gaudymas	21
Žiogai	21
Karveliai	21
Trečias bėga	21
Jautukai	22
Puodas dega	23
Riešutų mušimas	24
Bluselė	24
Sagutės	24
Lanko ridenimas	24
TAIKLUMAS IR VIKRUMAS	24
Lenktynės su kojokais	25
Šokinėjimas	25
Duonos kepimas	26
Virtimas kūlio	26
Mėtymas į taikinį	26
Lankas	26
Laidynė	26
Mėtymas ranka	27
Peilio mėtymas	27
Lazdos nešimas	27
Sukimasis pro plaktuką	27
Lindimas pro lanką	28

Kazio dūrimas	28
Atsistojimas dviese	28
Košės virimas	28
Kopūsto kirtimas	29
Kepalušo vėlimas	29
Tetervino mušimas	29
Kepurėm žaisti	30
Ylos nuspyrimas	30
Katinas lipa prie lašinių	30
Vėžiu eina prie varlės	31
Vilko šovimas	31
Bulvių kepimas	31
Pakėlimai	32
Rakšties traukimas	32
Riešutų mušimas	32
Akmenėliai	32
Bitelės	34
JĖGŲ BANDYMAS	35
Atsistūmimas kakta	36
Vinies kalimas	36
Sprando spaudimas	36
Stumtynės delnais	36
Stūmimas nuo akmens	36
Rankų lenkimas	36
Lentų pjovimas	37
Rovimas už lazdos	37
Medžio kėlimas	37
Keitimasis kepurėmis	37
Dirvonų plėšimas	37
Žagrės statymas	38
Meškos uodegą rauna	38
Imtynės	38
Svorio kilnojimas	38
Maišo kėlimas	39
Plytų nešimas	39
GRUPINIAI ŽAIDIMAI	39
Komandų sudarymas	39
Kiaulikė	40
Ritinys	44
Kerėplų mušimas	46
Rekežys	47
Reketėlis	47
Gudo mušimas	47
Bobos mušimas	48
Ožkos mušimas	48
Kiveris	49
Pikeris	49
Kergės mušimas	50
Krenglis	50
Kliockas	51
Kringlio mušimas	51
Palendra	52
Pimpiro mušimas	54
Kyla	55

Prašom	56
Vokiečio mušimas	56
Čyžas	58
Plaukinė	59
ŽIEMOS SPORTAS	60
Lenktynės rogutėmis	60
Burinės rogutės	60
Karuselė	60
Pačiūzos	61
Rutulys	61
PAPROTINIAI ŽAIDIMAI	61
Apavo spyrimas	62
Sūrmalkis	62
Kauliukų nešiojimas	63
Trinkos vilkimas	63
Margučių atimtynės	63
Margučių ridenimas	64
Sūpuoklės	65
Šokinėjimas ant lentos	66
Šokinėjimas per ugnį	67
Lipimas į stulpą	67
„Kірvio“ šokis	67
Raganų mušimas	68
Talkų trauktynės	69
ŽIRGŲ SPORTAS	69
Aisčių varžybos	70
Sodžių karas	70
Naktigonių žaidimai	70
Dusetų lenktynės	71
JAUCIŲ BADYNĖS	72
VIETOJE PABAIGOS	73
LITERATŪRA	76

PRATARMĖ

Daugelis tautų iš visų liaudies kultūros sričių mažiausiai dėmesio skyrė sportiniams žaidimams. Jais labiau susidomėti 1987 m. paragino JUNGTINIŲ TAUTŲ švietimo, mokslo ir kultūros UNESKO organizacija. Ji 1987—1997 metus paskelbė pasauliniu sportinių žaidimų tyrimo ir atgaivinimo dešimtmečiu.

Visuotinai klasikinis sportas Lietuvoje prigijo palyginti neseniai — antrame trečiame mūsų amžiaus dešimtmetyje; tai lėmė neturėjimas savo valstybės, savos mokyklos, kariuomenės, sunkus darbas, neribotos trukmės darbo diena. Todėl iki tol ir iš kartos į kartą perduodami kaimiški sportiniai žaidimai, palyginus su kitais kraštais, Lietuvoje atliko svarbų vaidmenį.

Svarbiausias valstiečio gyvenime žmogaus vertės matas buvo darbštumas ir jį lydintis fizinis pajėgumas — kuris vyras daugiau ir sunkesnius maišus paneš, sunkesnę rąstą pakels, platesnę pradalgę kertant rugius užgriebs ir t. t. Pagarbos susilaukia ir ta mergina, kuri, rugius griebdama, kirtikui „ant kulnų lipa“, vakaronėje pirma kuodelį susiverpia, pirmoji kalme audimo metimą išaudžia.

Tačiau nors ir sunkiai dirbo kaimiečiai, vis dėlto retkarčiais jaunystės dienomis savo vikrumu, greičiu, orientacija bei jėga mėgo vienas prieš kitą pasirodyti.

Liaudies sportiniai žaidimai atliko ir kitą vaidmenį: tai — pasiruošimo darbui išbandymas pereinamuoju iš vaikystės į brandą amžiaus tarpsniu. Jie taip pat padėjo atstatyti žvalumą po sunkaus, monotoniško darbo. Azartiškiausi žaidėjai būdavo piemenys, ypač naktigoniai — jie žaisdavo dažna proga, vos tik keletas susiburia į krūvą. (Piemenaujama buvo nuo 6 iki 15 metų amžiaus, — tai laikas, apimęs dalį vaikystės ir paauglystės metų). Vyrų dažniau žaisdavo laisvalaikiu, sekmadienų pavakariais. Šiek tiek skyrėsi ir žaidimai — piemenys ir naktigoniai šokinėdavo, laipiodavo po medžius, eidavo trauktynių sukabinę pirštus, „kiaulę varydavo“, šokinėdavo per arklį ir panašiai. Jie labiau mėgo pasididžiuoti sėkme ristynėse, greittumu, vikrumu,

o vyrai — ištvėrme nešiojant svorius. Gatviniuose kaimuose jaunimas pažaisiti draugėn susirinkdavo dažniau. Žaidžiant liaudies sportinius žaidimus, teisėjas nebuvo reikalingas — varžovų galimybes įvertindavo čia pat susibūręs kaimo jaunimas arba ir patys žaidėjai.

Po Pirmojo pasaulinio karo mokyklose įvedus fizinio lavinimo pamokas bei jaunimui išsiskirsčius į vienkiemius, sportinius žaidimus imta vis labiau primiršti.

Žinių apie pirmąsias lietuvių, netgi lietuvių protėvių sportą yra jau senųjų autorių darbuose. Šioje srityje pirmavo Vulfstanas, kurio 887—901 metais datuojamuose kelionės užrašuose aprašomos raitelių varžybos. Jis XVI a. pab. mini Melecijų „Sūduvių knygelėje“.

Konkretesnių žinių apie sportinius lietuvių žaidimus XVII a. pabaigoje paskelbė M. Pretorijus „Prūsijos įdomybėse“. Jis paminėjo, kad vyrai mušdavo ritinį, vaikščiojo su kojokais, šliuždavo medžioti slidėmis, merginos žaisdavo „Trečias bėga“, kaip ir vyrai „šokdavo į lentą“ (26, 116).

XIX a. vid. L. Jucevičius darbe „Žemaičių žemės prisiminimai“ aprašė keletą žaidimų — „Druskos svarstymą“, „Vilką ir žąsį“, „Ripką“, kalėdinį žaidimą „Važiavimą į Karaliaučių“, o knygoje „Lietuva“ šoki-žaidimą „Kirvis“. Jo amžininkas M. Valančius „Žemaičių vyskupystėje“ — raitelių varžybas, o į „Patalangos Juzė“ įterpė suliteratūrintų įvairių žaidimų vaizdelių. Daugiau ir detalesnių žinių apie liaudies sportinius žaidimus XIX a. pab. „Antropologinėje žemaičių charakteristikoje“ pateikė P. Višinskis („Kiaulę mušti“, „Ripką mušti“, „Vilką šauti“, „Teterviną mušti“, „Kopūstą kirsti“, „Meškos uodegą rauti“, „Katinais eiti“, „Vežiu eiti prie varlės“, „Šiorį durti“, „Rakštį traukti“).

Antrame ir trečiame mūsų amžiaus dešimtmetyje žaidimus aktyviai spaudoje ėmė propaguoti M. Grigonis, J. Klusis ir J. Kuzmickis. Tačiau juos teikė ne kaip etnografijos dalyką, o kaip bendrojo lavinimosi priemonę kartu su kitų kraštų žaidimais, šokiais, laisvai interpretuodavo jų eigą. Daugiausia pasidarbavo M. Grigonis. Jis išleido keletą knygelių; vienos iš jų — „200 žaidimų“ pasirodė trys leidimai (1911, 1914, 1988). Praėjus keletui metų po šios knygos antrojo leidimo pasirodymo fizinio lavinimo pedagogas K. Dineika ją taip įvertino: „M. Grigonio rinkinys tie žaidimai yra perdėm jau sumaišyti, ir iš jų ne-
numanu tautinio žaismo eiga ir pagrindas“ (4, 10). Gaila, kad 1988 m. „Minties“ leidykla, išleisdama trečią šio rinkinio leidimą

mą, be komentarų pažymi, kad tarp šios knygos tikslų yra ir praktinis — „atgaivinti kai kuriuos senuosius lietuvių liaudies žaidimus“ (6, 3). Teigiamas dalykas yra tai, kad M. Grigonis specialiu ženklu paženklino lietuviškus žaidimus.

Trečio dešimtmečio pradžioje įvairios naujai besikuriančios organizacijos susirūpino liaudies sportinių žaidimų gaivinimu, bet, deja, stokojo žinių. Jiems teoriškai ir praktiškai į pagalbą atėjo Krašto apsaugos ministerijos sporto instruktorius K. Dineika. 1922—1923 m. paskelbtuose straipsniuose „Idealė kūno kultūra lietuvių tautai“ ir „Tautinių žaidimų metmens“ jis bandė išsiaiškinti liaudies sportinių žaidimų vietą tautos fizinio ugdymo sistemoje. 1923 m. pasirodė ir paties K. Dineikos užrašytų keliolikos liaudies sportinių žaidimų rinkinėlis „Keli tautiški žaidimai“. Aprašymai lokalizuoti, prieduose remiantis kitų tautų panašių žaidimų taisyklėmis nurodomos šių žaidimų „moderninimo“, t. y. pritaikymo naujasnėms sąlygoms, galimybės pritarinėje išdėstyti teoriniai liaudies sporto ugdymo ir moderninimo pagrindai. 1926 m. pasirodė kitas K. Dineikos leidinėlis — „Vilniaus ripka“ — kuriame propaguojama jau sumodernintas vienas pagrindinių lietuvių liaudies sportinių žaidimų — ritinys.

K. Dineika, siekdamas atskleisti žaidimų evoliuciją, skelbė po keletą įdomesnių žaidimų variantų. Tai darydamas jis turėjo ir kitą tikslą: „Iš tų variantų buvimo seka, kad ir tolimesnis mūsų tautinių žaidimų tobulėjimas vyktų pats savaime per liaudį, jei tik tie žaidimai būtų dar žaidžiami pirmą kartą užsidegimu ir meile“ (4, 9—10).

K. Dineika sportinius žaidimus jau ima vertinti kaip savarankišką tautos kūrybos reiškinį. „Šių žaidimų, rašo jis,— negalima sulyginti su klasikiniiais, bet jie vertingi tuo, kad „yra mūsų tautos kūrybos išdava, artimi mūsų dvasiai ir palinkimams. Jie kiekvienam lietuviui, manome, kur kas artimesni ir malonesni negu kažin kaip išstobulinti kitų tautų žaidimai. Jie yra mūsų, jie yra įgimti ir, nelyginant kaip mūsų tautinės muzikos instrumentas kanklės, kur kas gilesnės įtakos padaro mūsų sielai“. O ugdant savo tautos dvasios apraišką, „bus išlaikytas tautos savaimingumas ir nepriklausomas kelias į kūrybą“ (4, 7—8).

Jei, K. Dineikos nuomone, liaudies sportiniai žaidimai „yra aiškus teigiamas veiksnys net tautos išsilaikymo procese“ (4, 7), nes tautai norint „laisvai gyventi, reikia turėti energijos, stiprios valios ir tautiškos sąmonės. Sportas ir tautiški žaidimai čia žymiai padės, nes kūno lavinimo padarinys — sveikas, save

gerbiąs, kupinas energijos ir noro dirbti, stiprios valios, optimistiškas sportininkas gali daug nuveikti" (5, 13). K. Dineika rašė: „Per pamirštus, bet įdomiai atnaujintus žaidimus mes įvesime liaudį į sveikas poilsio pramogas. Tuo būdu susidarys nedirbtinis, taigi ir patvarus perėjimas į savaimingą tautos kūno kultūrinį. O tautiška dvasia ne tik nebus slopinama, bet pagrindiniu būdu tvirtinama" (5, 116).

K. Dineika senųjų liaudies žaidimų pagrindu tikėjosi sukurti modernius nacionalinius žaidimus, kvietė į šį darbą jungtis jaunimui: „Išokštame, kad mūsų organizuotas ir neorganizuotas jaunimas tautos žaidimų imtųsi ir kiek įmanydamas, sulyg savo vidaus supratimu juos tobulintų, vystytų ir suformuluotų į taisykles. Ateities darbas ir bus, kad per patyrimą ir praktiką išsaugoti savo tautinį sportą. Ligšioliniai bandymai (M. Grigonio) nedaug tesuteikia tam medžiagos, nes jie buvo daromi lyg ir nesąmoningai, juoba žmonių, nelabai nusimanančių kūno kultūros praktikoje" (39, 237).

Pagrindiniu dalyku gaivinant ir moderninant liaudies sportą K. Dineika laikė tinkamą žaidimų atrinkimą, įvedamų klasikinio sporto elementų ir priemonių bei tautos poreikių vienybę, žaidimų, padedančių tiesinti nugarkaulį ir taisyklingai lavinti krūtinės ląstą, praktikavimo Lietuvoje svarbą (4, 13).

Kurį laiką lietuvių liaudies sportinių žaidimų niekas netyrinėjo ir nepublikavo. Tik 1956 m. pasirodė V. Steponaičio knyga „Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos“, kurios atskiras skyrius buvo skirtas sportiniams žaidimams. V. Steponaitis nors ir panaudojo gausią medžiagą, tačiau žaidimus pateikdamas visuomenei laikėsi artimo M. Grigoniui metodo. Savo darbo tikslą ir pobūdį jis pats taip nusakė: „Etnografiškai dažniausiai tik paminėdavo žaidimų pavadinimus. Žaidimų aprašymai dažniausiai būdavo paviršutiniški, sunkiai suprantami, ir fizinio auklėjimo praktikoje juos buvo sunku panaudoti. Ruošiant šį žaidimų rinkinį reikėjo kai kuriuos žaidimus apibendrinti, pritaikyti šių dienų jaunimui. Reikėjo taip pat įdėti keletą naujesnių žaidimų, kurie atsirado pas mus žymiai vėliau, bendradarbiaujant su kaimyninėmis tautomis. Tokių žaidimų yra kambario pramogų skyriuje" (30, 10).

Prie atskirų žaidimų pasigendame šaltinių nuorodų. Taigi skaitytojui sunku orientuotis, kas čia yra tikra, kas perdirbta. Nors, kaip matyti iš V. Steponaičio tuomet paskelbtų straipsnių apie liaudies sporto istoriją, jis gerai žinojo istorinius šaltinius. Žinoma, ruošiant knygą autorių turėjo veikti 6-ame dešimtmė-

lyje skatintas liaudies kūrybos šiuolaikinimas, taikymas meno saviveiklai.

1968 m. skaičiuočių ir vaikiškų žaidimų (tarp jų yra ir varžybų pobūdžio) rinkinys buvo paskelbtas „Lietuvių tautosakos“ V tome (sud. L. Sauka). Jų randame ir 1969 m. M. Lazauskienės sudarytame leidinyje „Lietuvių liaudies vaikų žaidimai“.

* * *

Liaudies sportinių žaidimų praktiniu gaivinimu susirūpinta dar mūsų amžiaus trečio dešimtmečio pradžioje. 1923 m. jiems atnaujinti buvo sudaryta taryba, jai vadovavo K. Dineika. Tautinis sportas imta dėstyti Švietimo ministerijos kūno kultūros mokytojų rengimo kursuose, o nuo 1926 m. Aukštuosiuose karininkų kursuose. Liaudies sportinių žaidimų imta mokytį S. Daukanto mokytojų seminarijoje Kaune.

K. Dineikos 1923 m. stilizuotą ritinį, M. Biržiškos siūlymu pavadintą „Vilniaus ripka“, imta žaisti įvairių visuomeninių organizacijų šventėse bei renginiuose. Nuo 1925 m. ją ėmė žaisti Kauno „Aušros“ gimnazijos vyresnėse klasėse. 1926 m. įvyko pirmos viešos rungtynės Panevėžy tarp Kauno „Aušros“ ir vietinės gimnazijos. 1956 m. ritinio taisyklės panaujino V. Steponaitis, 1961 m. jos buvo patvirtintos. Nuo 1961 m. rengiamos respublikinės ritinio varžybos. 1986 m. ritinį jau žaidė 55 sporto kolektyvai.

1984 m. Baltojoje Vokėje buvo surengta pirmoji tarprajoninė liaudies sportinių žaidimų šventė. Ji čia dar buvo rengiama 1985 ir 1986 m., o 1987 m. — Šalčininkuose. 1988 m. liaudies sportiniai žaidimai buvo įtraukti į folkloro šventę Telšiuose (Rengiant šias žaidynes, buvo naudojamos vietinė medžiaga). Liaudies sportiniai žaidimai buvo žaidžiami ir Pirmosiose savanorių žaidynėse Vilniuje (1991.VII. 6—7).

* * *

Rašydamas šį darbą, be 1984—1992 m. savo surinktos bei spausdintos medžiagos, autorius pasinaudojo Anykščių kultūros namų darbuotojų 1974 m. užrašytais prisiminimais apie naktigonę (PAKD KDS Nr. 3—11), VVU kraštotyrininkų klubo „Ramuva“ surinkta medžiaga apie vaikų žaidimus. Medžiagos apie

senovinius sportinius žaidimus pagal išsiuntintą anketą atsiuntė Anykščių, Biržų ir Lazdijų kultūros namų darbuotojai. Šilališkių žaidimus aprašė kraštotyrininkas V. Statkevičius, skudiškių — I. Jablonskis ir kiti talkininkai.

Autorius laikosi nuomonės, kad gaivinant, populiarinant ir moderninant liaudies sportinius žaidimus, reikia gerai pažinti etnografinį palikimą. Šio leidinio tikslas ir yra sudaryti galimybę visuomenei bei modernių sportinių žaidimų kūrėjams praktiškai tuo palikimu pasinaudoti. Tad skelbiama ir žaidimų variantų. Atskirais atvejais, trūkstant medžiagos rekonstrukcijai, pasinaudota ir M. Grigonio bei V. Steponaičio darbais.

Leidinyje yra keletas skyrių: Vaikų žaidimai, Taiklumas ir vikrumas, Jėgos bandymas, Grupiniai žaidimai, Žiemos sportas, Paprotiniai žaidimai, Žirgų sportas, Jaučių badynės. Skirstymas šiek tiek sąlygiškas (Vandens sportas leidinyje neaptariamas).

Skiriamas jaunimo organizacijų, kultūros, sporto, švietimo įstaigų darbuotojams, visuomenei.

1993 m. vasaris

V A I K Ų Ž A I D I M A I

Pateikiami 6—10 metų amžiaus vaikų, taigi dažniausiai pie-menantį žaisti žaidimai. Vaikų žaidimuose palyginti dažnai pasitaiko gamtos pažinimo motyvų, dažnai juose būna ir sako-mo ar dainuojamo teksto. Nereti yra ir darbo motyvai. Valkams tinka kai kurie suaugusiųjų žaidimai, tiksliai atitinkamai reikia didinti arba mažinti įrankius, aikšteles, o kartais supaprastinti pa-tį žaidimą. Labai svarbu tinkamai parinkti žaidimus. Kaip yra sakęs K. Dineika, žaidimus atnaujinant reikia apdairios — „tie tautiniai žaidimai, kurie sukelia pavydą, godulingumą arba kenksmingi sveikatai, arba pažemina dorinį bei estetinį jausmą, yra vengtini“ (39, 236).

Kai kur vaikams ir jaunimui, kaip rašė šilališkis V. Statke-vičius, žaidimus organizuodavo ir jiems vadovaudavo kerdžiai, net senukai. Šliužos kaime buvo senelis, kuris dažnai ateidavo į ganyklą, organizuodavo žaidimus, teisėjaudavo, be to, surink-davo iš vaikų žaidimo reikmenis ir laikydavo savo namuose. Kai jų prireikdavo, prašytojas turėdavo pasekti seneliui pasaką ar padavimą (tai dažniausiai būdavo paties senelio anksčiau pasakota; 29, 122).

SKAIČIUOTĖS. Vaikai, skirtingai negu suaugę, beveik vi-sus žaidimus pradeda išsiskaičiavimu, t. y. tam tikru burtų bū-du pasiskirsto, kam koks vaidmuo teks žaidžiant. Sakomi neilgi eiliniai tekstai, dažnai pilni „lemtingų“, primenančių būrimą nesuprantamų žodžių. Kitos skaičiuotės sudarytos vien iš ne-suprantamų žodžių (dalis jų gali būti paimti iš svetimų kalbų). L. Saukos nuomone, kai kurie tokie tekstai gali turėti labai se-nas tradicijas (20, 929). Tačiau yra skaičiuočių ir su aiškiai pra-simanytu tekstu.

Skaičiuojama greitu tempu, griežtu ritmu, lydint ritmiškais rankos judesiais — rodoma į kiekvieną žaidėją pirštu arba su-kertama delnu per delną. Kuriam kliūva paskutinis skaičiuotės žodis (jis pasakomas akcentuojant), tas turi pradėti žaidimą ar-ba „išeiti“ į kitą grupę.

Vienos iš populiariausių skaičiuočių yra „Važiavo žmogus“, „Sėdi boba ant grindų“ ir kt.

Važiavo žmogus per tiltą, Jam sulūžo ratai, Kiek reiks jam vinių tiems ratams pataisyti? (Tardamas kiekvieną žodį, skaičiuotojas pirštu rodo vis kitą iš eilėje sustojusių žaidėjų. Kuriam tenka paskutinis klausimo žodis, pasako kokį nors skaičių, pvz., dešimt. Tada skaičiuotojas tokiu pat būdu skaičiuoja toliau iki dešimties, pradėdamas nuo šį žodį pasakiusiojo. Kam tenka „dešimt“, tas išeina. Tada skaičiuotojas pradeda viską iš naujo, ir tai tęsiasi tol, kol lieka vienas žaidėjas. Tas likusysis ir cina pirmas pradėti žaisti (69, 645).

Sėdi boba ant grindų, Tampo blusą už ausų. Kas tą bobą pabučiuos, Tam tą blusą atiduos (Kalvarija. 69, 972).

Vienuku, duku, Kepė boba du gaiduku. Tie gaidukai repečka. Ir bobutė kepicka. (Daugai. 20, 968).

Adata, padata, šypso, vypso, kunkul, munkul, pukšt! (Utena. 20, 969).

Ritė bitė be nagų, Kinkis binkis be ausų. Aus, maus, bus medaus, Storą ropę laukan raus! (Utena. 20, 969).

Striti, biti, Kūri, biti. — Kur nulėksi? — Į Vilkaviškį. — Ką ten gausi? — Trumpą kiškį. Ui, ausi, gult! (Viduklė. 20, 969).

Oku, boku, kubilioku, Boba kepė du gaiduku, Tie gaidukai po pečka, O bobutė repečka (Kartena. 20, 970).

Vaikai, vaikai vanagai, Šokit, grokit kaip žiogai. Tam, kas šokti nemokės, Varnas gaudyti reikės. Tau! (Kalvarija. 20, 971).

Kybur, vybur, kabarai. Nešė lobį aitvarai. Kam juos vytis? Tau! (Kalvarija. 20, 971).

Lepečkėjai meškinai Laižo medų dovanai. Kas tuos meškinus nuvys? Jis. (Vievis. 20, 971).

Pliumpu pliumpu meškinai, Laižo medų dovanai. Kas tuos meškinus nuvys, Tas tą medų išlaižys (Kalvarija. 20, 971).

Ateis senis ant pietų. Atneš bobai riešutų. Sena boba be dantų — Neikanda riešutų. (Kupiškis. 20, 972).

Uda, uda, udada, Eina kiškis su lazda. Per mišketį, per laukus Eina kiškis pas vaikus (Kalvarija. 20, 973).

Iš tų mūsų lietuvių Yra keletas kvailių. Viens, du trys, Gali būti ir jis (Plingė. 20, 973).

Vilnius, Kaunas ir Klaipėda, Kur saldinius smarkiai ėda. Viens, du, trys, Eina laukan vaikas šis (Veiviržėnai. 20, 974).

Skrido oro orlaiviukas, Ir nutrūko jam sparniukas. Kiek reikės jam gi vinių Už pataisymą sparnų? (Kam tenka žodis „sparnų“, tas turi pasakyti kokį skaičių (kiek reikės vinių), pavyz-

džiui, septynių. Tada kam tenka skaičius „septyni“, tas vykdo užduotį. — (Vievis. 20, 974).

Ėjo vaikas per rugieną — Įsidūrė koją vieną; Bėgo mamai pasakyt, Įsidūrė antrą syk. (17, 10).

Čiuku, čiuku traukinys, Jame sėdi mokinys, Vienas, du, trys, Gali būt ir šis (Kretinga. 17, 11).

Ena, bena, doki, baki, Erba, terba, obe, smaki, Ėjus, mėjus, kas mokėjus, Tumba, tumba, bėk (Palūšė. 17, 7).

Nor pirmokas išvažiuoti, Bet nemoka suskaičiuoti. Viens, du, trys — Ir išeina traukinys (27, 58).

Ėjo kiškis per dirvoną, Nešė dūdą, baraboną. Kas sugros, kas sugros, — Visi žvėrys išbėgios. (Žaidėjas, kuriam tenka paskutinis žodis, bėgioja. Skaiciuojama pakartotinai tol, kol lieka vienas žaidėjas, nepatekęs į bėgiojančius. Jis žaidžiant turės gaudyti. 20, 972).

1. ŽALTYS. Tai judrus žaidimas. Žaidžia kambaryje ar pievelėje, dideli ir maži. Visi sustoja viens už kito, tvirtai uždėję rankas ant prieky stovinčio pečių. Pirmasis, stipriausias, — žalčio „galva“, paskutinis — „uodega“. Žaltys stengiasi sugriebt savo uodegą, tai yra, pirmutinis stengiasi sugauti paskutinį, kuris, laikydamasis eilės, nori nuo „galvos“ persekiojimų pasprukt. Žinoma, žalčio „sąnariai“, tai yra kiti žaidėjai, turi prisitaikyt prie „galvos“ judesių, nes kitaip nebūtų galima sugaut (6, 44).

2. PASKUTINĖ PORA, BĖK! Žaidėjai poromis (mergaitė ir berniukas) sustoja vorele paskui vieni kitus. Vienas atsistoja priekyje, nugarą atsukęs į vorelę, ir sušunka:

— Paskutinė pora, bėk!

Paskutinioji pora išsiskiria, vienas bėga pro vieną poros pusę, kitas — pro kitą, ir stengiasi voros priekyje susiimti rankomis. O priekyje stovėjęs žaidėjas stengiasi vieną iš jų sugauti. Jei tai pavyksta, vienišas likęs žaidėjas tampa gaudytoju ir stoja į voros priekį. O jeigu pora susijungia, ji stoja voros priešakyje. Žaidimas tęsiasi — bėga nauja pora, stovėjusi voros gale (29, 124—125).

3. ŽĄSYS IR LAPĖ. Žaidėjai sustoja vorele po vieną, apkabina vienas kitą per liemenį. Priekyje stipriausias žaidėjas — žąsinas (už jo — žąsys). Vienas žaidėjas — lapė. Jis stovi vorelės priešakyje, o pradėjus žaidimą, pradeda gaudyti žąselę — paskutinę voroje, užbėgdamas iš vienos ar iš kitos pusės. Nuo pastangų išvengti lapės nagų vorelė visą laiką

vinguriuoja, kol pagaliau lapė pagauna žąselę, ir ši išeina iš žaidimo. Gaudoma tol, kol išgaudomos visos žąsys arba kol šis žaidimas nusibosta (Šilalės raj. 29, 124—125).

4. ŽĄSELIŲ GANYMAS. Žaidžia 10 ir daugiau žaidėjų. Visi sustoja eilėn ir įsikabina vienas kito nugaros. Priešaky atsistoja kiek tvirtesnis žaidėjas — žąsinas. Kiek toliau atsisėda vilkas. Žąsinas, girgsėdamas „tarara, tarara, tarara“, nusiveda žąsų pulkelį pas vilką ir sako:

— Vilke pilke, padėkdiev.

— Dėkui, dėkui.

Ką čia gero dirbi?

— Ugnelę kūrenu.

Ką kepsi?

Žąselę.

Kur gausi?

— Iš to paties pulkelio.

Tada visos žąselės rodo kojas ir klausia:

— Ta koja?

— Ne ta, — atsako vilkas.

Kai parodo koją paskutinioji žąselė, vilkas sako „ta“ ir puola gaudyti. Žąsinas išskėtęs rankas gina. Kur bėga žąsinas, ten ir žąselės girgsėdamos bėga. Pagautoji žąselė lieka vilku, o vilkas stoja žąselių eilėn (Linkuva. 44, 314).

5. ŽĄSŲ TILTAS. Vienas vaikas būna vilkas, kitas — meška, trečias — žąsinas, o visi kiti — žąsys. Vilkas ir meška susiima rankomis, žąsys sustoja vorele prieš juos. Vorelės priekyje stovi žąsinas, kuris kalbasi su meška arba vilku.

— Kur lekiat žąselės?

— Per jūros marias.

— Neperlėksit.

— Pasidėsime šiaudą.

— Tas perluš.

— Pasidėsime lentą.

— Tą paplaus.

— Mano tėvas meistras. Jis padirbs geležies tiltą, ir pereisime.

Tada vilkas ir meška pakelia sukabintas rankas aukštyn, o žąsinas su žąsimis lenda pro apačią. Vilkas ir meška stengiasi paskutinę žąsį sugauti, staiga nuleisdami rankas žemyn. Jeigu tai pavyksta, sugautosios žąsies klausama, kam ji nori tekti — vilkui ar meškai. Jeigu toji pasirenka vilką, stoja už vilko nugaros, jeigu mešką — už meškos. Žaidimas kartojamas, kol išgaudomos visos žąsys, kurios, stodamos už vilko

arba meškos, pasidalija į dvi grupes. Tada vilko žąsys, išikabinusios grandine į vilką, traukia į vieną pusę, o meškos, išikabinusios į mešką, — į kitą. Vilkas laikosi susikabinęs su meška. Grandinei nutrūkus, žaidimas baigiamas (20, 998—999).

6. KATE, KATE. Atsistoja vienas vaikas viename suolo gale, kitas — kitame. Vienas vaikas — katė, kitas — šeimininkas. Šeimininkas klausia:

- Kate, kate, kur buvai?
- Miau-u, kamaroj!
- Ką darei?
- Pienelį lakiau!
- Ar man palikai?
- Miau, ne!
- Aš tave pagausiu!
- Katės šūdo paragausi!

Tada šeimininkas vejasi, o katė bėga. Jeigu šeimininkas paveja, katė tampa šeimininku, o šeimininkas kate (Valkininkų apyl. 20, 1008).

7. BĖGIMAS APIE SUOLELĮ. Du vaikai ant suolo deda bandelę ir kiaušinį ir vienas kitam sako:

- Kepu, kepu bandeles.
- Ar man duosi?
- Neduosiu.
- Aš tave vysiu.
- Nepavysi!

Ir bėga apie suoloelį, bet taip, kad suoloelio neužkliudytų, nes jeigu kiaušinis su bandele nukris, tai nekliudęs juos pasiims, o tas, kuris suoloelį kliudė, turės vėl uždėti kiaušinį (Žaidžiama per Velykas. 16, 90).

8. SIETAI. Vidury pirkios pastato suolą. Visi žaidėjai sustoja vienoje suolo pusėje vienas paskui kitą. Tas, kuris stovi pačiame gale, klausia:

- Katram gale sietus audžia?
- Iš priekio atsišaukia:
- Šitami!

Tada galinis su žiužiu veja priekinį ir muša. Tas turi apibėgti aplink suolą ir vėl atsistoti į savo vietą. Jei sugauna, tada sugautasis turi vyti (Ignalinos raj. 20, 1012).

9. SKINIUKAS. Tai populiarus vaikų žaidimas, žinomas kavonės, skiniuko, slapukų, šakalinio ir kitokiais pavadinimais.

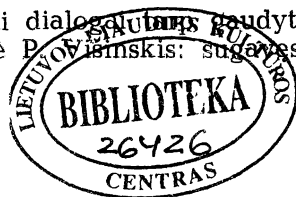
mais. Žaidžiama tiek patalpose, lauke ar miške — kur yra vietos slapstytis. Žadžia 5—10 asmenų.

Žaidėjai iš savo tarpo išrenka vieną, kuris ieškos išsislapsčiusių draugų. Jis atsistoja sutartoje vietoje — prie sienos ar medžio, netoli jo stovi ir kiti žaidėjai. Ieškotojas priglaudžia prie medžio ar sienos veidą, iš šalių akis prisidengia delnais ir garsiai skaičiuoja iki sutarto skaičiaus (30—100). Per tą laiką kiti žaidėjai pasislepia. Ieškotojas paskutinį skaičių taria lėtai ir garsiai (kiti dar sušunka „Jaul“) ir pradeda ieškoti išsislapsčiusių. Tačiau ieško per daug nenutoldamas nuo skiniavimo vietos. Jeigu aptinka kurį nors pasislėpusį, pasako jo vardą ir kuo greičiau bėga atgal į skiniavimo vietą suduoti ranka — „primušti“. Jo užduotis surasti visus slapukus. Tuo pat metu slapukai stengiasi paslėptis pribėgti prie skiniavimo vietos ir užsiskiniuoti, tuomet tas pats ieškotojas pasilieka ir kitam slapstymuisi (6, 82—83).

Šilalės raj. užrašytas senesnis būdas leisti žaidėjams išsislapstyti — aiškiai iš tų laikų, kai gyventojai dar nemokėjo skaičiuoti. Nuo to ir pats žaidimas (tebežaidžiamas ir dabar) čia vadinamas šakaliniu. Pradedant žaisti ant rąstgalio pasveriamas lenta. Ant jos galo, kuris atsirėmęs į žemę, sudeda tiek šakaliukų, kiek žaidėjų. Vienas žaidėjas užsoka ant pakilusio lentos galo, ir šakaliukai išlaksto į visas puses. Burtais išrinktas ieškotojas turi surinkti išbarstytus šakaliukus ir vėl sudėti ant lentos galo. Rinkdamas jis privalo nesidairyti, kol žaidėjai išsislapsto (29, 125).

10. GŪŽPUTPELĖ. Žaidimas žinomas lauminėjimo, pušinėjimo, gūžputpelės, vištelės, vištų gaudymo, aklos vištos pavadinimais. Žaidžiama kambaryje. Traukiant šiaudelius arba kitokiu būdu išrenkamas „vištų gaudytojas“. Jam ant akių užsmaukiama kepurė arba užrišama skarelė. Tada jis išvedamas į vidurį kambario. Vienur „vištelės“ tupinėja aplinkui tylomis, o gaudytojas išskėtęs rankas stengiasi jas paliesti. Kitur žaidėjai aplinkui bėgioja niūniuodami, delnais plodami, erzindami, pravardžiuodami, liksdami gaudytoją rankomis, tačiau negalima jo pastumti. Jei gaudytojas prisiartina prie kokio nors kieto, aštraus daikto arba labai nutolsta nuo žaidėjų, tada jį perspėja sakydami: „Ugnis!“ (6,55). Kitur gaudytojas „višteles“ gaudo ne rankomis, o stengiasi paliesti lazdele ar menturiu.

Žemaitijoje buvo mėgstami dialogai tarp gaudytojo ir sugautojo. Tokių dialogų užrašė P. Štikonas: sugavęs ką nors,



klausia: „Kas esi?“ Tas atsako: „Pušis“; sugavęs: „Aš tą pušį kirsiu“; sugautasis: „Aš nevirsiu“; sugavęs: „Su šuniuku juodu, su šiupinio puodu, ar gausi Pono Dievo aveles?“ ir t. t. (70, 223—224).

Sugautąjį atpažinus, keisdavosi vaidmenimis.

11. MEDŽIOTOJAS. Iš žaidėjų išrenkamas medžiotojas ir eigulys. Medžiotojas eina prie eigulio ir skundžiasi:

— Noriu pamedžioti, bet nėra miško.

— Mišką galima pasodinti, — sako eigulys ir, atvedęs dalį žaidėjų, sustato juos rateliu.

— Štai tau ir miškas!

— O ką man medžioti, jeigu jame nėra žvėrelių? — vėl skundžiasi medžiotojas.

Tada eigulys likusius žaidėjus sustato už medžių ir duoda jiems įvairių žvėrelių vardus.

— Kokio nori žvėrelio? — klausia eigulys.

— Lapės!

— Štai ji, pasigauk!

Lapė turi apibėgti aplink visus medžius ir atsistoti į savo vietą. Medžiotojas vejasi ją. Medžiai iškelia šakas (rankas) ir bando sukliudyti medžiotojui pagauti lapę. Jeigu medžiotojas pagaua žvėrelį, jiedu pasikeičia vaidmenimis (57, 148).

12. VOVERIŲ GAUDYMAS. Žaidžia sode arba krūmuose. Žaidėjai — voverės sustoja prie medžių ir rėkauja „kiauu, kiauuu“. Prieš tai išrenkami du gaudytojai. Prie medžių stovinčių bei prie jų pribėgusių voverių gaudyti negalima. Tik voverėms perbėgant nuo medžio prie medžio gaudytojai stengiasi jas paliesti ranka. Sugautos voverės išeina iš žaidimo arba padeda gaudytojams (kaip buvo susitarta prieš pradedant žaidimą). Sugaudžius visas voveres, gaudo tie, kurie buvo pirmieji sugauti (4, 17).

13. ZUIKELIAI-KIŠKELIAI. Pasižymima kvadratinė 4 žingsnių ilgio ir pločio aikštelė — dvaras. Žaidžia nemažiau kaip trys žaidėjai. Pasiskirstoma skalikais „gončiais“ ir „zuikiais“ sakant tam tikras skaičiuotes, pvz.:

Anna-vanna-tata-nija sija-vija kompa-nija arvid-vaks tikuntaks sija-vija-lauk! 2) A-bol-vabol do-mi-ni-kia i-kia i-kia pikia gro-met-ni-kia ei-ne klei-nezaic. Kuriam tenka žodis „lauk“ arba „zaic“, tas tampa kiškeliu. Likęs paskutinis — skalikas.

Kiškėliai dvare, o skalikai sako: „Zara vara, kiškėliai iš dvaro, o gončiai — medžiot!“ Kiškėliai bėga, o skalikai gau-

do. Kurį pirmiausia pagaus, tas turi būti kitą sykį skalikas, ir kiekvienas sugautasai kiškėlis padeda skalikui likusius kiškėlius gaudyti.

Pailbę kiškėliai bėga į dvarą ir ten atsikvepia.

Kiškėlis laikomas pagautu, kai jį paliečia ranka tris kartus. (Linkuva. 4, 18).

14. KIŠKIAI. Pievoje arba aikštėje pastatymas nedidelis keturkampis -- dvaras. Trijuose dvaro šonuose pažymima akmenėliais bei lazdučiais po vienus vartus. Vartų tarpas lygus žingsniui.

Pradedant žaisti, reikia vieną žaidėją paskirti dvaro ponu -- jis visuomet būna dvare. Kiti žaidėjai pasiskirsto į skalikus ir kiškus. Paprastai skalikų esti 3, o kiškių 7.

Žaidimo eiga: ponas suvaro visus skalikus į dvarą, užriša jiems akis, kad nematytų, kur slapstosi kiškiai. Kiškiai slepiasi artimiausiuose krūmuose, užkampiuose ir t. t. Kiškiam pasislėpus, ponas atriša skalikams akis ir sušunka: „Skalikai iš dvaro, kiškiai į dvarą!“

Skalikai ieško kiškių. Kiškiai stengiasi sau patogiu metu įsprukti pro vartus į dvarą. Dvaro kiškiai nebegaudomi ir laikomi laimėjusiais. Skaliko pagautas (ranka paliestas) kiškis virsta skaliku ir -- žiūrint, kaip sutarta, -- arba tuoj padeda gaudyti kiškus, arba išeina iš žaidimo.

Jei kiškių pagauta daugiau negu pradžioje buvo skalikų, tai pagautieji kiškiai, iš naujo žaidimą pradedant, užima skalikų vietą.

Jeigu pagauta kiškių mažiau negu pradžioje buvo skalikų, tai vėl pradeda gaudyti buvusieji skalikai.

Kiškiam sprukti į dvarą tegalima pro vartus (Šilalės apyl. 4, 19--20).

15. KURPIAI. Žaidžia 5 vaikai. Nubrėžiamas kvadratas. Kiekviename jo kampe ir viduryje stoji po žaidėją. Kampiniai turi sparčiai keistis vietomis, „siūti“, kad vidurinis tuo tarpu neįbėgtų į kurio nors iš jų vietą. Keistis galima visaip: skersai ir išilgai. Vidurinysis turi saugoti ir pulti į bet kurį tuščią kampą. Jeigu vidurinysis įbėga į kurio nors iš keturių vietą, tada jis ima keistis su kitais, o likęs be vietos stoji į vidurį (17, 24).

16. GUŽUČIAI. Žaidėjai susmeigia keturias lazdeles į žemę kvadratu maždaug 1,5 m atstumu. Žaidžiant reikia penkių vaikų. Keturi sustoja ištvėrę lazdelių, o penktas, kai šie bėgioja, gauda. Gaudyti galima lik tuos, kurie tuo metu neliečia

lazdelių. Pagautasis tampa gaudytoju, o gaudytojas eina prie pagautojo lazdelės (Inf. T. Garulienė. Gim. 1900. Užr. V. Agurkytė., 1980 m.).

M. Grigonis aprašė tokį žaidimą žaidus nuo 4 iki 15 žaidėjų. Lazdelės arba vytelės subedamos 5—8 žingsnių atstumu viena nuo kitos. „Gužučiai“ jų įsitveria. Vienas stoja į vidurį ir, gužučiams keičiantis vietomis, stengiasi užimti kurio nors lizdą. Netekęs vietos gužutis eina į vidurį (6, 86).

17. OŽKAPILĖS DEGIMAS. „Bobutė“ — kas nors iš senesniųjų — sėdasi ant suolo ar ant lovos, pasideda ant kelių pagalvių; vienas iš žaidėjų įsikniaubia veidu į tą pagalvį, o bobutė prižiūri, kad gulintysis nieko nematytų; kiti žaidėjai sustoja į krūvą: kuris nors iš jų kniūbsčiam kerta žiužiu, o žiužį pameta ar perduoda kitam; muštasis atsistoja ir spėja, kas jį mušė, jei įspėja, į jo vietą kniaubiasi tas, kuris kirto. (70, 228—229).

18. AVELIŲ GANYMAS. Avelės sutupdomos į krūvą; piemuo bėga apskui pasišokinėdamas ir sako: „Ganau, ganau avelės po du šimtu, po tris šimtus po žaliausias lankes; stovi vilkas už tvoros, aš to vilko nebijau: turiu šunį pilką ir kačergą ilgą; su šuniuku papjudysiu, su kačerga pamaišysiu“. Vilkas, būdamas šalimais, prieina prie ganyklos ir sako: „Tu eik, tau motina nupirko batukus“. Piemuo nubėga, o vilkas nusineša vieną avelę. Sugrįžta piemuo, mato kad trūksta vienos avelės, eina apskui ir garbsto: „Čia kraujo lašelis, čia vilnų pluoštelis — nebėra vienos avelės“, bet greitai jis nusiramina, užmiršta savo bėdą, vėl pradeda šokinėti ir dainuoti: „Ganau, ganau avelės“ ir t. t. Vėl ateina vilkas, atitraukia jį nuo bandos, ką nors pranešdamas, ir nusineša kitą avelę. Šitaip žaidžiama tol, kol vilkas išstampo visas avis. Piemuo, sugrįžęs prie bandos ir neradęs nė vienos avies, verkia ir dainuoja: „Ganiau, ganiau avelės, po du šimtu, po tris šimtus, lig vakaro nė vienos, lig rytojaus nė pėdos“. Paskiau sukasi vienoje vietoje ir sako: „Kuriu, kuriu pirtį“, pribėga prie vilko: „Vilke, prašom į pirtį“; vilkas klausia: „Kokia vanta?“ Piemuo atsako: „Notrėlių“ (dilgėlių — J. K.); vilkas: „Koks vanduo?“ Piemuo: „Srutyno“; vilkas: „Koks muilas?“ Piemuo: „Šunies šūdas“; vilkas: „Neisiu“. Piemuo vėl sukasi ir sako: „Kuriu, kuriu pirtį“, paskui kreipiasi į vilką: „Prašom, vilke, į pirtį“; vilkas klausia to paties, kaip ir pirma, bet gavęs atsakymus, kad vanta — „rūtų šakelė“, vanduo — šaltinio, muilas — kvepiantysis, sako: „Eisiu į pirtį dabar.“ Avys suklaupia dviem eilėm, vilkas keturpėsčia perbėga per eilių tar-

pą, visi jį muša kumščiais ar žiužiais; šitaip vilkas turi perbėgti tris kartus, piemu tuomet stovi nuošalyje (70, 224—225).

19. ROPĖS ROVIMAS. Ropę rauna 2 komandos. Vienos komandos žaidėjai susėda ant žemės vorele ir tvirtai apkabina vienas kitą per liemenį — tai ropės.

Pirmasis žaidėjas ropių vorelėje abiem rankomis laiko tvirta lazda. Kita vorelė, ropių rovėjai, taip pat apsikabinę per juosmenį rankomis, stovi stati. Pirmasis ropių rovėjų žaidėjas, priėjęs prie sėdinčiųjų, abiem rankomis gerai įsitveria lazda. Šalia stovinčiam žaidimo vadovui pasakius: „Ropę rauk!“, rovėjai iš visų jėgų bando sėdinčiuosius pakelti.

Sėdintieji laikomi pralaimėjusiais: kai pirmasis jų neišlaikęs paleidžia lazda, kai sėdinčiuosius pastato ant kojų — „išrauna“, kai pertrūksta sėdinčiųjų grandinė.

Rovėjai pralaimi, jei ropių išrauti nepavyksta. (Daukšių apyl. Int. I. Jablonskis, gim. 1911 m.).

20. ŠEŠKO GAUDYMAS. Žaidėjai susėda ratu. Žaidžia 6—15 asmenų. Vienas atsistoja viduryje ir gaudo šešką (žiužį). Žaidėjai kiekvienas savo žiužiu nesmarkiai muša viduryje stovintį, o šis žiužius gaudo. Kai pasiseka sugauti, sėdasi to vieton, kieno žiužį sugavo. Tas, kurio žiužį sugavo, eina į rato vidurį (6, 58).

21. ŽIOGAI. Žemėje reikia nubrėžti didelį ratą. Vienas žaidėjas atsistoja rato viduje, o kiti, žiogai, — už rato. Žiogai šokinėja tai į ratą, tai iš rato, o vidury stovįs stengiasi sugauti kurį nors į ratą išokusį. Sugautasis eina į rato vidurį žiogų gaudyti, o buvęs viduryje eina prie kitų žiogų. Prieš žaidimą vaikams susitaria, kaip šokinės: viena kuria koja ar abiem (17, 27—28).

22. KARVELIAI. Žaidžia 5—30 asmenų. Padaro karveliams gūžtą, t. y. žemėje apibrėžia ratą. Žaidėjai išsirenka šeiminką ir vanagą, visi kiti — karveliai.

Karveliai sueina gūžton. Šeiminkui įsakius, jie išskrenda iš gūžtos ir skraido — bėgioja po aikštelę. Kai šeiminkas sušunka: „Karveliai, gūžton! Vanagas!“, visi kuo skubiau grįžta, o vanagas juos gaudo. Jei pasiseka kurį sugauti, sugautasis tampa vanagu, buvęs vanagas — šeiminku, šeiminkas prisideda prie karvelių, ir žaidimas tęsiasi. Šį žaidimą galima žaisti ir maudantis negiliame vandenyje. (6, 93).

23. TREČIAS BĖGA. Žaidėjai sustoja ratu po du vienas už kito. Viena pora meta burtus — kuris bėgs, o kuris gaudys. Bėgantysis stengiasi atsistoti prie kurios nors poros iš priekio. Už-

pakalinis, tapęs trečiuoju, sprunka nuo gaudytojo ir vėl stengiasi atsistoti prie kurios nors poros. Jei ji pagauna, pagautasis tampa gaudytoju ir jau gaudo buvusį gaudytoją ir t. t. (Šilalės raj. 29, 123).

24. JAUTUKAI. Tai paauglių, ypač vienuolių, žaidimas. Vieningo pavadinimo šis žaidimas neturi — Lazdūnuose (Baltarusija) jį vadina „Jautukais“, Skuodo raj. — „Lipimas į dangų“, K. Dineika taip pat — „Į dangų lipiti“. Kiti žaidžia ir niekaini neivardindami. Reikia 2—3, bet ne daugiau kaip 5 žaidėjų. Į žemę įbedama apie 1 m aukščio gausiai šakoto alksnio ar beržiuko viršūnėlė su apipjaustytomis šakelėmis — prie kamieno paliekama 3—5 cm ilgio stagarėliai. Pasidaroma iš šakelių po kabliuką, maždaug sprindžio ilgio, ir pliauskelę — nupjaunamas 4—5 cm ilgio pagaliukas ir perskeliamas — tai dvi pliauskelės (kai būna du žaidėjai). Kiekvienas žaidėjas savo pliauskelę pasižymi kokiu nors savo ženklu. Tokiu ženklu žymi ir savo kabliuką. Susitarę, kuris pradės žaisti, sėda abipus medelio. Pradedantysis suglaudžia pliauskeles, pasukioja tarp delnu ir iš pusės metro aukščio meta žemėn. Tas, kurio pliauskelė atvirsta plokštuma į viršų, gauna teisę pirmas kabinti savo kabliuką ant apatinės šakelės, o jei dar kartą — pakelti jį per vieną šakelę į viršų. Tas pats žaidėjas motimus kartuoja tol, kol atsiverčia kito žaidėjo pliauskelė — tuomet kabliuką kabina ir pliauskelę meta antrasis žaidėjas. Žaidimą laimi tas, kurio kabliukas pirmas pasiekia „dangų“. (Daukšių apyl. Inf. I. Jablonskis: 4. 38)

Kaip toks žaidimas mūsų šimtmečio 4-ame deš. buvo žaidžiamas Valkininkų apyl. Mištūnų k., detaliai aprašė St. Griežė-Jurjelevičius. Žaisdavo nuo dviejų iki penkių vaikų. Nusidriama piršto storio šakotą beržiuką, nugenėja apie vieno centimetro atstumu nuo liemens šakutes, nupjauna viršūnę, pasmailina kambli ir įbeda į žemę. Kiekvienas žaidėjas turi po kabliuką ir pliauskelę. Pliauskelėms atsipjauna 2 alksnines apie pusantro centimetro ilgio ir gero piršto storumo kaladėles (lygiais galais ir būtinai su žieve), perskelia jas pusiau, nudrožia šerpetas aplygina, kad visos pliauskelės būtų vienodo ilgio ir storio.

Paskui žaidėjai susitaria, kokios spalvos bus kurio jautis (žaidžia tik su jaučiais) — marpis, laukis, juodis, baltis (iš viso penkios spalvos). Kai žaidžia mažiau žaidėjų, tuomet ir pagaliukų su „jaučiu“ spalvomis būna mažiau.

Žaidžia taip: žaidėjai paeiliui ima visas pliauskeles į sauja, pridengia kita, pakrato ir atidengę meta vien ranka į viršų. Nu-

kritusios pliauskeiės rodo spalvą: jei visos atvirto skeltu šonu į viršų — jautis baitas; jei dvi skeltu, dvi žieve — margas; jei trys skeltu, viena žieve — keršas; jei trys žieve, viena skeltu šonu — laukas; visos žieve — keršas. Jei dalijantis spalvomis nesutariama, ginčijama spalva atitenka tam, kuris pirmas šią spalvą išmeta. Po vieną kartą visi žaidėjai meta paeiliui. Žaidimą pradeda pirmas išmetęs savo spalvą. Jeigu taip sutampa, kad keli pirmu metimu išmeta, tada jie (išmetusieji) meta iš naujo, tai kartuoja tol, kol savo spalvą išmeta tik vienas. Tačiau jeigu kartojant savo spalvos neišmeta jau nė vienas žaidėjas, tuomet vėl visi meta paeiliui ir t. t.

Žaidėjas, išmetęs savo spalvą, pakabina savo kabliuką ant apatinės šakutės ir metimą vėl kartuoja, kol nebeiškrenta jo jaučio spalva. Tada pliauskeles perduoda kaimynui, ir t. t. — kol kiekvienas kabliukas užlipa iki viršūnėlės ir vėl nulipa žemėn (stiebelio viršūnė vadinama „dangumi“, antra nuo viršaus šakutė „skaistyčia“, trečia nuo viršaus — „pragaru“).

Tačiau paskutinysis eilėje žaidėjas, likęs vienas, pliauskelių metimą gali kartoti tik jeigu pirmu metimu išmeta savo spalvą; jeigu jis nebetenka teisės kopti, už jį meta pirmas nukopęs ir jeigu išmeta (ne savo, o to, kurio kabliukas dar ant šakutės) spalvą, kabliuką perkelia ant sekančios šakutės: jeigu viršun dar lipa, tai ant aukštesnės, jeigu žemyn, — ant žemesnės, ir vėl meta, o išmetęs vėl kabina; neišmetęs perduoda kabliuką atgal tam, kuris dar nebaigęs „kelionės“.

Kai paskutinysis išlipa, pirmas išlipęs ištraukia šakotąjį stiebelį ir sėdėdamas (stačiam negalima) atgalia ranka meta į šalį, o paskutinis išlipęs turi bėgdamas iš lėto sakyti „Bytė, bytė, dobulbytė“, pribėgęs jį paimti ir atnešti į senąją vietą. Bet jeigu paskutinis žaidėjas nukopia nuo stiebelio kitų nepadedamas, jis nelaikomas pralaimėjusiu ir jam bausmės neskiriama. Kai pralaimėjęs bėga už bausmę atnešti stiebelio, sakydamas „Bytė...“, jam kvėpuoti negalima: jeigu tik įkvepia, stiebelis vėl metamas (sėdint atbula ranka) ir iš naujo turi bėgti, bet greitai bėgti irgi neleidžiama. (45, 461—462)

25. PUODAS DEGA. Žaidėjai susėda ant suolo (o jei žaisdavo ganykloje — ant žemės) į vieną eilę. Vienas iš žaidėjų paėina 2—3 m atstumu nuo susėdusiųjų, rankose laikydamas „puodą“ — į didelį kamuolį suvyniotą skudurą — ir dainuoja:

Molinis puodas,
Molinėlis puodas,

Molinis puodas,
Molinėlis puodas.

Staiga meta į sėdinčiuosius kamuolį ir sušunka:
— Puodas dega!

Tas, kuriam pataiko kamuoliu, turi užleisti metikui vietą. (Šilalės raj. 29, 125).

26. RIEŠUTŲ MUŠIMAS. Kojos kulnu išsuka žemėje duobutę. Susėda apie ją 5—6 vaikai ir įmeta į duobutę po riešutą. Žaisdavo ir mergaitės. Kiekvienas sau pasilaiko po didelį riešutą — „bitniką“. Iš eilės, pagal susitarimą, visi muša savo „bitniku“ į riešutus duobutėje. Išmuštąjį riešutą pasiima. Nepavykus išmušti, savo „bitniką“ pakeičia kitu riešutu. Ilgiau pažaidus, riešutų prisirenka pilna duobutė (Kupiškio raj. Užr. J. Kurka).

27. BLUSELĖ. Du piemenukai atsisėda vienas prieš kitą, suremia kojas padais. Toliau stovi vaikų eilutė. Įsibėgėję po vieną, šoka per sėdinčiųjų kojas, o šie gauda. Sugautąjį palieka savo vietoje, o sugavėjas eina šokinėti (Kupiškio raj.).

28. SAGUTĖS. Žaidžia keletas žaidėjų. Sienoje nubrežiamas apskritimas ar kitaip pažymima vieta. Tos vietos aukštis sienoje priklauso nuo žaidėjų ūgio.

Pirmam metus sagutę į pažymėtą vietą, kiti mesdami taip taiko, kad jų sagutės atšokusios nukristų kiek galint arčiau kitų, jau gulinčių žemėj. Jei tarp sagučių būna sprindžio arba mažesnis atstumas, jas pasiima paskutinis metėjas. Tas, kuris laimi sagutę, meta be eilės tiek kartų, kiek kartų pagrečiui pavyksta laimėti. Jeigu visos sagutės nukrinta tolokai viena nuo kitos, tai vėl visi, laikydamiesi tos pačios eilės, meta. Sagutę ima tik tas, kuris mes, kitų žaidėjų ji būna žemėje (Vilkaviškio raj. 4, 37).

29. LANKO RIDENIMAS. Imama tvirtos vielos apie 1 m, viename gale išlenkiama atlašus ketvirtainis kablys (kablys gali būti pritvirtinamas prie lazdelės). Juo gainiojamas paristas (iš apačios nesmarkiai pastumiant) metalinis lankelis. Sugalvojamos įvairios kliūtys pravažiuoti. Ypač mėgstamas berniukų užsiėmimas.

TAIKLUMAS IR VIKRUMAS

Šiuos žaidimus labiau mėgo 11—15 metų paaugliai, jie ugdo savarankiškumą, drąsą, ryžtą, veržlumą. Šiame amžiaus

tarpsnyje buvo pasiruošiama fizinei brandai — atėjimui į suaugusiųjų tarpą.

30. LENKTYNĖS SU KOJOKAIS. Be įvairiose Lietuvos vietose žinomo kojokų pavadinimo, jie dar buvo vadinami kūjokais, kojūkais, kekšiais (Obeliai), kirkeliais (Sudeikiai), kliopais, kriūkais (Telšiai), kriūkiais (Pašvitinys), kojyčiais (Marinkonys), stibiais (Skapiškis), stipynėmis (Ylakiai) ir kt.

Nukirsdavo medelį, nugenėdavo, tik prie storgalio, maždaug kojos kelio aukštyje, palikdavo galą tvirtos šakos apie 20 cm ilgio pėdai pastatyti. Kablo viršus apipinamas virvute, karnomis, kartais aprišamas šiaudais, kad būtų patogiau basai kojai. Antrame mūsų amžiaus ketvirtyje vietoje šakos prie kartelių imta kalti lentutes. Skapiškio apyl. paaugliai pavasarį, kad kojokai neįklimptų į purvą, prie lazdų apatinių galų prisi-kaldavo kaladėles iš lentučių. Prityrę žingsniuotojai pasidarydavo kojokus su atsparomis vieno, o kai kas net pusantro metro aukštyje. Bendras kojokų aukštis — 2—3 m, kad atsistojus ant atsparų, lazdų viršų būtų galima pasikišti po pažastimis. Lipant ant atsparų įsitverinama per kartelių vidurį, o kai kas ir pasilypėja ant ko nors, pavyzdžiui, ant tvoros.

Būdavo varžomasi, kas greičiau nužingsniuos sutartą atstumą (30—100 m) arba ilgiau išsilaikys nenulipęs; kartais ir šokinėdavo. Neretai rengdavo lenktynes su kliūtimis — tvora, rąstu, upeliu. Varžyboms dirbdinami kojokai su vienodame aukštyje pritaisytomis atsparomis, išskyrus tuos atvejus, kai varžydavosi, kas paeis aukštesniais. Lenktynes pradėdavo pagal sutartą ženklą.

31. ŠOKINĖJIMAS. Piemenys, berniukai ir mergaitės, šokinėdami į aukštį ir į toli, išbandydavo kojų stiprumą. Dažniausiai šokinėdavo į aukštį per uždėtą kartelę ant dviejų gretimai susmeigtų į žemę medelių apipjaustytomis šakomis. Kriaunų apyl. tam pasitarnaudavo į žemę susmeigti botagai surištomis virvutėmis. Kai visi įveikdavo numatytą aukštį, kartelę pakeldavo. Jeigu kuris nors sutarto aukščio neįveikdavo, būdavo pajuokiamas, kiti ir bausmes sugalvodavo — mušdavo sprigtais į galvą ar pan. (Troškūnų apyl. Inf. J. Ribokas, gim. 1904 m. Užr. P. Grigaliūnaitė).

Kriaunų apyl. du paaugliai atsistodavo vienas prieš kitą, susikibdavo delnais, o kiti išibėgėdavo ir, atsispirdami kartimi, šokdavo per jų tarpą; jeigu užkliūdavo, virsdavo kūlio. Pašvitinio apyl. berniukai šokinėdavo su specialia 5—6 m aukščio kartimi, ant kurios viršutinio galo buvo užkalta apie

20 cm ilgio skersinis: užsilpdavo ant šiaudinio daržinės stogo, atsiremdavo krūtine skersinį, pasispirdavo į stogą ir šokdavo ant greta sukrautos šieno kaugės; arba skraidydavo nuo vienos kaugės ant kitos (Pašvitinio apyl. Inf. P. L. Matjošienė, gim. 1934. Užr. J. Augulytė).

Sokinėjimui į tolių specialių įrenginių nereikėjo — lygi vieta, yra noro, ir šokinėja, kolei kojos leido. Tačiau žinoma įvairiausių atvejų. Pavyzdžiui, mūsų šimtmečio pradžioje Alantos apyl. per pietus ganykloje sugulus gyvuliams, kerdžius parinkdavo pievoje prie griovio tinkamą vietą, ir piemenys per jį šokinėdavo — kiekvienas tris kartus per 1 m gylio griovį. Visus tris kartus peršokusį piemenį kerdžius sekančią dieną atleisdavo nuo ganymo, o įkritusiems į griovį duodavo „žioplio“ vardą. Kitą dieną vėl visi šokinėdavo, ir pravardę gaudavo jau kitas. Matyt, nuo to ir 12 ha dydžio pieva buvo Žioplė vadinama (Sešuolėlių apyl. Gavėnių k. Inf. B. Astikas. Gim. 1903).

32. DUONOS KEPIMAS. (Žr. 4-ame viršelio p.) Žaisdavo 2 žaidėjai, dažniausiai 10—15 metų paaugliai. Būdavo, kad žaisdavo ir 10—12 metų mergaitės. Vienas žaidėjas atsigula pievelėje aukštiekninkas, virš galvos pakelia rankas atvers-tais į dangų delnais, aukštyn pakelia ir kiek per kelius sulenkia kojas. Kitas žaidėjas stojasi keturpėscias, ant pirmojo delnų statydamas savo kojų pėdas, o delnus dėdamas ant jo pėdų. Taip susiruošus, apatiniam rankomis ir kojomis pastumiant, viršutinis šoka į tolių. Kartais rungtyniauja kelios poros. Kurie toliau nušoka, tų, sako ylakiškiai, „duona geresnė“.

33. VIRTIMAS KŪLIO. Žaidėjai susėda ant žemės, apsikabina rankomis kelius, panarina galvą ir verčiasi per ją. Verčiamasi ir atbulomis arba iš šalies per klūpančio kito žaidėjo nugarą.

4. MĒTYMAS Į TAIKINĮ. Paaugliai, ypač gandydami gyvulius, mėgo varžytis, kurio ranka stipresnė, kurio akis taiklesnė — šaudė iš lanko, mėtė akmenis, peilius ir t. t.

a. **Lankas.** Lankus pasidarydavo iš lazdyno šakos ir virvutės ar vielos, strėlę — iš to paties lazdyno ar karklo atžalų. Šaudydavo savo malonumui arba varžydamiesi į taikinį — kerplėšą, kuolą, kepurę, pakulų ar šiaudų gumulą. Kartais mėtydavo ir kartelę — ietį.

b. **Laidynė.** „Palaidynė“ (Telšiai, Šilalė), „mėtyklė“ (Šeštokai, Vilkaviškis), „vilnyčia“ ir kt. Visos Lietuvos paauglių mėgta žaidimo priemonė. Perlenkta apie 1 m ilgio virvutė

praplatinama ties sulenkimu arba ant linkio pritvirtinama gabalėlis tošies ar odos. Vieną virvutės galą suėmus į saują, o antrą — nykščiu ir smiliumi, į linkį ant praplatinimo dedamas nedidelio kiaušinio dydžio akmenėlis ir vertikaliai įsukus, paleidžiamas. Varžydavosi, kas taiklesnis (taikinys paprastai būdavo medis) ir kas toliau numes; atsirasdavo, kas akmenį nusviedžia ir už 150 metrų. Svaitydavo ir sulenktu diržu ar botago virvute. Obelių apyl. viename virvutės gale trim mazgais įrišdavo akmenuką, kitą jos galą užkabindavo už pirštų, įsukdavo ir sviesdavo į tolį — rungtyniaudavo, kas toliau nusvies.

Visur Lietuvoje akmenukus svaitydavo ir įspraudę į skeltą apie 0,5 metro ilgio lazdyno lazdelės galą.

35. MĒTYMAS RANKA. 10—14 m. paaugliai rankos taikluną lavino mėtydami kankorėžius ar akmenis į įsmeigtą lazdą ar medį. Luokės apyl. kamuoliukais iš karvės šerių mėtydavo į kiaušinį, padėtą ant žemės už 5 m.

Taiklumo įgūdžiai buvo jungiami su orientaciniais gebėjimais. Gana plačiai buvo žinomas toks žaidimas: užvožiama ant kuolo puodyne, žaidėjui užrišamos akys, jis tris kartus apskamas ir turi pataikyti į puodynę su įduota į rankas lazda; arba patį žaidėjas nusižiūri mažą taikinį, kurį galėtų stovėdamas lazdos galu pasiekti, 10 kartų apsisuka ir kerta.

36. PEILIO MĒTYMAS. Tai paauglių mėgstamas užsiėmimas — mėtydavo į rąsto galą, žemę, įsikandę į dantis per viršugalvį į viršų ir t. t.

XIX a. pab. — XX a. pr. Kėdainių raj. peilį paaugliai mėtydavo į žemę savaip rungtyniaudami. Išmesdavo peilį per 10 kartų, paskui sustodavo dviese vienas prieš kitą kelių metrų atstumu. Tas, kurio peilis daugiau kartų buvo įsmigęs į žemę, paėmėdavo mažą žemės grumstelį, o antrasis prasižiodavo: taiklumo pirmavimas buvo pripažįstamas tik tuo atveiu, jeigu pataiko antrajam grumsteliu į burną (Gudžiūnų apyl. Inf. J. Rimkevičius. Gim. 1922). Kitur į burną mesdavo velėnos gabaliukus, o išsižiojęs nuo jų gindavosi atsimušinėdamas peiliu (Troškūnų apyl. Inf. J. Ribokas. Gim. 1904. — KDS. Nr. 3—11, 54 p.).

37. LAZDOS NEŠIMAS. Statmenai užsidedama ant dešinės rankos smiliaus, kartais delno lazdos galas ir nešama. Varžomasi kuris toliau ir ilgiau paneš.

38. SUKIMASIS PRO PLAKTUKĄ. Sukdavosi 13—14 metų paaugliai, kartais ir suaugę vyrai. Tai vikrumo pratimas.

Ima už galvutės plaktuką dalgiams plakti, koto galu atsiremia į žemę ir kniūbsti, ištempę kojas, nepakeldami plaktuko, apsisuka apie save (Skriaudžiai, Vilkaviškis). Kitur tokie sukieniai daromi stačiomis atsirėmus į aukštą lazda.

39. LINDIMAS PRO LANKĄ. Vyrų žaidimas. Lygioje vietoje stato vienkinkio vežimo lanką, įsitveria abiem rankomis į jo viršų, aukštieknikas pranyra pro lanką, kilsteli save nuo žemės ir, visam kūnui pernirus į kitą pusę, nepaleisdamas iš rankų lanko, persisuka kniūbsčiom ar atsistoja. Svarbiausias uždavinys — nepaliečiant kūnu žemės, pralįsti pro lanką. Žaidimas buvo žaidžiamas Rytų Lietuvoje (30, 62).

40. KAZIO DŪRIMAS. Statoma ant grindų kuoliukas. Vaikinas kniūbsčias išsitiesia asloje taip, kad tarp jo galvos ir pastatyto kuoliuko būtų bent mastas (mastas — 0,6669 m), tada vieną koją uždėda ant kitos, remdamasis kojos pirštais pasistiebia, paima į rankas du smailu kuoliuku maždaug pėdos ilgio; tais kuoliukais pasiremdamas kilsteli nuo grindų. Vadinas, dabar jis visas lyg kybo ant vienos kojos pirštų ir ant tų kuoliukų. Žinoma, šiaip niekur jis neturi siekti grindų. Dabar jam reikia vienu savo kuoliuku parmušt anas prieš jį stovįs kuoliukas — „Kazys“. Čia reikia didelio gudrumo, kad per kuoliuką barkšteltų ir, tuoj vėl pasiremtų, kad neparvirtų. Griaumedžiai pusėtinai nusidaužo alkūnes. Vaikiniai eina prie „Kazio“ paeiliui. Vargšai, tol turi dirbti, kol „Kazį“ nuduria. Per kitą prakaitas bėga, o merginos žiūrėdamos smagiai pasijuokia.

Žaisdavo XIX a. 2-oje pusėje (Šakių raj. 56, 186).

41. ATSISTOJIMAS DVIESE. Du žaidėjai asisėda žemėj, suremia nugaras ir susikabina alkūnes. Paskui taip susikabinę turi atsistoti.

42. KOŠĖS VIRIMAS. Žaidžia du, dažniausiai paaugliai. Atsistoja vienas į kitą nugarą, abu apsižergia vieną kokių 3 m ilgio lazda, prie vieno lazdos galo pastatoma žemėj skardinė ar butelis. Taip pasiruošę abu žaidėjai pasilenkia ir isitveria lazda kiekvienas prie savo galo (P. Višinskis skardinę vadina šioriu, o patį žaidimą — „Šiori durti“). Vienas žaidėjas, stovėdamas užpakaliu į antrą, pasilenkęs per savo ir jo tarpkoją, žiūri į skardinę ir stengiasi į ją pataikyti lazda, o kitas sukinėja lazda tai į vieną, tai į kitą pusę, kad pirmasis nepataikytų (70, 231—232).

Kupiškio krašte tarp žaidėjų vykdavo dialogas. Taikantysis žaidimą pradėdavo klausimu: „Ką tu dirbi?“. Sargas atsakydavo: „Košę verdu!“ Taikantysis: „Aš tau ją išversiu!“ Sargas: „Versk!“ Po šių žodžių taikytojas staigiai stulkteldavo lazda, nutaikęs, kai jos anas galas yra prieš skardinę. Sargas stengdavosi judesį nukreipti į šalį. Pavykus nuverstį skardinę, žaidėjai keisdavosi vaidmenimis.

43. KOPŪSTO KIRTIMAS:

a) Du vaikinai sustoja vienas prieš kitą, laikdami ant pečių lazda; ant jos atsisėda trečias — tai kopūstas; tie, kur laiko lazda, spiria jam, o jis turi nusėdėti ant lazdos; nukris — kopūstas nukirstas (70, 230).

b) Du vaikinai susėda vienas prieš kitą ant neaukšto suolo ir pasisėda po savimi sukryžiuotas kojas. Veidą prisidengia viena ranka, o antrąja taikosi kirsti per priešininko ranką. Laimi tas, kuris smūgiu nuverčia savo priešininką nuo suolo — „nukerta kopūstą“ (Šeštokai. Inf. S. Meštautaitė, gim. 1906 m. Užr. A. Giedraitienė).

44. KEPALUŠO VĖLIMAS. Žaidžia trise. Vienas — meistras — atsisėda ant žemės, ištiesia kojas, tarp kojų įbedą į žemę lazda ir pakabina ant jos skrybėlę. Du kiti stovi iš šalių su lazdelėmis rankose, viena koja atsispyrę į meistro koją. Tai gizeliai. Meistras maigo skrybėlę sakydamas:

— Tip tap, tip tap! Veliu kepalušą aukštu bryliu, plačiu viršum. Ar turi beržo klyną, šalto vandens?

Gizeliai turi atsakyti:

— Turiu.

Meistras toliau maigo ir sušunka:

— Gizeli, pridaužk!

Tardamas šiuos žodžius, kerta katram nors per koją. Tas gali atremti smūgį, kirsdamas lazda meistrui per ranką. Niekam negalima patraukti kojos iš vietos bei iš karto suduoti du smūgius (70, 225—226).

45. TETERVINO MUŠIMAS. Žaidžia trise. Vienas prasižergęs, su kepure ant galvos — tetervinas; kiti du atsistoja iš šalių, viena koja atsispyrę į tetervino koją ir ištiesę ranką delnu į viršų taip, kad tetervinas galėtų lengvai pasiekti. Tetervinas kraiposi ir sakydamas „bildu bildu, pišš!“ kerta per katro nors kaimyno į jį ištiestą delną, o tas kita ranka turi numušti tetervinui kepurę; šis stengiasi išsisukti nuo smūgio, nepatraukdamas iš vietos kojos, bet pakartotinai mušti per kepurę galima tik tada, kai tetervinas vėl kerta per ranką (70, 230).

Kupiškio ir Šilalės raj. muša „kalakutą“. Jei kalakutas gauna per kepurę, laikomas užmuštu ir turi iš žaidimo pasitraukti (29, 125—126). Jeigu kalakutas suspėja pirmiau vienam iš kaimynų per rankas užkirsti, tai „nukentėjusis“ tampa kalakutu. Kupiškio raj. taip žaisdavo ir du vyrai.

46. KEPURĖM ŽAISTI. Valkininkų apyl. žaisdami žemėn įkala kuoliuką; prie jo per sprindį nuo žemės pririšama virvė arba botagas. Aplink kuoliuką žaidėjai sudeda savo kepurės, vienas iš jų, paėmęs virvę arba botagą už galo, sukasi aplink kuoliuką, tuo tarpu kiti stengiasi virvės nepalieti, pasiimti kepurę ir iš virvės aprėžiamo rato išbėgti. Žaidėjas su virve sukasi į abi puses ir stengiasi palieti virve kitus žaidėjus. Paliestasis privalo virvę imti ir bėgioti su ja (54, 372).

K. Dineika aprašo šį žaidimą žaidus Surviliškio apyl. Čia prie pusantro metro aukščio įkaltos į žemę lazdos viršaus pririšdavo apie 2 m ilgio virvelę, kuria, tampriai įtempta, apibrėždavo apskritimą, o prie lazdos padėdavo kokį nors daiktą. Šį žaidimą vadino „Cilindžūru“ (4, 20).

Panašų žaidimą, kaip matyti iš K. Kanelerio aprašo, XIX a. vid. žaidė piemenys Stalupėnų apyl.: „Kad vasaroj šilta buvo, tai visi vaikai drabužius išsirėdė iki marškinių. Iš tų drabužių jie didelę krūvą padarė ir į tą krūvą botagą įkišo taip, kad siūlas viršuj parėjo. Dabar viens turėjo tą siūlą prie galo nutvert ir tą krūvą apvektuot. Tas šaukė: „Imkit, pirkit, turgus degal!“ Tai visi vaikai į tą krūvą užpuolė ir ėmė kožnas, ką jis tik galėjo. Dabar tas, kurs buvo ant pusto, turėjo kitus, kurie tuos drabužius buvo ėmę, vyt, ir kurį pavijo, tai jis jam atėmė viską šalin, ir ans turėjo ant pusto stovėt. Ale, kad jis neturėjo tą šniūrą paleist, jis ir negalėjo toli nueit, ir tankiai ilgą čėsą nei vieno nesugavo. Tai kiti iš jo juokės ir dideliu balsu šaukė“ (48, 363).

47. YLOS NUSPYRIMAS. Permetus perlenktą virvę per siją ar gulsčią kartį, sulyginami jos galai ir taip sureguliuojama, kad kilpa kybotų netoli žemės. Į siją prie virvės įsmeigiama yla. Taip pasiruošus, vienas iš vyrų įsikimba į virvės galus ir, atsistojęs ant kilpos, vieną koją keldamas aukšty stengiasi nuspyrti ylą. Rodantis kaip tai daroma, koją prie sijos kelia lėtai, tartum jam būtų labai sunku. Kitas, staigiai keldamas koją, apvirsta (Obelių apyl., Kumpalkos k. Užr. V. Agurkytė).

48. KATINAS LIPA PRIE LAŠINIŲ. Daržinėje prie pat stogo pririšama abu stiprios virvės galai ir pakabinama dovana. Apa-

čioje į virvės linkio kilpą reikia atsisėsti ir priglausti prie pilvo daugiau kaip metro ilgio pagali. Tai padarius, verčiasi per galvą taip, kad virvė vyniotųsi ant pagalio galų ir žaidėjas pakiltų iki stogo. Jeigu tai pavyksta, jis pasiima dovaną ir sukdamasis atbulas nusileidžia. Kylantis pirmą kartą prijuokina žiūrovus, nes, persivertę porą kartų, nebegali nei aukštyn kilti, nei nusileisti žemyn (Padubysio apyl., 63, 247).

49. VĖŽIU EINA PRIE VARLĖS. Perveria per siją virvę; jos gatuose, siekiančiuose grindis, užneria kilpas; nuo tos vietos, kur kilpos siekia grindis, per visą vėžiu einančio žaidėjo ūgį, padeda ant grindų kepurę — tai varlė; vėžys įkiša pėdas į kilpas iš priešingos pusės nuo kepurės ir, remdamasis rankomis į grindis, o kojomis į kilpas, slenka į priekį, artindamasis prie varlės; tada jo kojos skėsdamosi kyla vis aukštyn ir aukštyn; prisiartinęs prie varlės, sugriebia ją dantimis ir grįžta į pirmą padėtį. Reikia sugebėti viską atlikti nesulenkiant kojų per kelius; jei kojos susilenks, vėžys kris žemėn.

Vietoje kepurės dedama šiaudas, šepetys ir kt. Kiti virvės galuose ir kilpų nesumezga, o kojas deda tiesiai ant nuleistos dvigubos virvės linkio.

50. VILKO ŠOVIMAS. Persveria palubyje per siją virvę, jos galus suriša 0,7—1 m aukščio nuo žemės, padeda ant virvės apie 2 m ilgio kartį, kurios vienas galas laisvai guli ant žemės, o kitas kyšo kitoje kilpos pusėje; ant jos užmauna kepurę — tai vilkas; šaulys su lazda (šautuvu) atsisėda ant karties šitaip: suima ranka virvę prie pat karties, virš tos rankos sukryžiuoja per kilpą perkištas kojas. Taip sėdėdamas antra ranka pasiremia lazdelės, kuria nenukrisdamas turi numušti kepurę. Lazdele jis gali nuolat pasiremti. Bet ne visiems tai pavyksta padaryti — kai tik nevikrus šaulys pakelia nuo žemės lazdą, pats nubilda žemėn. Padubysio apyl. šis žaidimas dar žinomas „Į Rygą joti“ pavadinimu (63, 247).

51. BULVIŲ KEPIMAS. Viena prieš kitą sustatomos dvi kėdės 1—1,95 m nuotoliu, ant jų dedamas pagalys. Žaidėjas „kepėjas“ apžergia tą pagali. Kojas užkelia virš vienos kėdės ant pagalio ir sukryžiuoja. Abipus kojų ant kėdės padedama po bulvę (kiti deda ant abiejų kėdžių po 2 bulves). Kepėjas su 50—70 cm ilgio lazda (ja gali ir ramstyti) turi numušti visas buves (63, 247; Židikų apyl., Šilių k., Inf. E. Miltenienė, g. 1925. Užr. S. Rastenytė).

52. PAKĖLIMAI:

a) žaidėjas atsigula aukštieknikas, pasideda po galva šiaudą arba degtuką, tada atsiremia delnais į žemę kaip darant tiltelį ir, atsispyręs nuo jos, riečia atgal galvą, kol lūpomis paima tai, kas buvo po galva padėta (Antašavos, Juodupės apyl.);

b) pasideda ant grindų šiaudą, pinigą ar degtuką, atsistoja prieš jį, suneria už nugaros rankų pirštus ir prasižergęs lenkiasi per liemenį, kol lūpomis paima padėtą degtuką;

c) padedama ant žemės dėžutė degtukų; žaidėjas atsitupia taip, kad delnai būtų ant žemės, o alkūnės remtųsi į kelius (užkulniai gali keltis) — kojos pakyla. Dėžutę turi paimti lūpomis vien stovėdamas ant rankų;

d) ant kėdės krašto dedamas šiaudas taip, kad pusė jo kyšotų pro kėdės kraštą. Žaidėjas paima rankomis už kėdės šonų, alkūnes atremia į šlaunis ir virsta ant galvos, kol paima burna šiaudą. Jei nepasiseka, nuvirsta per galvą (Padubysio apyl., 63, 247).

e) atsistojęs ant rankų prie pat sienos, žaidėjas atremia į ją kojas ir, eidamas rankomis į priekį, burna paima žmogaus ūgio nuotolyje padėtą degtukų dėžutę (kūnu nepasiekęs žemės) (Skriaudžiai. Inf. A. Degutis, g. 1898).

53. RAKŠTIES TRAUKIMAS. Vienas žaidėjas, susijuosęs stipriu diržu, atsistoja keturpėscias ir įsikanda į dantis nedidelį šiaudelį; kitas atsistoja prie jo galvos, stveriasi už diržo ir persiverčia per jį, nepaleisdamas iš rankų diržo; paskui perkiaša galvą stovinčiajam per tarpšakį, artėja prie šio galvos, suima dantimis šiaudelį, šliaužia atgal ir persiverčia atsistodamas ten, kur iš pradžių buvo (70, 232).

54. RIEŠUTŲ MUŠIMAS. Iškasama žemėje tokio dydžio duobutė, kad, į ją subėrus visų žaidėjų riešutus, būtų lygu su žeme. Kiekvienas žaidėjas išsirenka po stambesnę riešutą („katūną“). Lazdele išsibūrė, kuriam pradėti, imdavo žaisti; pradedantysis užsimoja ir su „katūnu“ smarkiai muša į duobutę, išmuštus riešutus pasiima. Sekantis muša paeiliui nuo pirmojo sėdįs žaidėjas. Taip visi paeiliui muša, kol duobutėje nebelieka riešutų. Paskui riešutus vėl suberia į duobutę ir žaidimą pradeda iš naujo.

Jeigu mušant „katūnas“ iš duobutės nebeiššoka, mušimas neužskaitomas — išmušti riešutai sužeriami atgal, ten lieka ir „katūnas“, o muša sekantis žaidėjas (54, 372).

55. AKMENĖLIAI. Žaidimą mėgo paūgėję vaikai, berniukai ir mergaitės, ypač ganydami gyvulius. Žaisdavo nuo 2 iki 5 vai-

kų. Kai mažiau žaidėjų, žaidimas būna gyvesnis. Akmenėlius meta suklaupę rateliu lygioj pievelėj, ant kietai sutryptos žemės ar pasitiesę drabužį. Vienintelė žaidimo priemonė — 5 riešuto dydžio, t. y. 1—2 cm skersmens gražiai apvaliai nusiglundinę akmenukai. Rečiau mėtydavo 7 akmenukus.

Pirmiausia susitariama, kuris turi pradėti: paeiliui metami akmenukai į viršų ir išorine delno puse gaudomi. Ant kurio rankos daugiausia akmenukų sugauta, tas pradės žaidimą, ant kurio mažiausia — lieka paskutinis; jeigu bent du žaidėjai akmenukų sugauna vienodai, buriamasis metimas kartojamas. Antašavos apyl. taip nustatydavo ir ėjimų skaičių. Paskui, įvertinę savo įgūdžius, žaidėjai susitardavo, kiek „akių“ rinks.

Akmenukus ant žemės skleisdavo papiltiniu ir sustumtiniu būdu. Papiltiniu būdu akmenukus skleisdavo daugiau įgūdžių turintys žaidėjai.

Žaidžiant papiltiniu būdu, imama į saują visi akmenėliai ir, palengva mostelėjus ranka, paberiami prieš save. Stengiamasi taip berti, kad jie pasklistų nedideliame plote; ypač tai svarbu mažiau patyrusiems žaidėjams (užtat ir beriama iš nedidelio aukščio). Dėl to, kad iš žemai beria, būdavo ir priekaištų. Tada tas pats žaidėjas ima vieną iš tų akmenukų ir, pamėtėjęs į viršų, skubiai ima dar vieną nuo žemės ir vėl ištiesia delną pirmajam nusileisti. Kai dešinėje rankoje jau du akmenukai, vieną žaidėjas perdeda į kairę, kitą vėl meta aukštyn. (Kriaunų apyl. mėtymui turėdavo kiek didesnį, iki 10 cm skersmens, akmenuką — jį vadino „gautiniu“). Tokiu būdu sugaudomi trečias, ketvirtas ir penktas akmenėliai.

Sėkmingai sugaudyti akmenėliai vėl beriami ant žemės. Dabar žaidėjas mėtomą akmenėlį pasiima iš tolimiausios vietos. Šį kartą kol grįžta išmestas akmenėlis, stengiamasi nuo žemės pasiimti du akmenėlius. Kai rankoje jau trys akmenėliai, paimami likusieji du.

Trečią kartą pabėrus, kol išmestasis akmenėlis krinta atgal, reikia susirinkti tris arba keturis akmenėlius. Jeigu surenkama trys, paskutinis paimamas kaip gaudant po vieną.

Taip sugaudyti akmenėliai vėl beriami. Atsirinkus vieną mėtymui, kiti nuo žemės renkami, kaip ir pradedant žaidimą, po vieną, tik jau į viršų mėtomi ir gaudomi neatidedant į kitą ranką, kol vėl visi bus „suvesti į saują“.

Paskutinę žaidimo dalį vadina vėtymu — dabar žaidėjas stengiasi akmenėlius taip sudėlioti saujoje, kad švystelėjus į viršų kuo mažiau išsiskirstytų, o leidžiantis žemyn kuo daugiau jų nukristų — dabar jau ant plaštakos viršaus. Nukritusius vėl meta,

nekeisdamas rankos padėties, tik krintančius dabar gaudo į saują ir skaičiuoja akis. Vienas sugautas akmenėlis — viena akis. Jeigu žaidėjas sugauna visus penkis akmenėlius, jam leidžiama vėtyti antrą kartą, sugavus visus antrą kartą — trečią kartą, — iš viso tiek kartų, kiek kartų akmenėlius sugauna po penkis, kol surenka sutartą akių skaičių. Dažniausiai kiekvienas paeiliui meta tris karus (tai priklauso nuo sutarto rinkti taškų skaičiaus). Kiti žaidėjai akis verčia taškais — surinktas akis padaugina iš 10. Paprastai pralaimėjusiam žaidėjui skiriamos baudos — tiek kartų kerta per delną, kiek trūksta „akių“ arba siunčia be eilės gyvulių pagrąžinti.

Klaidos: kai gaudant „po vieną“ nesugaunamas į viršų išmestas akmenėlis; kai gaudant „po du“ ar „po tris, keturis“ išmestas į viršų akmenėlis nesugaunamas ir nė vieno nepakeliama nuo žemės; kai nepagaunama nė vieno „vėtant“.

Padarius klaidą, meta kitas žaidėjas į kairę nuo suklydusiojo. Pradėjus žaisti antrą partiją, klaidą padaręs žaidėjas žaidimą pradeda ne iš pradžių, o nuo tos vietos, kurioje jį nutraukė.

Pastaba: nelaikoma klaida, jeigu, pagavus išmestą į viršų akmenėlį, nė vieno nuo žemės nepaimama; jei, akmenėlius gaudant „po tris, keturis“, paimami tik trys (3, 33—36).

Kiti krintančius akmenėlius ne į saują renka, o griebia iš šalies arba viršaus.

56. BITELĖS. Tai „akmenėliams“ artimas žaidimas. Šis žaidimas apie 1930 m. buvo žaidžiamas Skaisgirio apyl. Ypač buvo mėgstamas piemenų. Jį smulkiai aprašė A. Viliūnas (6, 549—551).

Žaidimo priemonės — iš balanėlių išpjauštos bitelės, pusbitiniai, bitinai ir tranai. (Žr. 4-ame viršelio p.) 16 mm pločio ir apie 2 mm storio balanėlė supjaustoma į 32 kvadratėlius — tai bitelės. Iš tų pačių balanėlių nupjaunami šeši 24 mm ilgio stačiakampiai ir jų galuose padaroma po išpjovą — tai pusbitiniai. Paskui nupjaunami keturi apie 26 mm ilgio stačiakampiai ir jau keturiuose jų šonuose daroma po išpjovą — tai bitinai. Pagaliau nupjaunami du apie 31 mm ilgio stačiakampiai, jiems daroma po vieną išpjovą galuose ir po dvi šonuose — tai tranai.

Dažniausiai žaidžia 2—4 žaidėjai. Lauke žaidžia pasitiesus drabužį, o kambaryje prie staltiese uždengto stalo: bitelės taip neišsilaksto, siauresniu ratu byra, lengviau jas surinkti.

Išsiskaičiavus, kas pradės, pirmasis žaidėjas pasiima visas biteles į vieną saują, antra uždengia, sukrato, kad gerai išsimaišytų, ir palengva meta visas aukštyn. Išmetęs suglaudžia pirštus ir po krintančiomis bitelėmis pakiša plaštakos viršų stengdama-

sis, kad kuo daugiau ant jo nukristu bitelių. Sukritus bitelėms, kad jos nepakeistų padėties arba nenukristu, negalima sujudinti nei pirštu, nei rankos. Bitelės iš tokios padėties vėl metamos į viršų, krintant jau stengiamasi sugauti kuo daugiau vienos rūšies bitelių. Gaudyti galima dviem būdais: pakišus delna no krintančiomis arba nusižiūrėtą bitele pirštais čiumpant iš viršaus arba šono. Svarbiausia taisyklė — kad tuo pačiu sėmimu galima gaudyti tik vienos rūšies biteles. Pvz., jei papas daug bitelių, bet tarp jų bus bent vienas bitinas, bus laikoma, jog delnas priterštas, ir visas biteles reikia kuo skubiau nuo delno nuberti, kad būtų švarus. Teisingai pagautas biteles kiekvienas žaidėjas nasilieka sau — jos išloštos. Likusias biteles susemia kitas žaidėjas ir vėl tokiu pat būdu gaudo. Kiekviena sugauta bitelė vertinama 1 tašku, pusbitinis — 3 taškais, bitinas — 5 ir tranas 8 taškais. Žaidžiama tol, kol išgaudomos visos bitelės, arba tam tikrą sutartą laiką.

Taisyklės: Du kartus pagreit vienam žaidėjui mesti negalima; negalima prieš metant bitelių sudėlioti — reikia imti kaip pakliūva ir paėmus dar sumaišyti; kita ranka galima tik padėti maišyti; galima gaudyti tik vienos rūšies biteles; visi rankos pirštai turi būti suglausti. Prasižengusieji taisyklėms turi nutraukti žaidimą ir biteles perduoti kitam žaidėjui.

Susitarus galima tam pačiam žaidėjui, jeigu vienu kartu pagavo visas išmestas biteles, mesti kelis kartus iš eilės tol, kol delną „priterš“. Metimui nepasisekus, kartoti negalima. Būna, kad pirmasis žaidėjas, jeigu įgudęs, ir visas biteles susirenka (68, 549—551).

JĖGŲ BANDYMAS

Dažniausiai jėga kalme buvo pasididžiuojama dirbant — kūlimo metu ar malūne malšus nešiojant, rastus iš miško vežant (atsirasdavo ir tokių, kurie, pamįškėję ayvendami, ant pečių susinešdavo), ištraukiant su vežimu iklimpusį arkli ir kt. Fiziškai subrendusių vyrų buvo laikomas tas, kuris lengvai 50 kg malšus ant pečių užsimesdavo; o po 70—75 kg panešančius jau laikė stipruoliais. Atsirasdavo ir tokių, kurie rodydavo, kaip 50 kg viena ranka užsimeta ant peties ar nešioja isikandę dantimis į „čiuba“; kurie, palindę po arkliu, jį pakelia. Žodis po žodžio, vyras ir susigūnydavo, kuris sunkesnį akmenį pakels ar pajudins, rastą ant peties užsikels, — taip ir imdavo jėga demonstruoti. Būta ir specialių žaidimų, juos dažniausiai žaisdavo vyresnio amžiaus paaugliai — piemenys ir pusberniai. Svarbiausias jų tikslas.

las — pademonstruoti jėgą ir išsiaiškinti stipriausius. Stipruoliai ypač mielai buvo kviečiami į talkas — mėšlavežius, rugiapjūtę, kūlę ir kt.

57. AT SISTŪMIMAS KAKTA. Žaidėjas atsistoja per tris arba keturias pėdas nuo sienos, veidu į ją, įremia kaktą, susideda rankas už nugaros ir įsitempęs atsispiria. Atsitiesti paprasčiau tiems žaidėjams, kurių kojų pėdos trumpesnės ir sprandas tvirtesnis. Iš didesnio kaip 4 pėdos atstumo atsistumti nuo sienos jau nebeįmanoma (Antašavos, Kuniškio, Vilkaviškio apyl.).

58. VINIES KALIMAS. Dedama ne mažiau kaip 3 cm storio lenta; žaidėjas, saujoje sugniaužęs vinies galvutę, užsimojęs perkala jos smaigaliu kiaurai lentą. (Žiūrovams nepastebint, kalėjas delną išsikloja daug kartų perlenktu skudurėliu ar nosine). Taip demonstruoti ypač buvo priimta šimtmečio pradžioje. Praktikuojama ir dabar (Alytus, Nevarėnai, Šeštokai).

59. SPRANDO SPAUDIMAS. 13—14 metų paauglys gulasi kniūbsčias ant žemės. Antrasis jį užgula arba užsėda apžargomis, suneria savo rankų pirštus ir pirmojo sprandą prispaudžia prie žemės. Pirmasis stengiasi atsistoti.

60. STUMTYNĖS DELNAIS. Sustoja vienas prieš kitą ištiesęs rankos atstumu du žaidėjai, suglaudę kojas, atstato vienas kitam rankas delnais ir staigiu smūgiu bando vienas kitą išjudinti iš vietos. Svarbu tvirtai įsispirti į žemę ir pasiruošti smūgiui. Sėkmė priklauso nuo gebėjimo išlaikyti pusiausvyrą ir mokėjimo klaidinti priešininką.

61. STŪMIMAS NUO AKMENS. Jį, praktikuojamą piemenų XIX a. vid. Stalupėnų apyl., aprašė K. Kapeleris: Vienas vaikas stovėdamas ant akmens sakė „Aš karalius, mano dvaras!“ Tai kits pribėgo, o jį nustumė šalin, ir pats ant to akmens užsistodamas sakė: „Aš karalius, mano dvaras!“. Tai vėl kits atėjęs stūmė, o šits rasi neįveikė nustumt. Ans palaiko savo vietą, ale šits neatleidžia; jis vėl eina prie jo ir jį nor apgalėt. Tai abudu jau pailšę, ale viens tik neatleidžia, ar tas, kurs ant akmens stovėjo, arba šits, kursai su juom karavojo. Ale kad ans ir ilgai savo vietą palaikė, tik galiausiai nuo akmens turėjo nueit žemyn ir kitą užleist“ (48, 363).

62. RANKŲ LENKIMAS. Du vyrai susėda vienas prieš kitą priešingose stalo pusėse, atsiremia alkūnėmis į stalo viršų taip, kad jos susiliestų, sukabina plaštakas. Pagal sutartą ženklą abu stengiasi vienas kito ranką nuspausti į savo pusę. Pergalė pri-

pažįstama paguldžiusiam ant stalo priešininko ranką. Spaudžiant rankas, alkūnės visą laiką turi liestis stalo.

63. LENTŲ PJOVIMAS. Žaidėjas gulasi kniūbsčias skersai suoliuko, suneria virš galvos rankas ir linguoja per liemenį — kiekvieną kartą turi galva pasiekti grindis. Taip imituojamas lentpjovių — „dielininkų“ — darbas.

64. ROVIMAS UŽ LAZDOS. Susėda du vyrai vienas prieš kitą, ištiesia kojas ir suremia pėdas. Paskui įsitveria į virš kojų laikomą kočėlą arba lazda ir, davus sutartą ženklą, ima traukti vienas į kitą. Nugalėtoju pripažįstamas tas, kuris pakelia nuo žemės ir pastato ant kojų savo priešininką.

Vienas kitą traukia ir be lazdų, susikabinę rankų pirštais, kartais — tik vienu (Biržų, Kupiškio, Prienų, Rokiškio raj.).

65. MEDŽIO KĖLIMAS (Kupiškis, Telšiai). Žaidimas žinomas „Medžio rovimo“, „Pastyrėlio“ pavadinimais. Vienas žaidėjas atsigula aukštiekninkas ant žemės arba suolo, antras jį apžergia žemiau kelių taip, kad pėdų viršus atsiremtų į sėdyne, gulinti ima abiem rankomis už pakinklių ir bando pastatyti. Jeigu gulintysis atsipalaiduos, bus labai sunku jį pakelti, jeigu „pastiręs“ — pakels.

66. KEITIMASIS KEPURĖMIS. Žaidžia du vyrai. Vienas iš jų aukštiekninkas taip atsigula ant žemės, kad galėtų užsikelti iki kinklių kojas ant greta pastatyto suolo. Jo kojas ant suolo apžargomis užsėda kitas vyras. Abu vyrai su kepurėmis. Gulintysis turi rankomis nesiremdamas atsisėsti, sukeisti kepurės ir vėl atsigulti, kad liestų žemę. Vaidmenimis keičiamasi pavargus. Varžomasi, kuris žaidėjų daugiau kartų apkeis kepurę (Rokiškis. Inf. E. Gutaravičius, g. 1903).

67. DIRVONŲ PLĖŠIMAS (Antašavos apyl.). Žaidimas dar žinomas pavadinimu „Katinais eiti“ (70, 231) ir kitais pavadinimais. Sutupia pievelėje du vyrai nugaromis vienas į kitą, ir kiekvienas užsineria ant galvos kamanas, sujungia jas pavadžiais arba virvėmis, kad vyrai nuo kito nutoltų apie porą metrų. Eidami ropomis priešingomis kryptimis vyrai ištempia virvę, o pasigirdus komandai, visomis keturiomis įsispiria į žemę ir tai vienas, tai kitas traukia priešininką į savo pusę iki sutarto žymens.

P. Višinskis mini XIX a. pab. žemaičius vietoje kamanų naudojusi ilgą surištais galais virvę, kurios linkius vyrai persimesdavo per sprandus, o pačią dvigubą virvę persikišdavo per tarpšakį (70, 231). Skriaudžiuose tam panaudodavo ilgą rankšluostį.

Juodupės apyl. XX a. pr. buvo vyrų, kurie per pečius užsikabindavo arklio plėškes, isispirdavo į tvarto slenkstį ir su laikydavo varomą tolyn arklių.

68. ŽAGRĖS STATYMAS (Obeliai) (Žr. 1-ame viršelio p.). Du vyrai pievutėje taip sugula aukštiekninki, kad būtų greta liemenys, o kojos ir galvos — priešingomis kryptimis. Atsigulę žaidėjai susiglaudžia, susikimba tvirtai per alkūnes ir, pakėlę aukštyn po vieną koją (iš vidinės pusės), suneria jas per pakinklius ir bando vienas kitą nustumti. Žaidėjas, pajutęs, kad varžovo blauzdos raumenys neįtempti, jį staigiai stumteli, ir tas virsta per galvą. Taip varžydamiesi, ypač vaikai, išsiaiškindavo, kas stipriausias (Juodupės, Ragelių, Telšių apyl.).

69. MEŠKOS UODEGĄ RAUNA. Meška — vyras, kur stipresnis, stoja keturiomis; ant jo nugaros gulasi kitas — lengvesnis — ir, apkabinęs mešką už kaklo, paima į rankas lazda ir perkia meškai per tarpšakį — tai uodega; už uodegos nusitveria vienas, o kartais keletas vyrų ir stengiasi išrauti, o meška cina į priekį; kai kada žaidėjas ant meškos nugaros gulasi galva į meškos uodegą, lazda (uodegą) laiko rankomis per liemenį apgalėbes mešką (70, 230—231).

70. IMTYNĖS. („Veltynės“ — Kupiškis, „grumtynės“ — Telšiai, „mintynės“ — Juodupė). Imdavosi įvairiomis progomis, ypač susilažinus. Vyras lygioje aikštelėje vienas kitą apkabina per petį, t. y. kairę ranką laiko virš varžovo dešiniojo peties, o dešinę po pažastimi ir ima vienas kitą griauti. Imantis negalima priešininko kilstelėti į viršų, spausti kumščiu nugarą, pakišti kojos. Kai kur, ypač Žemaitijoje, šių taisyklių nesilaikoma. Pergalė pripažįstama priešininką tris ar keturis kartus (kaip susitarta) pargriovusiam. Pargriautąjį nugalėtojas paleidžia šiam nustojus priešintis ir pasakius „gana“ arba „pasiduodu“. Piemenys taip išbandydavo jėgas pavasarį pirmą kartą suginę gyvulius. Tas, kuris visus nugalėjo, buvo laikomas vyriausiu to sezono piemeniu.

71. SVORIO KILNOJIMAS. Aukštaičiai varžydavosi, kas daugiau kartu pakels į viršų vežimo ratą — paprastai iškeldavo iki 3—4 kartų, nors atsirasdavo ir 10 kartų iškeliančių. Keldavo įsiūbavus vienu ir dviem judesiais — pirmu prisitraukiant prie krūtinės, antru stumiant aukštyn. Būdavo, kad susirinkę prie kalvės vyrai į viršų kilnodavo ant ašies užmautus du ratus (Juodupės apyl.). Papilio apyl. (Biržų raj.) vežimo ratą mesdavo per klojimo ar tvarto stogą. Buvo ir kilnojančių kalvio priekala,

paėmus už smaigalio (Rokiškio raj.) ar palindus po apačia — arklį.

Juodupės ir Svilių (Biržų raj.) apyl. mūsų amžiaus I ketv. vyrai kilnodavo specialiai šiam reikalui iš medžio iškirstas dvi-pūdes trinkas su šaka įsitverti.

72. MAIŠO KĖLIMAS. (Alvito, Kybartų, Gudžiūnų, Luokės, Telšių apyl.) Statoma puskarė — išduobtas iš medžio indas javams seikėti — arba siaura statinaitė. Greta dedamas maišas su 45—50 kg grūdų. Į puskarė įlipęs vyras turi šį maišą užsimes-ti ant pečių. Vyrai, įpratę užsikelti maišą pritūpdami ir prasi-žergę, keldami maišą tūpteli — ir virsta su visa puskarė.

73. PLYTŲ NEŠIMAS. Vyrai, susiginčiję, kurio rankos stip-resnės, nešiodavo plytas. Jas sudėdavo taip: pirmoji plyta de-dama ant žemės briauna (siauruoju kraštu). Ant jos statomos dar dvi plytos taip, kad tarp jų liktų vietos rankai įkišti, kad galėtų apatinę plytą suimti pirštais. Tokius statinius sudėlioja du — abiem rankom. Žaidimo tikslas — kuris vyrų plytas toliau nuneš (galima nešti ir sutartu ratu). Atsirasdavo vyrų, galinčių panešti statinį iš penkių plytų (Šakių raj. Inf. M. Lukšys, g. 1907).

GRUPINIAI ŽAIDIMAI

Šiuos žaidimus žaisdavo paaugliai ir jaunimas, labai tiko ganant gyvulius. Ypač buvo populiarūs gyvenant gatviniuose kaimuose.

KOMANDŲ SUDARYMAS. Žaidimus komandomis organi-zuodavo jaunimo lyderiai — tai buvo patys aktyviausiai kaimo ar miestelio bernai, žaidimų ir jų taisyklių žinovai, sumaniausi ir teisingiausi asmenys. Tokį lyderį turėdavo kiekvieno kaimo jaunimas — vaikinai ir merginos. Jeigu žaisdavo dviejų kaimų vyrai, tai kiekvienas kaimas sudarydavo savo komandą, jeigu vieno — jaunimas persiskirdavo į dvi vienodo dydžio grupes.

Grupes sudarydavo ir žaidimą pradėdavo pagal susitarimą, o dažniausiai metant burtus. Žaidžiant grupinius žaidimus, pap-rastai burdavo su pagrindiniu žaidimo įrankiu — lazda. Žinoma keletas būrimo būdų:

1. Lazdos gaudymas. Sustoja žaidėjai, o komandiniuose žai-dimuose — lyderiai. Vienas pamėtėja lazda smaigaliu į viršų, kitas pagauna ją krintančią. Pirmasis irgi apgniaučia lazda virš pagavusiojo saujos, tada savo saują deda antrasis, ir t. t. — vieną virš kitos, kol pasiekia lazdos viršų. Kurio rankose liko

lazda, tas pirmasis renkasi iš būrio savo komandai vieną žaidėją, tada antrasis savo komandai ir t. t., kol sudaromos komandos. Jeigu reikdavo nuspręsti, kas bus pagrindinis žaidėjas viengrupiame žaidime, saujas ant išmestos lazdos pakaitom dėdavo visi žaidėjai. Tai pats populiariausias būrimo būdas.

2. Lazdos metimas nuo kojos. Žaidėjai išsirikiuoja prie linijos, kiekvienas deda lazdos galą ant dešinės kojos, antrąjį truputį prilaiko vienu dešinės rankos pirštu. Pagal komandą visi spiria lazdas į priekį. (Kitur žaidėjai sustoja atokiau nuo linijos, o mesdami lazda pabėgėja iki jos).

Burtas krinta tam, kuris lazda numetė arčiausiai. Kai vienu atstumu numeta keletas žaidėjų, lazda metama pakartotinai.

3. Lazdos metimas nuo peties. Sustojus į vieną gretą, lazdos dedamos ant pečių, pasiūbuojamos ir metama į tolį (70, 225).

4. Įsiūbavus sviedžia lazdas atgal („iš tarpšakio mesti į užpakalį“ (70,225).

5. Lazdų traukimas (žaidžiant „kiaulikę“). Žaidėjai sustoja ratu aplink kerėplą, sukiaša lazdų galus į duobutę po ja. Išgirdę sutartą ženklą, skubiai jas ištraukia — kuris paskutinis ištraukia, turi saugoti kerėplą.

6. „Palendros“ žaidėjai iš už 20 m meta lazdas į „kamarą“; pataikęs eina svaidyti.

Burdami dar mesdavo monetą; arba už nugaros vienoje rankoje slepiamas koks nors mažas daiktelis — reikia spėti, kurioje; traukiami iš saujos du skirtingo ilgio pagaliukai arba šiaudeliai, sakomos skaičiuotės ir kt.

74. KIAULIKĖ. Tai iki mūsų šimtmečio vidurio kaimo jaunimo ypač mėgtas žaidimas. Žaidžiamas ir dabar. Žinomas įvairiais pavadinimais: Kiaulelė (Gižai), Kiaulė, Kiaulikė (Kėdainiai, Linkuva, Pumpėnai, Trakai), Kiaulė į dvarą (Kupiškis, Šilalė, Telšiai), Kiaulės varymas (Kelmė), Kiaulė į barščius (Girkalnis, Skriaudžiai), Kalė (Kupiškis, Telšiai), Kalelė (Vilkaviškis) ir kt. Žaisdavo 5—7 paaugliai tarp 8—15 m. amžiaus, kartais ir vyrai, ypač rudenį, kai pievos ir pūdymai galima mindyti, kai piemenims šalta.

Reikmenys: kiaulikė ir lazdos — kuciniai, (Žemaitija, Pakruojis), keiniai (Kėdainiai, Linkuva) ir kiaulikė, kartais dar vadinama kūčia (Juodupės apyl.) — tai žąsies kiaušinio dydžio (apie 5 cm skersmens suapvalinta medžio trinkelė, akmenėlis ar kankorėžis (svarbu, kad stumdant gerai riedėtų). Lazdas darydavo tampraus medžio, 2—3 cm storio, apie 1—1,5 m aukščio, žaidėjui iki pažastų. Geriausios pastorintais arba lenktais

galais lazdos — su tokiomis patogiau kirsti. Bartninkų apyl. mūsų amžiaus pradžioje piemenys ant lazdų galų užsimaudavo avinų ragus.

Žaidžiama ganykloje, pievoje, kieme ar ant išvažinėto lauko keliuko. Aikštelės centre kulnu arba surėmus lazdas išsukama kumščio dydžio, t. y. apie 10—12 cm skersmens, 5—7 cm gylio duobelė, vadinama dvaru, barščiais, putra, tvartu. Aplinkui 1,95—4 m spinduliu, priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus, nubrėžiamas apskritimas ir padalijamas į lygias dalis, pragręžiamos duobutės; jų yra viena mažiau negu žaidėjų. Paskui išsiskaičiuojama.

Žinomi du žaidimo būdai: kai piemuo iš už apskritimo užribio varo kiaulę į centrą ir kai iš centro stengiasi išvartyti į užribį. Populiariesnis pirmasis būdas.

Kaip aprašė P. Višinskis, XIX a. pab. Žemaitijoje šį žaidimą taip žaisdavę: išrausia didoką duobutę (20—30 cm diam.) — „dvarą“; apie ją tam tikru nuotoliu nedidelės, ne daugiau kaip keturios duobutės — „putros“ (putra — žemaičių valgis), kurios pagal vertę skirstomos į 1) saldinę, 2) vyninę, 3) rūgštinę, 4) „peklą arba šikalą“; žaidėjų yra vienu daugiau negu „putrų“; kiaulė — mažas medžio gabalėlis. Prieš žaidimo pradžią visi dalyviai, apsirūpinę lazdomis su truputį palenktais galais, varžosi: sustoja visi į eilę ir, padėję lazdas ant pečių, pasiūbuoja ir meta į tolį; kieno lazda nukris toliau už kitas, tam teks „saldinė putra“ ir t. t., o kieno lazda nukris arčiausiai, tam reikės kiaulę ginti į dvarą. Varžydami svaigo lazdas dar ir kitaip, pvz., įsiūbavę sviedžia lazdas atgal arba stato vieną lazdos galą ant smėlio, kitą prilaiko vienu pirštu ir išlinguota koja stipriai bloškia lazda į priekį. Paskui kiekvienas eina į savo vietą, o tas, kuris varo kiaulę, atsistoja per dešimtį žingsnių nuo dvaro ir, pasakęs: „Parodu kiaulę su devyniais paršiukais; kur kris, ten migs ir bus užpečėtytu; sviedžia kiaulę į dvarą; visi kiti žaidėjai, priėję prie dvaro, stengiasi atmušti lekiančią kiaulę, kad ji neįkristų į dvarą; kai kiaulė nukrenta ant žemės, jos liesti negalima, kol „vartytojas“ nepalies jos savo lazda; jei pasiseka jam įmesti kiaulę į dvarą, tai vartytojas atsistoja prie saldinės putros, o tas, kuris prieš jį tą putrą valdė, pereina prie vyninės ir t. t. Jei kiaulės nepasisekė įmesti į dvarą, vartytojas turi ją įvartyti lazda, o visi stengiasi kiaulę atmušti kuo toliau; jei tada vartytojui pavyksta savo lazda įstatyti į kieno nors putrą, jis sako: „Aš esu dvare“, o tas, kieno ta putra buvo, eina vartyti kiaulės (70, 225—226).

Panašiai XX a. pirmoje pusėje žaisdavo ir šilališkiai. V. Statkėvičius šį žaidimą taip aprašė:

Kiaulei į dvarą varyti vietą parinkdavo kieme ar ganykloje, kur mažai žolės arba ant keliuko, kuris mažai važinėjamas. Nubrėždavo 1,5—2 m skersmens apskritimą. Centre išduobdavo didesnę duobutę — „dvarą“, o ties apskritimo kraštine — mažas duobutes kiekvieno žaidėjo lazdoms įstatyti. Žaisdavo vaikai, paaugliai, berniukai ir mergaitės. Žaidimą pradėdavo „kiaulės“ varovas. „Kiaulė“ — tai veltinis kamuoliukas, kankorėžis ar kiek suapvalintas pagaliukas. Varymui ir gynybai buvo naudojamos apie 1,5 m ilgio lazdos. Žaidėjai stovi už apskritimo linijos ir laiko savo lazdas įrėmę į duobutes, t. y. saugo, kad „kiaulės neįvarytų į dvarą“. Varovas, iš už apskritimo atsivарęs lazdos galu „kiaulę“, stengiasi prasmukti pro sargybinius ir įridenti ją į vidurinę duobutę. Sargybiniai smogia lazdos galu „kiaulei“, kad ta nulėktų kuo toliau nuo „dvaro“. Tuo tarpu varovas stengiasi savo lazdoms įstatyti į laisvą duobutę. Jei pavyksta „kiaulę įvaryti į dvarą“, varovu tampa netekęs duobutės žaidėjas, o kiti žaidėjai keičiasi vietomis, perstatydami savo lazdas į dešinio kaimyno duobutę. Naujasis varovas vėl taikosi užimti kurią nors duobutę ir t. t. Žaidimą iš naujo pradeda taip: visi sargybiniai kartu „išmuša kiaulę iš dvaro“, o varovas tuo metu taikosi užimti kurią nors duobutę. Kai jau „kiaulė už dvaro ribų“, žaidimas pradamas iš pradžių“ (29, 124).

K. Sčesnulevičius aprašė, kaip šį žaidimą žaisdavo Valkininkų apyl.: padaromas medinis 7—8 cm skersmens rutulys — tai kiaulė. Lygioje vietoje iškasama apvali 10—15 cm gylio ir 20—25 cm skersmens duobė — tai „tvartas“. Per tris žingsnius nuo tvarto pagaliu išsukamos mažos — 5—6 cm gylio ir 6—8 cm pločio — duobutės. Žaidėjai, burdami, kuris turės varyti „kiaulę“ į „tvartą“, meta lazdoms. Kai jie į savo duobutes sustato lazdoms galus, varovas stengiasi įvaryti pro žaidėjus kiaulę į tvartą, o žaidėjai jam trukdo — savo lazdoms atmušinėja varomą riebulį. Tuo pasinaudodamas varovas įkiša savo lazdoms į svetimą duobutę, o buvęs duobutės šeimininkas, ją pražiopsojęs, eina kiaulės varyti (54, 371).

Taisyklės. Sargai laikomomis duobutėse lazdoms turi sukliudyti varovui (piemeniui), kad jo varoma kiaulė nepatektų į dvarą — centrinę duobutę. Įvaręs kiaulę į dvarą piemenis sušunka: „Dvaras dega!“ arba „Žali mainai!“, o žaidėjai, tai išgirdę, traukia lazdas iš savo duobučių ir skuba užsiimti kitas. Kol sargai, vaikydami kiaulę arba keisdami vietas, palieka tuščias duobutes, varovas turi teisę savo lazdoms įstatyti į laisvą vietą

bet kurio sargo duobutę. Tuo atveju pražiopsojęs savo duobutę sargas tampa kiaulės varovu; ją varyti pradeda iš už rato (Girkalnio apyl. varovas galėdavo užimti duobutę tik tada, jei jos savininkas lazda suduoda per kiaulę);

Jeigu vienu metu į duobutę lazdas subesdavo varovas su sargu, kuriam eiti sargauti nustatydavo iš rankos į ranką mesdami lazda.

Žaidėjas piemeniu tapdavo dar ir kai išmušdavo kiaulę už aikštelės ribų arba jos prisiliesdavo ranka ar koja. Vilkaviškio raj. įvairius kiaulikę į dvarą, varovu tapdavo tas žaidėjas, pro kurio vartus (apskritimo atkarpą) buvo įvaryta;

Jei stipriau užkirtus kiaulikė toli nurieda ir varovas jos neranda, ieškoti eina paskutinis kiaulikę mušęs žaidėjas. Nueidamas sako: „Duobelė „užpečėtyta“, kiaulelė rasta ir toliau pamušta“. Tuo tarpu varovas neturi teisės užimti jo duobelės. Surasta kiaulikė žaidėjams atmušama;

Tas pat sakoma ir kai kas nors dėl svarbios priežasties pasitraukia iš žaidimo. Gižų apyl. piemuo, nueidamas pažiūrėti gyvulių, uždeda ant savo duobelės lazda ir sako: „Mano barščiai užimti“ — tuomet kiaulės varytojui negalima užimti duobutės.

Jeigu bevarinėjant kiaulelė atsiduria ne daugiau kaip pora pėdų nuo duobelės, tuomet duobelės savininkas sušunka: „Iš barščių!“ ir turi teisę nekliudomas sutvoti kiaulikei.

Linkuvoje yra žinoma dar tokia taisyklė: jei varytojas nebeistengia įvaryti kiaulikės į dvarą, tai jis ją parduoda: atsistoja prie vienos duobelės ir, sakydamas „Parduodu kiaulę su devyniais paršais, prašom neužgaut“, meta ją į duobę, o vienas iš sergėtojų mosikuoja lazda virš duobės. Jei pavyksta įmesti, tai visi keičiasi vietomis. Netekęs duobelės, eina kiaulės varyti. Jei nepavyksta įmesti kiaulikės duobėn, tai lieka tas pats varovas (4, 43—45).

Žaisdavo iki nusibosdavo. Nugalėtoju buvo laikomas tas, kuriam mažiausiai teko varinėti kiaulę. V. Steponaitis aprašo dar pralaimėjusio baudimą — jis guldomas ant žaidimo lazdų ir mušamas pirštine įdėta kiaulike (58, 35).

Mažiau žinomas atvirkštinis kiaulės varymo būdas (Kėdainių, Marijampolės, Prienų raj.) — vienas žaidėjas saugo centrinę duobutę, o kiti varo į ją kiaulę. Besiveržiančią kiaulę staigiai smūgiuodamas sargas stengiasi kuo toliau numušti ir, kol ją žaidėjai sugražins, užsiimti vieną iš duobučių. Netekusiam duobutės žaidėjui tenka eiti sargauti.

Kriaunų apyl. iki 1922 m., t. y. iki skirstymosi į viensėdžius, kiaušę varinėdavo dvi piemenų komandos, kiekvienoje po 3—4 nuo 7 iki 13 metų amžiaus vaikus. Jie apibrėždavo po du poros metrų skersmens apskritimus, vienas nuo kito per 7 metrus, ir iš vieno į kitą gainiodavo kiaušę (Užr. R. Diglys).

K. Dineika skatino kiaušę žaisti ir ant ledo (4, 44—45).

75. RITINYS. Iki Pirmojo pasaulinio karo ritinį dar žaidė beveik visuose Lietuvos kaimuose, o kai kur ir iki Antrojo. Ritinį varinėti berniukai pradėdavo nuo 7—8 metų, kartais įsijungdavo ir mergaitės. Žaisdavo ir bernai bei vedusieji vyrai.

Žaidimo reikmenys — ritinys (Marcinkonys; Žemaitija), dar vadinamas ripka (įvairiose vietose), ratuku (Pakuonis), tekiniu (Ylakai) bei ritmušos — dar vadinamos kucinais (Žemaitija), kylininkais (Suvalkija), tynais (30, 43).

Ritinys — tai 3—5 cm storio ir 15—20 cm skersmens ritė. Jis turi būti patvarus ir patogus sviesti. Ritinius atpjaudavo nuo ažuolo, uosio, klevo ar gumbuoto beržo rąstelio. Apdailindavo, kad metant būtų patogiau įsitverti, kiti dar sutvirtindavo metaliniu lankeliu. Vaikams darydavo mažesnius ritinius. Ritmušius kiekvienas dirbindavosi pagal savo aukštį — ilgesnius nei 1,5 m. Kad būtų patogiau ritinį mušti, juos darydavo iš lenktagalių pagalių, kotus įsitverti suapvalindavo.

Ritinį varinėdavo vieno arba dviejų kaimų vyrai gatve (kaimai būdavo iki 1 km ir ilgesni), keliukais tarp kaimų, dar kiti — pūdymuose ar aikštėse. Žaisti gali bet koks žaidėjų skaičius, svarbu tik, kad būtų lyginis (susirinkdavo nuo 4 iki 40). Pasižymėję centrinę liniją bei metimo ribas (aikštėse — ir šonines), susitardavo iki kur į vieną ir kitą pusę ritinį varys. Paskui paprastai mesdami lazda, sudarydavo komandas, sutardavo, kuri komanda išmes ritinį. Antroji komanda pasiūlydavo mušimo kryptį. Taip pasiruošusios komandos nuo 5 iki 20 žingsnių pasitraukdavo nuo centrinės linijos ir išsiskleisdavo. Komandos vadovas, kad geriau skrietų, ritinį mušti pavesdavo stipriausiam žaidėjui. Ritinys sviedžiamas dviem būdais — suimamas nykščiu ir smiliumi arba imamas iš vieno šono į delną (4, 58).

Sviedėjas stoja prie metimo linijos; tvirtai suėmęs ritinį, iškelia virš galvos ir sviedžia. Už kelių metrų ritinys atsitrenkia į žemę ir dideliu greičiu rieda link antros komandos. Žaidėjai stengdavosi koja arba ritmušiais ritinį sulaikyti, o jei pavyks, ir atmušti atgal — taip laimi keletą metrų. Nuvirtu-

sio ritinio liesti negalima — jį paima sulaikytojas ir atsisto-
jęs jo nukritimo vietoje sviedžia atgal pirmajai komandai.
Jeigu ritinys išrieda pro šoninę liniją, jį per tą vietą išneša
iki aikštelės vidurio ir iš ten sviedžia. Priešininkai tokiu pat
būdu bando ritinį sulaikyti ir pasiūsti atgal. Kiekvienas žai-
dėjas stengiasi ritinį kuo smarkiau sviesti, kad priešininkui
būtų sunku jį sulaikyti ir tektų iš toliau grąžinti. Žaidėjas
ieško silpnų vietų priešininko gynyboje, daro apgaulingus
judesius ir imasi kitokių gudrybių.

Laimi ta komanda, kuri priešininkus nuvaro iki sutartos
vietos — (tilto, medžio, stulpo), išvaro iš kaimo ar nuvaro
iki kito kaimo. Kėdainių krašte taip bežaidžiant vieni kitus
nusivarydavo nuo Surviliškio iki Kalnaberžės (6 km). Kitiems
užtekdamo ir 20 m ribos (4, 57—59).

Teisėjų nebūdavo — juos pavadavo žiūrovai, kurių nieka-
da netrūkdavo. Pasižiūrėti, kurie kuriuos išvys iš kaimo į
laukus, susirinkdavo visas kaimas — vyrai ir moterys, maži
ir seni. Jurbarko apyl. kiekviena komanda turėdavo po me-
džio šaką su vienodu šakučių skaičiumi. Žaidėjai ant apati-
nės šakutės kabindavo po kepurę, kurią nuvarius ritinį iki
galinės priešininko linijos, perkeldavo ant aukštesnės šaku-
tės. Ta komanda, kurios kepurė pirmiausia pasiekia šakos
viršūnę, tampa nugalėtoja (30, 45).

Ritinio varinėjimas buvo siejamas ir su prietarais: „Jei
katrai ripkininkų partijai ypatingai sekdavosi — priešingos
partijos dalyviai tuojau įtardavo, jie spėdavo, kad tai partijai
padeda ponaitis vokietukas. Tą „ponaitį“ pažindavo iš to,
kad jo nosis būdavo be skyjučių. Tasai „kipšiukas“ pranyk-
davo tik šermukšnio kuoka ir atžagaria ranka mušamas“
(39, 183).

K. Dineika nurodė šias ritinio žaidimo taisykles: negalima
ritinio sviesti taip, kad jis skriedamas ore nukristų už prie-
šingos komandos mušimo ribų; ritmušiu stabdyti ritinį galima
tik jam riedant; sviesti atgal į priešininko pusę galima tik iš
sustojimo vietos; stabdyti galima įvairiais būdais ir priemonė-
mis, išskyrus drabužius; jeigu sudavus ritinys atrieda atgal,
jis sviedžiamas nuo tos vietos, kur buvo sustabdytas; žaidi-
mo metu vadovas tik išimtiniais atvejais gali skirti sviedėją;
prasižengus taisyklėms, padariusi pražangą komanda pasi-
traukia penkis žingsnius atgal, o priešinga komanda tiek pat
žingsnių paeina į priekį (4, 59).

Ritinį žaisdavo ir du žaidėjai — vienas atsistodavo viena-

me 30—50 m ilgio aikštės gale, kitas — kitame. Taip žaidžiant varinėdavo mažesnį, apie 5 cm skersmens, ritinį (4, 60).

Ylakių apyl. vaikai, žaisdami dviese, sustodavo vienas prieš kitą per 5—10 metrų. Vienas mesdavo ritinį į viršų, bet taip, kad atsitrenkęs į žemę riedėtų. Kitas stengdavosi tuo momentu, kai pirmą kartą atsimuša į žemę, sugauti. Jei sugauna, lieka stovėti vietoje, jei nesugauna, sviedėjas pereina į tą vietą, kur ritinys atsitrenkė, gaudytojas — per tiek pat žingsnių pasitraukia atgal. Ir vėl metimą kartoja. Laimi tas žaidėjas, kuris daugiau paeina į priekį (Ylakių apyl., Stripinių k. Inf. Z. Drungys, g. 1907. Užr. S. Rastenytė).

1923 m. K. Dineika parengė ritinio žaidimo taisykles. 1956 m. jas atnaujino V. Steponaitis (patvirtintos 1961 m.). Žaidžia dvi komandos po 7 žaidėjus truputį mažesnėje negu futbolo aikštėje. Žaidžiami du kėliniai po 25 min. Ritinio (guminio disko) skersmuo 17 cm, storis 2,5 cm, masė 600—800 g. Ritmuša riestu galu, jos ilgis 130—150 cm. Stengiamasi iritinti ritinį į varžovų vartus (už tai komandai skiriami trys taškai) arba perritinti per galinę liniją (skiriama 1 taškas). Laimi komanda, surinkusi daugiau taškų. Nuo 1961 m. rengiamos respublikinės ritinio varžybos.

76. KERĖPLŲ MUŠIMAS. Tai populiarus liaudies žaidimas, žaidžiamas ir mūsų dienomis. Žaidžia 3—7 paaugliai, paprastai 11—14 metų, dažniausiai piemenys; kai kada žaidžia ir vyrai. Žinomi įvairūs šio žaidimo pavadinimai — Kerėpėta, Kerėpla, Kergė, Krenglis, Kiveris, Pikeris, Rekežis, Vožka, Vokietuko mušimas, Gudo mušimas (Šakių raj.).

Žaidimo schema vienoda: žaidėjai, iš tolo mėtydami lazdas, taikosi numušti aikštelės gale pastatytą taikinį. Sargu pareigos: numušta taikinį pastatyti į vietą ir suspėti paliesti lazda kurį nors iš atbėgusių pasiimti lazdos. Paliestasis keičiasi su sargu vietomis.

Žaidimo reikmenys — taikinys — juo gali būti kerėpla — trišakė apie 30—40 cm aukščio vienodai apipjaustytomis trimis šakomis medžio viršūnėlė arba kelmelis; 1—1,5 m aukščio medelis apipjaustytomis šakomis su užkabintu kabliuku; smaigas; o kartais ir ant vieno akmens padėtas kitas akmuo. Visi žaidėjai privalo turėti 2—2,5 cm storio, 80—100 cm ilgio tvirtas, mušant gerai spyruokliuojančias lazdas. Savo lazdas žaidėjai pasižymi.

Aikštelei parenkama apie 50 m ilgio ir keleto metrų pločio lygi nušienauta pieva, pūdymas, žardiena ar panašiai.

Skersai aikštelę per vidurį užbrėžiama linija, — jos vidury pastatomas taikiny. Kartais toje vietoje apibrėžiamas ratukas arba išsukama duobutė. Už 15—25 žingsnių nuo centrinės linijos skersai aikštelę dar užbrėžiama po liniją — tai riboženkliai lazdu mėtytojams. Kiti užsibrėžia ir šonines linijas.

Sargas išsirenkamas burtų keliu, dažniausiai metant iš rankos lazda. Kad žaidžiant sargo neužgautų į kerėplą meta ma lazda, jis stovi atokiau. Kartais sargai, kad kitų nesužeistų, vietoje lazdos vartoja rykštelę.

a. **Rekežys** (Ylakiai, Linkuva). Dar vadinama kabliuku (Anykščių raj.), boba (Anykščių, Kupiškio raj.). Pasižymima apie 50 m ilgio, 3 metrų pločio keturkampis. Per centrą nubrėžto brūkšnio galuose įsmeigiamos lazdos, o centre — žmogaus aukščio žabas su 2—4 trumpai apipjaustytomis šakutėmis viršūnėje. Ant šakelių kabinama iš šakutės padarytas sprindžio ilgio kabliukas rekežiukas (kartais ir pora). Už 10—15 žingsnių nuo centro užbrėžiama mėtytojų linija. Išrinktas rekežiukų sargas atsistoja atokiau nuo centro prie vienos iš įsmeigtų lazdu. Tuomet žaidėjai, svaidydami lazdas, stengiasi rekežiuką numušti. Rekežiuką numušus arba veltui išsvaidžius lazdas, puolėjai bėga jų pasiimti. Jeigu žaidėjams grįžtant iš už centro linijos su lazdomis kurį nors jų sargas palies su savo lazda arba rykštele, tai jie turės keistis vietomis. Sargas kitus liesti gali tik kabant ant žabo rekežiukams (44, 310; 4, 51).

b. **Reketėlis**. Iš išsišakojusios šakos padaromas apie 10 cm aukščio reketys. Jis statomas virš negilios duobelės. Per duobelę nubrėžiama linija, maždaug po tris metrus į kiekvieną pusę. Jos galai paženklinami šakutėmis, arba kuo nors kitu.

Žaisdavo įvairus skaičius žaidėjų. Metant burtus išsirenkamas sargas. Likusieji žaidėjai sustoja prie kitos linijos, esančios už 10 metrų nuo rekečio. Sargas turi botagą, kiti žaidėjai — 80—90 cm ilgio lazdas. Reketį muša paeiliui. Numušus sargas turi jį pastatyti, o žaidėjas bėga pasiimti savo lazdos. Per liniją perbėgti galima tik tarp paženklintų vietų. Pastatęs reketį sargas stengiasi sušerti botagu pasiėmusiam lazda žaidėjui; pataikius jiedu keičiasi pareigomis. Jeigu pirmieji žaidėjai nenumušą rekečio, tai lazdu pasiimti gali bėgti tik tada, kai reketys nukertamas arba kai lazdas nesėkmingai būna numetę visi (Bagotosios apyl. ir k. Inf. V. Skučas. g. 1910. Užr. J. Augutyté).

c. **Gudo mušimas**. Paima medžio šaką ar medelį su keletu šakučių, jas lygiai nupjauna, padarydami kojas, o iš kamie-

no apie 30—50 cm aukščio virš atsišakojimo — liemenį — tai gudas. Jį stato kojomis virš iškastos duobutės. Žaidėjai (jų skaičius neribojamas) sukiša lazdu galus į duobutę po gudu. Vienam žaidėjų davus iš anksto sutartą ženklą, visi skuba lazdas išsitraukti iš po gudo. Kas lieka paskutinis, tas saugo gudą. Kiti eina prie linijos, užbrėžtos už 10 ar daugiau (kaip sutarta) žingsnių nuo gudo, ir paeiliui mesdami lazdas, stengiasi parduoti gudą. Kai gudas numušamas, ir žaidėjai eina pasiimti lazdu, sargas skuba pastatyti gudą. Jeigu lazdu eina visi žaidėjai gudo nenumušę, tai kol sargas taikosi kurį nors iš jų paliesti, kitas iš arti parverčia gudą, o kol sargas jį stato, skuba pasičiupti lazdas ir pabėgti. Kai gudas parverstas, sargo palietimas negalioja. Suspėjęs paliesti žaidėją, pats sargas numušą gudą. Tada sargauti eina paliestasis. Kai atbėga keli žaidėjai, jų prie lazdu neprileisti būna sunku. Antrą kartą tam pačiam žaidėjui numušti gudo negalima. Žaidžiant reikia akylumo ir vikrumo (Kidulių apyl., Karališkių k. Inf. K. Balčiūnas).

d. **Bobos mušimas** (Kėdainiai). Boba — trišakis arba kelmelis. Už 15—20 žingsnių nuo bobos skersai aikštę užbrėžiama linija. Ant linijos žaidėjai kojos kuiniais prasigremžia duobeles ir prie jų stovi. Sargui sukomandavus „Mušti!“, žaidėjai sviedžia į bobą lazdas. Kai sargas numušą bobą stato, kiti žaidėjai skuba pasiimti lazdu. Sargas, pastatęs bobą, bėga užimti vienos iš duobelių. Sargauti eina likęs be duobelės žaidėjas (4, 52—52).

e. **Ožkos mušimas**. Tai piemenų ir paauglių žaidimas. Žaidėjų skaičius neribojamas, tačiau turi būti ne mažiau kaip 3 ir nepageidaujama daugiau kaip 7. Žaisti galima bet kur, kur yra apie 4×40 m apylygė aikštelė.

Žaidimo reikmenys: ožka (vožka) ir 0,8—1 m ilgio ir 2,0—2,5 cm storio tiesios lazdos. Ožka daroma iš kokių 5 cm storio šakoto medžio viršūnės su bent trimis vienodo storio atsišakojimais. Ožkos aukštis — 0,4—0,6 m: kojoms — išsiskėčiančioms šakoms, — tenka 3/4 aukščio, ožkos galvai — viršutinei kamieno daliai be šakų — tik 1/4 aukščio dalis.

Ožka statoma viduryje tarp dviejų žemėn įkaltų apie 1,5 m aukščio kuolų, vadinamų vartais. Vartų plotis 2,0—2,5 m.

Vienoje aikštelės pusėje, už 15—20 m nuo vartų, skersai aikštelę užbrėžiamas griovelis — tai lazdu metimo linija. Iš už jos, bet jos neperžengdami, žaidėjai paeiliui (pagal eilę,

sudarytą išsiskaičiuojant arba metant lazda) į ožką svaido lazdas. Sargas skuba kuo greičiau apverstą ožką pastatyti ir su lazda saugoti vartus.

Lazdą nusviedęs žaidėjas bėga prie jos, ir kol dar ožka nepastatyta, lazdą pasigriebęs skuba išbėgti atgal pro nesaugomus vartus. Kai ožką numuša pirmasis svaidytojas, paprastai jis niekada nespėja išbėgti atgal per vartus, kol ožka nepastatyta. Ožką pastačius, sargas sušunka: „Vožka, stovil“. Tuomet žaidėjas, nesuskubęs išbėgti pro nesaugomus vartus, lieka belaisviu ir turi laukti, kol kitas žaidėjas nuvers ožką. Tuomet belaisvis išbėga, o jo vietoje lieka kitas sviedėjas.

Kadangi ožka stovi gana toli ir lengvai nepavyksta jos apversti, tai į nelaisvę patenka ir po kelis žaidėjus, kartais net visa grupė. Tuomet vartų sargas atsistoja prie ožkos, o į nelaisvę patekę žaidėjai stengiasi išsprukti pro vartus, nepaliesiti sargo lazdos. Jeigu sargui pavyksta kurį nors bėgantį pro vartus paliesti lazda, jiedu pasikeičia vietomis.

Pralaimi tas žaidėjas, kuriam tenka daugiau kartų saugoti vartus (Daukšių apyl., Budrių k. Inf. I. Jablonskis, g. 1911).

f. **Kiveris.** Žaidėjai pasiskirsto į dvi grupes po 2—3. Apie 20 m ilgio aikštelės galuose užsibrėžiama po liniją, o centre 2 m skersmens apskritimas ir dar viena linija — per apskritimą skersai aikštelę. Centre statomas medinis trišakis — kiveris. Komandų atstovams metus burtus, nustatoma pirmumo teisė. Abi komandos rikiuojasi kiekviena prie savo galinės linijos. Pradedanti komanda svaidydama lazdas stengiasi pargriauti kiverį. Nepavykus numušti ir išmėčius lazdas, žaidėjai bėga jų pasiimti, o kita komanda subėga į apskritimą saugoti kiverio, kurį pirmieji žaidėjai, laikydami rankose pasiimtas lazdas, stengiasi parmušti, tačiau jiems peržengti apskritimo ribą draudžiama. Numušus abi komandos grįžta į savo vietas; pirmieji sugrįžę vėluojančią komandą apšaukia „bobomis“. Taip išvadinami ir žaidimą pralaimėjusieji. Kai kiverio ilgai nenumuša, jo gynėjai perbėga prie savo linijos (Rokiškis. Inf. E. Gutaravičius, g. 1903).

g. **Pikeris.** Žaidžiamas Dzūkijoje, tarp Ignalinos ir Seirijų. Aikštelės centre išmeigiama 0,5—0,8 m ilgio lazda. Už 15—20 žingsnių nuo centro nubrėžiama svaidytojų linija. Prie jos sustoję žaidėjai, sviesdami nuo kojos lazdas, nustato, kuris eis saugoti pikerio. Žaidėjai, išmėtę į taikinį lazdas, bėgdami jų pasiimti, nuverčia pikerį. Sargas, kol pikeris nenuverstas, stengiasi savo lazda paliesti kurį nors iš žaidėjų. Pavykus su paliestuoju keičiasi pareigomis. Jeigu lazdų eina pasiimti numušę

pikerį, tai neskuba, nes ir kitam kartui pasilieka tas pats sargas (Marcinkonių apyl., Puvočių k. Inf. M. Bingelienė. Užr. N. Marcinkevičienė).

h. **Kergės mušimas.** Žaidžia 6—10 ūgesnių berniukų, kartais ir mergaitės prisideda. Lygioje vietoje užbrėžiama 3—4 m ilgio saugojimo linija. Jos centre dedamas akinuo plokščiu viršumi, o ant jo statomas kitas, kumščio didumo, — kergė. Už 6—8 m nuo saugojimo linijos nubrėžiama metimo linija.

Burtais išsirenkamas kergės sargas. Jo pareiga — skubiai uždėti numestą kergę ir pagauti numestos lazdos pasiimti bėgantį žaidėją. Dažniausiai laikoma, kad žaidėjas gali pasiimti tik savo lazda.

Žaidėjai nuo metimo linijos vienas po kito sviedžia savo metrines lazdas į kergę. Jeigu kuriam pavyksta ją numušti, sargas sušunka „Kergė žemėj! Degta!“, greit ją pastato ir skuba tris kartus suduoti ranka kuriam nors iš grįžtančių su pasiimta lazda žaidėjų. Nesuspėję pasiimti lazdos žaidėjai budi prie centro linijos, laukdami, kol kuris nors iš likusių žaidėjų numuš kergę. Tuomet, kol sargas deda kergę, jie paprastai suskumba pasiimti savo lazdas ir grįžti atgal. Jeigu nė vienas žaidėjas kergės nenumuša, tuomet visi susiburia prie saugojimo linijos. Tuomet sargas lengvai suspėja kuriam nors iš jų tris kartus suploti ir išsivaduoti iš savo pareigų.

Kartais susitariama, kad sargas žaidėją gali paliesti tik šiam bėgant prie lazdos arba grįžtant su ja. Kai žaidėjas stovi prie savo lazdos — jo liesti negalima.

Žaisdavo piemenys Joniškio apyl., prieš išsiskiriant į viensėdžius (64, 249—250).

i. **Krenglis.** (Joniškėlis, Šiaulių ap.) Dažniausiai žaisdavo 7 žaidėjai. Aikštės centre apibrėžiamas 1/4 metro skersmens apskritimas, už 20—50 žingsnių, aikštės galuose pažymimos metimo linijos. Apskritimo centre įkalamas krenglis — lygiai nupjautu viršumi kuoliukas, truputį jo viršaus paliekant kyšoti virš žemės. Ant jo statomas smaigaliu į viršų antras 15—20 cm aukščio kuoliukas — taip pat krengliu vadinamas (žr. 4-ame viršelio p.).

Žaidėjai sustoja prie vienos iš galinių linijų ir, mesdami konomis lazdas, sudaro mušimo eilę.

Išmušus iš apskritimo krenglį, metikas lazdomis išmatuoja atstumą nuo jo iki apskritimo krašto. Kai visi žaidėjai lazdas išmeta, nauja eilė sudaroma pagal atstumą, matuojamą lazdomis, tarp krenglio ir apskritimo. Taip eilė sudaroma kiekvieną kartą išsvaidžius lazdas. Pirmu laikomas toliausiai numušęs

krėnglį, paskutiniu — visai nepataikęs, o jeigu tokių būna keletas, jie dar kartą meta lazdas.

Kai išmuštas iš apskritimo krėnglis smaigaliu įsminga į žemę (jei šonu liesis — nebus įsmigęs), svaidytojas įgyja teisę atsistojęs šalia smogti per jį lazda — dabar atstumas iki apskritimo matuojamas nuo antros krėnglio nukritimo vietos.

Žaidimą laimi tas, kuris surenka 1000 lazdų (4, 53—54).

j. **Kliockas.** Berniukų mėgstamas žaidimas. Aikštelėje nusibraižydavo stačiakampį, kurio viduryje statydavo apie 20 cm aukščio trinkelę. Kiekvienas pasiima apie 1 m ilgio lazda. Išorėje prie šoninės sienos atsistoja sargybinis, prie galinės — kiti žaidėjai. Žaidėjai, paėmę lazdas, taikosi numušti trinkelę. Pargriovus trinkelę, sargas bėga jos pastatyti, o metėjas — pasiimti lazdos. Kai sargas, pastatęs trinkelę, sušunka „Stop“, žaidėjas, buvęs kvadrato, turi likti toje pat vietoje, kol kitas trinkelę nudaus (Mielagėnu apyl., Blažiejūškų k. Inf. Z. Šaltys. g. 1929).

77. **KRINGLIO MUŠIMAS.** Dar mūsų amžiaus 3-iojo deš. pradžioje Šiaulių krašte pusberniai, piemenys ir net suaugę vyrai mėgo mušti kringlį. Žaidimą smulkiai aprašė Vl. Trinka.

Žaidimo reikmenys: 24 (gali būti ir 12) lazdos kuokos ir 12 kringlių. Lazdos dažniausiai lazdyno, apie 70 cm ilgio, 3 cm storio; kad geriau būtų įsitverti vienas galas per gniaužtą paplonintas. Kringlis — tai alksninės arba eglinės 10-12 cm skersmens ir 12-15 cm bendro aukščio trinkelės: 3-4 cm jo šoninė tiesi, o likusi dalis kūgiškai pasmailinta (žr. 4-ame viršelio p.).

Žaidėjų gali būti nuo 12 iki 24. Jie pasidalija į dvi komandas ir burtų keliu arba žodžiu susitaria, kuris pradės žaisti. Žaidžiama lygioje aikštelėje — kieme, kluone, gatvėje. Žaidėjų grupės išsidalija lazdas ir po 6 kringlius. Aikštelėje per 20 žingsniu viena nuo kitos nubrėžiamos dvi lygiagretės linijos. Komandos ant savo linijų kas 2 žingsniai išsidėlioja kringlius.

Žaidimą pradėjusieji mėtydami lazdas stengiasi numušti kitos komandos kringlius. Išmetus visas lazdas, jas susirenka antra komanda; ji taip pat renka priešininkų numuštus savo kringlius, ir, paėmus už smaigalio, meta juos numušusiems. Kringliai metami per visą aikštelę už priešininko linijos, taikant į krūvelę. Kai kringlis nukrinta aikštelėje dar prieš liniją, juo priešininkai, atsistoję prie savo linijos, gali pabandyti nusi-
mušti dar bent vieną antrosios komandos kringlį. Šie atmeta-
mi tokiu pat būdu kaip ir pirmieji. Jei kuri nors komanda išmu-

ša visus kitos komandos kringlius panaudodama tik dalį lazdu, likusias laiko pas save.

Dabar antroji komanda muša pirmosios komandos kringlius. Numušus kringlius arba išmetus visas lazdas, pirmoji komanda kringlius atmeta antrajai. Šį kartą meta laisvai — stato, kur sustoja riedėdami. Kringlį galima statyti per smaigalį, taip jį galima nukreipti į norimą pusę. Jei numuštas kringlis riedėdamas parverčia kitą kringlį, — laikomi numuštais abu. Jei šis pariedėjęs vėl atsistoja, arba ir kitą kringlį pastato, laikomi nenumuštais.

Taip abi komandos pakaitomis muša viena kitos kringlius, kol kuri komanda lieka be kringlių arba be lazdu, o antroje grupėje tuo pat metu, išmetus paskutinę lazda, būna nenumuštas nė vienas kringlis — taip žaidimo ratas baigiamas. Grupė, kuri išmėtė visas savo lazdas, atidavė visus kringlius ir paskutiniąją lazda nieko nenumušė — pralošė, „gavo sausą“. Tačiau ir šiuo atveju „sausos“ galima išvengti, jei geriausiam žaidėjui numetus paskutinę lazda ir nieko nenumušus, jis suspės, nubėgęs į priešininko pusę, pasiimti bent vieną ten stovintį kringlį. Tačiau tai padaryti sunku, nes priešininkai, paskutinei lazdai nieko nenumušus, skuba savus kringlius apversti. Kringlį pagavus, žaidimas tęsiamas. Metant paskutiniąją lazda, abiejų grupių žaidėjai turi stovėti ant savo linijų. Paskutiniąją lazda leidžia paprastai taikliausi mušėjai, nors šie savo lazda jau būtų išmetę, — tai pats įdomiausias žaidimo momentas. Žaidimas tęsiamas tol, kol žaidėjai pavargsta. Kringlis mušamas per pokaitę ar šventadienių popiečiais (63, 102—103).

78. PALENDRA. Aukštaičių, o dar labiau žemaičių mėgtas žaidimas. Jis dar žinomas Pimpiro mušimo (Tytuvėnai), Kylos (Rokiškis), Menco (Telšiai), Možna (Vilkaviškis), Vokiečio mušimo (Skuodo raj.) pavadinimais. Dažniausiai žaisdavo vaikai, ypač piemenys, rečiau suaugę vyrai. Žaisdavo kiemuose, ganyklose, dirvonuose, ant keliukų ir kt. Žaisdavo dviese ir būreliais. Žaisti visur pradėdavo vienodai, bet tolimesnė eiga kiek skiriasi.

Bendrają žaidimo eigą aprašė V. Steponaitis (vietovė nenurodoma). Žaidimo reikmenys: palendra — 30 cm ilgio stipraus žalio medžio lazdelė ir 1 m ilgio lazda — pamuštinė. Palendra yra padedama ant dviejų į žemę įsmeigtų dvišakių kuolelių. Aplink kuolelius nubrėžiamas apskritimas — kamara, kurios skersmuo yra pamuštinės lazdos ilgio. Vietoje kuolelių galima imti du vienodo dydžio akmenis ar plytas.

Žaidimo tikslas — surinkti 600 (10 kapų) palendrų. Prieš pradėdant jas rinkti reikia „užimti kamara“. Žaidėjai, stovėdami už 20 m nuo kamaros, meta į ją pamuštinę. Kas tiksliausiai pataiko, tampa kamaros šeimininku. Kilus ginčui, vienas žaidėjų meta pamuštinę kitam ir pakaitomis dėsto saujas iki lazdos galo. Žaidėjas, kurio rankoje lieka lazda, įsikuria kamaroje. Jis deda palendrą ant kuolelių ir ilgąja lazda sviedžia ją į priekį.

Kiti žaidėjai stengiasi palendrą pagauti. Jeigu kuriam pavyksta, tai jis turi teisę užimti kamara ir „įsikurti“. Jeigu nepasiseka, tai žaidėjas, stovintis arčiausiai nukritusios palendros, gali bandyti taikliu metimu numušti ant kuolelių padėtą pamuštinę. Jeigu lazdos vienas galas nukrinta nuo kuolelių, tai žaidėjas prieina prie kamaros ir, stovėdamas ant vienos kojos, pakartotinai bando palendra visai numušti lazda. Jei jam tai pavyksta, kamara atitenka numušusiam palendrą žaidėjui, ir žaidimas tęsiasi.

Bet dažniausiai lazdos numušti nuo kuolelių nepavyksta, ir kamaroje lieka senasis šeimininkas. Tada pradėdami rinkti taškai. Pirmą rinkimą vadinamas „dešros išmetimu iš kamaros“ — šeimininkas kaire ranka paima palendrą, o dešine su lazda kerta per ją, kad kristų tolyn. Kiti žaidėjai palendrą gaudo. Sugavę keičiasi su šeimininku vietomis. Bet jeigu palendra nukrinta žemėn, tai šeimininkas surenka tiek taškų, kiek telpa palendrų tarp nukritimo vietos ir kamaros.

Žaidėjas, kuris bandė gaudyti palendrą, arba arčiausiai prie jos stovintysis ima palendrą ir meta į kamara; jeigu palendra įkrinta į kamara, ji laikoma sudeginta, ir keičiamasi su sargu vietomis. Trečia žaidimo dalis vadinama „vokietuko išmetimu iš kamaros“. Žaidėjas prie kamaros dešinėje rankoje laiko ir palendrą, ir pamuštinę. Staigiu judesiu jis išmeta palendrą ir tuoj pat kerta į ją lazda. Jeigu niekas iš žaidėjų palendros nesusgauna, šeimininkas pelno dvigubai tiek taškų. Tada anksčiau aprašytu būdu „deginama kamara“.

Paskutinę dalį vadina „varlikės šokdinimu“. Šeimininkas atsargiai deda palendrą ant pamuštinės galo ir lazda du kartus išmeta ją aukštyn, o trečią kartą muša tolyn, į priekį. Laimėtu taškų užskaitoma trigubai. Dabar, norint „sudeginti kamara“, palendrą reikia mesti per galvą atgal.

Jeigu šeimininkas laimi ir šią paskutiniąją žaidimo dalį, papildomai gauna 60 taškų ir teisę toliau tęsti žaidimą, pradėdamas nuo „įsikūrimo“ dalies.

Tačiau kai kada atsitinka taip, kad šelmininkas mušdamas nepataiko į palendrą, ir ji nukrinta čia pat į kamara. Tokiu atveju kamara laikoma sudegusia, ir žaidimas pradedamas iš pradžios — nuo „kamaros užėmimo“.

a. **Pimpiro mušimas.** (Tytuvėnų apyl.) Reikmenys: 2 lazdelės — viena apie 60 cm ilgio ir 2—3 cm storio, paprastai vadinama kucinu, o antra, sprindžio ilgio (apie 20 cm). — pimpiras.

Žaisdavo kiemuose, dirvonuose, ganyklose. Viename aikštelės krašte 10-20 cm atstumu viena nuo kitos padeda dvi plytas, akmenukus ar įsmeigia dvišakius medžio pagaliukus, o aplink 60-100 cm spinduliu nubrėžia apskritimą — dvarą.

Žaidėjai burtų keliu arba žodžiu susitaria, kuris liks dvare, o kuris bus lauke ir gaudys pimpirą. Žaidimas susideda iš 3 dalių.

Pirmoji dalis vadinama „Spietuku“. Centre ant plytų ar kitokio paaukštino dedamas pimpiras ir, pakišus po juo lazdos galą, spriegiamas į lauką; antrasis žaidėjas jį gaudo, sugavęs pelno 20 taškų ir apsikeičia vietomis su dvare esančiu žaidėju. Nepavykus sugauti, spriegėjas deda ant plytų lazdą. Lauko žaidėjas pimpiru iš tos vietos, kur jis nukrito, turi numušti arba kliudyti lazdą. Pavykus — pelno 20 taškų ir eina į dvarą (centrą), o jei ne — lieka lauke.

Antrasis veiksmas — „Šoninis“. Stovintis dvare žaidėjas kairės rankos pirštais paima už galo pimpirą, o dešine — lazda kerta jį lauke stovinčio žaidėjo link. Pastarasis, jeigu sugauna, pelno 50 taškų ir keičiasi su dvare esančiu žaidėju vietomis. Nepavykus sugauti pimpiro, iš jo nukritimo vietos pimpirą meta į dvarą. Pataikęs pelno 50 taškų ir užima dvarą, o jei nepataiko — dvare esantis žaidėjas kucinu matuoja atstumą nuo apskritimo ribos iki pimpiro nukritimo vietos ir skaičiuoja taškus jau sau — po dešimtį už kucino žingsnį.

Trečias veiksmas — „Pinigai“. Dvare esantis žaidėjas paima pimpirą pirštais už vidurio, kerta kucinu per galą ir, pimpirui besisukant ore, kerta antrą kartą. Sugavęs pimpirą, lauko žaidėjas pelno 100 taškų ir užima dvarą, nepavykus sugauti, vėl matuojama atstumas tarp dvaro ir pimpiro — šį kartą už kucino žingsnį po 10 taškų pelnosi centro žaidėjas. Jeigu „pinigus“ mušantis t. y. centro žaidėjas nespėja kucinu užkirsti ore besisukančiam pimpirui, ir šis nukrinta prie kojų, kirtimą galima pakartoti. Jeigu ir dabar nepavyksta, dvarą jis užleidžia lauke buvusiam žaidėjui. Žaidimo trukmę nustato patys žaidėjai — vieni žaidžia, kol surenka 600, kiti — 1000 taškų. Paprastai ten-

kinamasi 3 arba 5 partijomis (Tytuvėnų apyl. Inf. R. Šliavinskas).

b. **Kyla** (Rokiškis). Čia žinoma ją žaidus nuo XIX a. pab. iki 1952 m. Paprastai žaisdavo 10—15 metų paaugliai, kartais ir vyresni, pasitaikydavo, kad ir su tėvais. Žaisdavo daugiausia vakarais, kai būdavo laisvo laiko.

Žaidimo reikmenys: dvi apie 3 cm storio lazdos (viena 20—30 cm, antra — 60—100 cm ilgio), dvi plytos, akmenys arba trinkelės. Skersai aikštelę arba gatvę užbrėžia linija, viduryje skersai linijos išrausia griovelį ir greta padeda po plytą ar akmenį, o per juos trumpą lazdelę atkupką — tai dvaras.

Žaidėjai pasiskirsto į 2 komandas ir žodžiu arba burtų keliu nusprendžia, kam pradėti. Viena komanda, kuri žaidimą pradeda, išsirikiuoja už linijos prie dvaro, kita, gaudytojų, tolėliau antroje pusėje. Pradedančios komandos kapitonas į griovelį po „atkupką“ įveda lazdos galą ir iš visų jėgų spriegia ją.

Taisyklės: 1. Jeigu kuris nors iš žaidėjų pagauna, tam priskaičiuoja taškus: kai pagauna abiem rankomis — 100, dešine — 200, kaire — 300 taškų. Lazdelę „atkupką“ sugavus, spriegėjas pasitraukia į šalį, o žaidimą iš naujo pradeda kitas komandos narys, stovintis arčiausiai dvaro.

2. Jeigu niekas nesugauna lazdelės, spriegėjas guldo ant akmenų ilgąją lazdą, į kurią vienas iš gaudytojų komandos žaidėjų iš tos vietos, kur „atkupka“ buvo nukritusi, sviedžia ją į dvarą, stengdamasis numušti nuo akmenų lazdą. Pavykus numušti, pirmoje komandoje keičiasi sviedėjai. Taškai nebeskaičiuojami.

3. Kai nuo akmens nukrinta tik vienas ilgosios lazdos galas, „atkupkos“ metėjas eina prie dvaro, atsistoja nuo akmenų per „atkupkos“ nuotolį, užsimerkia ir sviedžia „atkupką“ į lazdą. Lazdai nukritus nuo pakyls, keičiasi spriegėjai.

4. Nepavykus numušti ilgosios lazdos, pirmosios komandos sviedėjas stoja prie linijos ir, kairės rankos pirštais paėmęs „atkupką“ už galo taip, kad ji kabėtų žemyn, dešine ilgąją lazda iš visų jėgų muša „atkupką“ į priešininko pusę. Gaudoma ir taškai skaičiuojami taip pat kaip ir pirmuoju atveju.

5. Pavykus sugauti „atkupką“, keičiasi sviedėjai, o nesugavus — vėl vienas iš gaudytojų atsistoja ten, kur ji nukrito, ir meta į dvarą. Jeigu lazdelė nukritusi tokiu atstumu nuo dvaro, kad ją galima nuo akmenų pasiekti ilgąją lazda, turi keistis sviedėjai.

6. Jeigu „atkupka“ nukrinta per toli nuo dvaro, tas pats svaidytojas „muša šimtus“: stovėdamas prie dvaro, kairės ran-

kos pirštais taip pasiima „atkupką“, kad ji kybotų, kiek pakėlęs paleidžia ir dešine su lazda smogia į gaudytojų pusę. Dabar „atkupkos“ gaudyti rankomis negalima, reikia atmušti kūnu. Palietus rankomis, „sudeginami“ visi turėti taškai.

Už 3—4 metrų nuo dvaro būna užsibrėžta linija; kas 2—3 metrai linijos kartojasi. Pirmoji reiškia vieną šimtą, antroji — du, trečia — tris, ketvirta — keturis šimtus. Taškai dabar skaičiuojami pagal tai. Mušti galima tol, kol „atkupka“ kliudo vieną iš gaudytojų, bet nedaugiau kaip tris kartus. Gaudytojai, mesdami atgal „atkupką“, stengiasi, kad ji pakliūtų tarp akmenų. Taip „sudeginami“ visi vieno metimo taškai; tada keičiasi ir sviedėjai. Mėto tol, kol pasikeičia visi sviedėjai. Žaidžiama pagal susitarimą, dažniausiai iki 10 tūkstančių taškų. Paskui komandos keičiasi vietomis (Rokiškis. Inf. E. Gutaravičius, g. 1903).

c. **„Prašom“** (Kybartų apyl.). Žaisdavo dvi komandos, kiekvienoje po 3—4 žaidėjus. Svaidytojas prieš sviedžiant pasiklausdavo: „Ar galima?“. Iš to ir žaidimo pavadinimas („Ar galima?“ — „Možna!“). Vienoje linijos pusėje komanda — svaidytojai, kitoje — gaudytojai. Jeigu nusviestą lazdelę pagauna, komanda pelno 100 taškų, o kita komanda keičia sviedėją. Nesugavus sviedėjas lieka tas pats, o gaudytojų komanda meta į ant plytų paguldytą ilgąją lazdą. Jeigu pagauna, taškų negauna, bet turi pasikeisti sviedėjas. Antras sviedėjas kartuoja pirmojo metimą, bet jeigu dar toliau išlieka nepakeistas, paima lazdelę už galo, nusvarina ir kerta iš šono. Sugavėjas pelno 200 taškų, ir pakeičiamas sviedėjas. Jeigu lazdelės nesugauna, mušama taip: lazdelė laikoma horizontaliai, jai sukertama kita lazda iš apačios, o į pakilusią smogiama gaudytojų kryptimi. Sugavėjas pelno 1000 taškų. Nesugavus ilgąją lazdele matuojamas atstumas tarp nukritusios lazdelės ir plytų. Už vieną žingsnį duodama 10 baudos taškų. Pasikeitus sviedėjams, komandos keičiasi vietomis. (Kybartų apyl., Keturkaimio k. Inf. S. Kazlauskas, g. 1909).

d. **Vokiečio mušimas** (Daukšių apyl.). Žaidėjų skaičius neribojamas, bet paprastai būna nuo 2 iki 5. Žaisdavo ir mergaitės. Kas pirmas pradės, nustatoma išsiskaičiuojant arba buriama apgniauziant lazdą (kuriam tenka lazdos galas, tas ir pradeda).

Žaidimo reikmenys: apie 1 m ilgio, 2 cm storio stangri lazda ir 15—20 cm ilgio pagaliukas — „vokietis“.

Pradedama žaisti: skersai kokių 10 cm pločio ir iki 3—5 cm gylio griovelį paguldo „vokietį“. Prie jo į griovelio dug-

ną kietai įremia ilgosios lazdos galą ir pasiruošia „vokietį“ išmesti žaidėjų kryptimi. Prieš sviesdamas žaidėjas dar turi sušukti: „Gyvas!“, o pasiruošusieji gaudyti — atsakyti: „Gyvs!“. Tik tada „vokietis“ išmetamas.

Kiti žaidėjai žaidimo ruože išsidėsto taip, kad lengviau galėtų nudaužti ore skriejantį „vokietį“. Sviedėjas stengiasi jį taip paleisti, kad nukristų nepasiekęs žaidėjų arba kad juos perlėktų, ir jie skrendančio „vokiečio“ savo lazdomis negalėtų užkliudyti. Tačiau „vokietis“ turi skrieti susitartu ir nužymėtu maždaug 10 m pločio ruožu. Jei skriedamas išeina už nustatyto ruožo ribų, metimą tenka kartoti. „Vokiečio“ nepavykus ore nudaužti, pirmasis žaidėjas savo lazda deda skersai griovelio, o kitas žaidėjas, prie kurio arčiausiai nukrito „vokietis“, paėmęs jį meta link padėtos lazdos. Jeigu „vokietis“ užkliudo lazda, tas, kuris išmetė „vokietį“, keičiasi su nudaužėju. Jei „vokietis“ lazdos nekliudė, pradedamas naujas žaidimo veiksmas: vokiečio mušimas „iš paliaunės“. Tai daroma taip: žaidėjas ima „vokietį“ kaire ranka už galą, o dešinės rankos stipriu smūgiu į svorio centrą stengiasi jį numušti kuo toliau. Dabar lekiantį „vokietį“ mušti galima, bet „vokietį“ numušus žaidėjai nesikeičia. Artimiausiai prie vokiečio esantis žaidėjas jį paima ir meta link lazdos, padėtos, kaip ir po spriegimo, skersai griovelio. Jei „vokietis“ metamas nukrinta prie pat lazdos arba ją kliudo, metikas taškų negauna, o jei nukrinta toliau, taškai matuojami lazdos ilgiais: kiek atmatuota lazdų nuo nukritusio „vokiečio“ ligi griovelio, tiek žaidėjas gauna taškų.

Trečias veiksmas vadinamas „Pirkimu“. Žaidėjas kaire ranka horizontaliai laiko „vokietį“, o dešine stengiasi iš rankos paleistą vokiečių lazda užkliudyti ne mažiau kaip du kartus. Iš pradžių „vokietis“ truputį lazda pamėtėjamas, o antru smūgiu stengiamasi jį kuo toliau nusviesti, nes atstumas nuo nusviesto vokiečio iki duobutės pamatuojamas lazdomis, ir jų skaičius reiškia taškus.

Jei „vokietis“ nusviedžiamas tik trečiu lazdos sudavimu, taškai matuojami „vokiečio“ ilgiais (t. y. jų tada kur kas daugiau).

Po „Pirkimo“ veiksmo sekantis tos pačios komandos žaidėjas eina prie duobutės, ir žaidimo veiksmas kartojami. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.

Žaidžiama kol nusibosta arba kaip susitariama. (Daukšių apyl, Budrių k. Inf. I. Jablonskis, g. 1911).

79. ČYŽAS. Jis buvo žaidžiamas visoje Lietuvoje. Rytų Lietuvoje jis žinomas čyžo, kitose Lietuvos vietose čyžiko, o Kuršių Neringoje grillespels pavadinimais. Dažnai čyžą žaidžia panašiai kaip ir pirmą „Palendros“ veiksmą, tenkinantis lygaus pagaliuko svaidymu. Tačiau žinomas ir tobulesnis žaidimo variantas. Jo eigą aprašė V. Steponaitis (vietovė nenurodyta), o Kuršių Neringoje — R. Pietsch.

Žaidimo reikmenys: apie 70 cm ilgio mušamoji lazda ir čyžas — 10—12 cm ilgio keturbriaunis 2 cm storio drūtmečio pagaliukas panašiai kaip pieštuko pasmailintais galais. Vietname „čyžo“ šone daroma viena įpjova, kitame dvi ir t. t. (žr. 4-ame viršelio p.).

Burtų keliu išsirinktas svaidytojas nusibrėžia vieno metro skersmens apskritimą, atsistoja jame ir lazdos kirčiu čyžą sviedžia į tolėliau sutarta tvarka sustojusių gaudytojų eilę. Čyžą pagavęs eina į sviedėjo vietą, o buvęs sviedėjas stoja į eilės galą.

Jeigu čyžas nukrinta žemėn, iš įpjovų jo šone, atgręžtame į viršų, čyžo mušėjui skaičiuojami taškai. Jeigu čyžas galu įsminga į žemę; įskaitoma 5 taškai.

Po to paeiliui žaidėjai meta čyžą į apskritimą; kuris pataiko, eina mušti čyžo, jeigu nepataiko — čyžą muša senasis svaidytojas, tačiau jau kitokiu būdu. V. Steponaitis nurodė 9 mušimo būdus, kurių didžioji dalis tokie pat kaip žaidžiant palendrą:

viena ranka išmesti čyžą, o kita ranka su lazda išmušti; išmesti ir mušti ta pačia ranka;

lazda pamėtėti čyžą aukštyn ir paskui ta pačia lazda mušti ją į priekį;

paguldžius čyžą ant žemės, lazda užkabinti ir mesti pirmyn; įsmeigti čyžą galu į žemę ir lazda pažemiu išmušti;

čyžą padėti ant kojos pėdos, pamėtėti aukštyn ir mušti;

padėti lazdą, išmesti čyžą aukštyn, ta pačia ranka lazdą paimti ir išmušti čyžą;

išmesti čyžą aukštyn, apsisukti ir išmušti;

lazda pamėtėti čyžą du kartus aukštyn, o trečiu užsimojimu išmušti į priekį.

Žaidėjas, kuris visais šiais būdais išmušė čyžą, papildomai peino 10 taškų. Žaidžiama, kol vienas žaidėjų surenka 100 taškų.

Pastabos: Kai svaidytojas savo vietą užleidžia kitam žaidėjui, jo surinkti taškai išlieka; jeigu svaidytojas į čyžą nepataiko, tai savo vietą užleidžia sekanciam iš eilės žaidėjui; žaidėjai čyžą gali mušti tik paeiliui — išimtis daroma žaidėjui, kuris pagauna išmuštą čyžą. Kai ateina jo eilė, jis eina mušti čyžo jau antrą kartą (25, 103; 30, 91—93).

80. PLAUKINĖ. Mėgstamas pavasarinis piemenukų užsiėmimas buvo kamuoliukų iš besiėšeriančių karvių plaukų vėlimas. Dar XIX a. pab. vidurio Lietuvoje 10—12 metų piemenukai imdavo po apie 1 m ilgio, 2—3 cm storio tvirtą lazda, sustodavo vienas prieš kitą apie 20 m atstumu, o vienas jų pamėtėjęs kaire ranka į viršų kiek didesnę už kiaušinį sviedinuką, dešine su lazda smogdavo jį priešiniuko link, o šis stengdavosi atmušti atgal. Taip vienas kitą tai pirmyn, tai atgal ir gainiodavo (Gudžiūnų apyl. Inf. J. Rimkevičius, g. 1922).

Mūsų anžiaus antrojo dešimtmečio pradžioje kaimuose populiarus buvo ir komandinis žaidimas, kurio pagrindinis elementas — sviedinuko svaidymas. Žaidimą vadino plaukine (Šilalė), balanda (Kaunas, Skriaudžiai), muštinuku. Panašus žaidimas Europoje jau buvo žinomas XIV a. Šį artimą amerikiečių beisbolui žaidimą mokyklose propagavo K. Dineika.

Plaukinę žaidavo dvi žaidėjų grupės apie 30x20 m aikštelėje. Priešpriešiais abipus pirmosios galinės linijos sustoja abi žaidėjų grupės. Aikštelės vidų kai kas vadina lauku, galinius užribius — dvaru. Burtų keliu komandos pasiskirsto sustojimo vietas. Į dvarą likusios komandos priekį išeina žaidėjas su lazda, į lauko komandos priekį — žaidėjas su kamuoliuku (kiti jį dar apsiūdavo oda); atstumas tarp jų — kokie 3 metrai. Pagal sutartą ženklą lauko žaidėjas kamuoliuką išmeta apie 1,5 m aukšty, o esantis už linijos lazda jį muša į aikštelę. Paskui kamuoliuko daužėjas meta lazda ir bėga į dvarą kitoje aikštelės pusėje. Tuo metu esantis aikštelės viduryje kitos komandos atstovas gauda kamuoliuką, o pagavęs skuba sviesti į bėgantįjį. Kliudytas bėglys tampa jų belaisviu, o jei spėja nubėgti už galinės linijos, ten ir lieka. Belaisvį paleidžia atgal, ir jis vėl turi stoti prie savo komandos į eilę.

Žaidimas baigiamas, kai visi sviedinio daužėjai perbėga į antrą aikštelės pusę. Komanda laikoma pralaimėjusia, kai visi žaidėjai paimami į nelaisvę. (Kaltanėnų apyl., Šliužių k. Inf. A. Dargis, g. 1914).

ŽIEMOS SPORTAS

Natūralus gyvenimo būdas Lietuvos gyventojus pripratino prie šalčio. Žiemą dalis bernų miegodavo ant tvartų, įsikasę į sieną, o mergos klėtyse po patalais. Moterys buvo įpratusios plikomis rankomis skalauti žlugtą eketėse, o aukštaičiams ir žemaičiams buvo įprasta įsikaitinus pirtyse šokti į eketę arba išsitrinti sniegu. Ir vaikus suvalkietės motinos nesvyruodamos siūsdavo Kūčių vakare basomis apibėgti apie namą, „kad kisielius geriau stingtų“. O kurgi kasdienė gyvulių liuoba, kurią atlikti gana dažnai tiek vyrai, tiek moterys išeidavo basnirčiomis. Ne atsitiktinai 1690 m. T. Lepneris rašė: „lietuviai vaikų nelepina ir iš mažens pratina prie šalčio ir kitokių oro nepatogumų. Lietuviai todėl yra sveika, darbšti ir ištvermės pilna tauta“ (18, 42). Tačiau ryškesnių žiemos sporto žaidimų Lietuvoje nesusiformavo. Vaikai lipdė iš sniego senius, statė ir nukariaudavo pilis — galimas dalykas, kad kaip ir kitose tautose, tai iš feodalinio laikotarpio mūsų dienas pasiekęs įvaizdis. Tarp vaikų, o ir suaugusiųjų populiariausias užsiėmimas buvo pasivažinėjimas rogutėmis.

80. LENKTYNĖS ROGUTĖMIS. Rogutėmis važinėti labiausiai mėgo vaikai. Užsiveždavo rogutes ant kalniuko ir atsigulę arba sėdomis leisdavosi žemyn — varžydavosi, kas greičiau nusileis, kas toliau nuvažiuos. Rogutės, matyt, labai senos kilmės — prie jų, kaip ir prie mažiems pritaikytų darbo įrankių, vaikus tėvai pratino iš mažens. Ypač buvo mėgstama važinėti per Kalėdas ir Užgavėnes.

81. BURINĖS ROGUTĖS. Ant užšalusių ežerų, tvenkinių ar pelkių, t. y. slidžiose ir lygiose vietose, suklaupę ant rogelių vaikai važinėdavosi pasiirdami lazdelėmis. Mūsų šimtmečio pradžioje Eigirdžių apyl. vaikai prie rogelių prisitvirtindavo bures (ant lazdelių išsitempdavo kvadratinį 1 m² dydžio drobės gabalą) ir palankiam vėjui pučiant pelkių ledu nuvažiuodavo 3 km nuo Pilių kaimo iki Kukštėnų ežero. (Pilių k. Inf. A. Norbutas, g. 1903).

82. KARUSELĖ. Dar vadino „sukatu“ (Pašvitinio apyl.), „sukyne“ (Daukšių apyl.), „sukiniu“ (Tirkšlių apyl.). Jaunimas ypač mėgo ją važinėti. Paaugliai, o ir vyrai karuseles rengdavo Kalėdoms, ir beveik visur atnaujindavo Užgavėnėms — pasikirsdavo tvenkinio ar ežero lede skylę, įstatydavo kuolą, palikdami viršuje kyšoti mažiausiai metrą. Gerai išalus, užnerda-

vo seną ratą, prie jo pritvirtindavo — dvi ar keturias kokių 5 metrų ilgio kartis. Kai tenkindavosi viena kartimi, rato paprastai nenaudodavo: į kuolo viršų įkaldavo metalinį strypelį, o ant jo užnerdavo karties storgalyje pritvirtintą kilpą. Taip suruošus, prie kito karties galo prikabindavo rogutes. Vaikai susuksi pasikeisdami — vieni sėdi rogėse, kiti suka.

83. PAČIŪŽOS. Tai vienur, tų kitur kaimuose, sekant miestu, XX a. pradžioje jau buvo čiuožiama pačiūžiomis. Kaimiečiai vaikai turėdavo medines savo darbo pačiūžas, paprastai — vieną. Apačią kaustė seno dalgio viksva arba kibiro lankeliu. Kaimie pačiūžas labiau išplito 3-iam deš. Vaikai dar ir anksčiau mėgdavo pačiūžinėti avėdami medinėmis klumpėmis. Slidžių buvo gana retai.

84. RUTULYS. Ridendavo medinį apvalų rutulį. Žaisdavo kaip ir ritinį, tik ant tvenkinio, ežero ar upės ledo. Žaidėjai nusibrėžia ant ledo dvi linijas, vieną nuo kitos per 30—40 žingsnių, pasidalija į dvi komandas, išsiburia kuriems pradėti. Ritmušius apvynioja skudurais. Nuvarius rutulį už priešininkų linijos, pelnomas vienas taškas — jį muša pralaimėjusios komandos žaidėjas. Laimi komanda, per sutartą laiką surinkusi daugiau taškų. (4, 60—61). K. Dineika, be šio žaidimo, propagavo ir „Kiaulytės“ žaidimą ant ledo.

PAPROTINIAI ŽAIDIMAI

Šventės — tai ne tik dvasinio žmogaus apsivalymo dienos, tai ir poilsio, kūrybinio pakilimo dienos. Tarp toms dienoms tinkamų dainų, šokių, žaidimų, atsirasdavo proga ir fizinės žmogaus galioms — jėgai, vikrumui pademonstruoti. Fizinis grūdinimasis kai kuriais aspektais susijęs su konkrečiomis šventėmis ar papročiais. Tai ir vaikų bėgiojimas basomis po sodą ar apie trobą Kūčių vakare, tai ir velykinis apsiprausimas šaltinio vandeniui, tai ir Velykų ryto skubėjimas namo. Kalėdinės karuselės, velykinės sūpuoklės, margučių atimtinės bei ridenimas pajvairindavo švenčių dienas.

Šventinis aktyvumas neretai buvo siejamas su maginju siekimu palenkti gyvenimo sėkmę. Antai, kas per Užgavėnės pasivažinės, o ypač jeigu greitai ir toli važiuos, to linai gerai derės; arba — tas, kuris pirmas atsisės prie Velykų stalo, pirmas tais metais apsidirbs laukuose, pirmas rudenį grįš nuo laukų į namus ir t. t.

Paprotinių žaidimų grupei priskirtinas ir „Kirvio“ šokis — jo kilmė sietina su sėkmingu mūsų pabaigtuvių šokių-žaidimu, taip pat „raganos“ sunaikinimas — maginis bandymas apginti suvežtus į kluonus javus nuo kenkėjų.

Žaidimams buvo skiriamos antrosios didžiųjų metinių švenčių dienos.

85. **APAVO SPYRIMAS.** Po Kūčių vakarienes, taip pat ir Naujųjų Metų naktį jaunimas burdavo, spėdavo ateitį — ar sukurs šeimą, ar iškeliaus iš namų ir į kurią pusę. Daug kas ateitį spėdavo iš nuspirto apavo padėties. Spirdavo pavieniui ir grupelėmis. Žinoma atveju, kai mergaitė, basnirčia apibėgusi trobą, pravėrusi duris tuoj pat nuo slenksčio spirdavo apavą į trobos vidų. Dažnai būdavo, kad grupelė merginų sustodavo trobos krašte greta, paslinkdavo ant vienos kojos pirštų galiukų šliurę ar klumpę, ir kiekviena sviesdavo nuo kojos per savo galvą — išeis ta, kurios apavas bus arčiau durų. Kitur viena mergina, paprastai vyresnioji, būdavo apsiavusi medinėmis klumpėmis. Kai spirdavo, jos klumpė nukrisdavo toliausiai. Būdavo žiūrima eiliškumo: vyresnioji turėdavo ištekti pirmoji, o paskui pagal amžių sekančios (Tauragnų apyl. 14, 24—25).

86. **SŪRMALKIS.** Šį kalėdinį žaidimą praėjusio amžiaus viduryje aprašė L. Jucevičius, o mūsų amžiaus pradžioje — Žemaitė. L. Jucevičius, be jo duoto „Važiavimo į Karaliaučių“ pavadinimo, rašo, kad šį žaidimą dar vadino sūrmalkiu, sūrio ėdimu, o Svėdasų, Panevėžio ir Raseinių krašte — „Skaisti mergelė“.

Sūrmalki žaisdavo antrą Kalėdų dieną. Ant virvelės po sija kabina riestainį — tokiam aukštyje, kad sėdint ant kėdės būtų galima dantimis pasiekti. Vienas berniukas arba mergaitė atsėdė su kėde prisislinkdavo ir laikydami rankas ant jos atkaltės, stengdavosi dantimis riestainį sučiupti. Jeigu pavyksta, riestainis tampa jo nuosavybe. Tada kabina kitą riestainį ir bando pagauti kitas žaidėjas (71, 597).

L. Jucevičius aprašė tokio žaidimo variantą, kuriame svarbi vieta tenka dialogui („Važiavimas į Karaliaučių“):

„Iškepa didžiausią riestainį, sudžiovina jį ir pakabina vidury trobos. Vienas, pasiėmęs žiužį, vardu parduotojas, sėdi prie riestainio, o kiti joja prie jo, apžergę kėde, ir prijoję sako:

- Kaip gyvuoji, ponas parduotojau?
- Esmi sveikas gyvas, o iš kur ponai būsit?
- Iš Žemaičių.

79. ČYŽAS. Jis buvo žaidžiamas visoje Lietuvoje. Rytų Lietuvoje jis žinomas čyžo, kitose Lietuvos vietose čyžiko, o Kuršių Neringoje grillespels pavadinimais. Dažnai čyžą žaidžia panašiai kaip ir pirmą „Palendros“ veiksmą, tenkinantis lygaus pagaliuko svaidymu. Tačiau žinomas ir tobulėnis žaidimo variantas. Jo eigą aprašė V. Steponaitis (vietovė nenurodyta), o Kuršių Neringoje — R. Pietsch.

Žaidimo reikmenys: apie 70 cm ilgio mušamoji lazda ir čyžas — 10—12 cm ilgio keturbriaunis 2 cm storio drūtmečio pagaliukas panašiai kaip pieštuko pasmailintais galais. Vietname „čyžo“ šone daroma viena įpjova, kitame dvi ir t. t. (žr. 4-ame viršelio p.).

Burtų keliu išsirinktas svaidytojas nusibrėžia vieno metro skersmens apskritimą, atsistoja jame ir lazdos kirčiu čyžą sviedžia į tolėliau sutarta tvarka sustojusių gaudytojų eilę. Čyžą pagavęs eina į sviedėjo vietą, o buvęs sviedėjas stoja į eilės galą.

Jeigu čyžas nukrinta žemėn, iš įpjovų jo šone, atgręžtame į viršų, čyžo mušėjui skaičiuojami taškai. Jeigu čyžas galu įsminga į žemę; įskaitoma 5 taškai.

Po to paeiliui žaidėjai meta čyžą į apskritimą; kuris pataiko, eina mušti čyžo, jeigu nepataiko — čyžą muša senasis svaidytojas, tačiau jau kitokiu būdu. V. Steponaitis nurodė 9 mušimo būdus, kurių didžioji dalis tokie pat kaip žaidžiant palendrą:

- viena ranka išmesti čyžą, o kita ranka su lazda išmušti;
- išmesti ir mušti ta pačia ranka;

- lazda pamėtėti čyžą aukštyn ir paskui ta pačia lazda mušti ją į priekį;

- paguldžius čyžą ant žemės, lazda užkabinti ir mesti pirmyn; įsmeigti čyžą galu į žemę ir lazda pažemiu išmušti;

- čyžą padėti ant kojos pėdos, pamėtėti aukštyn ir mušti;

- padėti lazda, išmesti čyžą aukštyn, ta pačia ranka lazda paimti ir išmušti čyžą;

- išmesti čyžą aukštyn, apsisukti ir išmušti;

- lazda pamėtėti čyžą du kartus aukštyn, o trečiu užsimojimu išmušti į priekį.

Žaidėjas, kuris visais šiais būdais išmušė čyžą, papildomai pelno 10 taškų. Žaidžiama, kol vienas žaidėjų surenka 100 taškų.

Pastabos: Kai svaidytojas savo vietą užleidžia kitam žaidėjui, jo surinkti taškai išlieka; jeigu svaidytojas į čyžą nepataiko, tai savo vietą užleidžia sekanciam iš eilės žaidėjui; žaidėjai čyžą gali mušti tik paeiliui — išimtis daroma žaidėjui, kuris pagauna išmuštą čyžą. Kai ateina jo eilė, jis eina mušti čyžo jau antrą kartą (25, 103; 30, 91—93).

80. PLAUKINĖ. Mėgstamas pavasarinis piemenukų užsiėmimas buvo kamuoliukų iš besiėšeriančių karvių plaukų vėlimas. Dar XIX a. pab. vidurio Lietuvoje 10—12 metų piemenukai imdavo po apie 1 m ilgio, 2—3 cm storio tvirtą lazda, sustodavo vienas prieš kitą apie 20 m atstumu, o vienas jų pamėtėjęs kaire ranka į viršų kiek didesnį už kiaušinį sviedinuką, dešine su lazda smogdavo jį priešiniuko link, o šis stengdavosi atmušti atgal. Taip vienas kitą tai pirmyn, tai atgal ir gainiodavo (Gudžiūnų apyl. Inf. J. Rimkevičius, g. 1922).

Mūsų amžiaus antrojo dešimtmečio pradžioje kaimuose populiarus buvo ir komandinis žaidimas, kurio pagrindinis elementas — sviedinuko svaidymas. Žaidimą vadino plaukinė (Šilalė), balanda (Kaunas, Skriaudžiai), muštinuku. Panašus žaidimas Europoje jau buvo žinomas XIV a. Šį artimą amerikiečių beisbolui žaidimą mokyklose propagavo K. Dineika.

Plaukinę žaidavo dvi žaidėjų grupės apie 30x20 m aikštelėje. Priešpriešiais abipus pirmosios galinės linijos sustoja abi žaidėjų grupės. Aikštelės vidų kai kas vadina lauku, galinius užribius — dvaru. Burtų keliu komandos pasiskirsto sustojimo vietas. Į dvare likusios komandos priekį išeina žaidėjas su lazda, į lauko komandos priekį — žaidėjas su kamuoliuku (kiti jį dar apsiūdavo oda); atstumas tarp jų — kokie 3 metrai. Pagal sutartą ženklą lauko žaidėjas kamuoliuką išmeta apie 1,5 m aukšty, o esantis už linijos lazda jį muša į aikštelę. Paskui kamuoliuko daužėjas meta lazda ir bėga į dvarą kitoje aikštelės pusėje. Tuo metu esantis aikštelės viduryje kitos komandos atstovas gaudo kamuoliuką, o pagavęs skuba sviesti į bėgantįjį. Kliudytas bėglys tampa jų belaisviu, o jei spėja nubėgti už galinės linijos, ten ir lieka. Belaisvį paleidžia atgal, ir jis vėl turi stoti prie savo komandos į eilę.

Žaidimas baigiamas, kai visi sviedinio daužėjai perbėga į antrą aikštelės pusę. Komanda laikoma pralaimėjusia, kai visi žaidėjai paimami į nelaisvę. (Kaltanėnų apyl., Šliužių k. Inf. A. Dargis, g. 1914).

- Ko čia atkeliavot?
- Prekių.
- Kokių gi jums reikia?
- Merginos, gražios kaip putinas, saldžios kaip cukrus.
- Turiu labai gražių ir saldžių.
- Gerai, bet ar negalima paragauti?
- Labai mielai! Dėl kainos sutarsim.

Po tų žodžių pradeda kiekvienas graužti pakabintą riestainį, bet nevalia jo paliesti rankomis, nes kai tiktai paliečia, tuoj parduotojas drožia žiužiu ir veja šalin. Kuriam pavyksta be rankos pagalbos sugrauzti riestainį, tas atlyginimo gauna iš parduotojo bučinį" (47, 451).

Zaidžiama antrą Kalėdų dieną.

87. KAULIUKŲ NEŠIOJIMAS. Kiaulių kojų kauliukų prisirinkdavo iš anksto, verdant šaltieną. Jauni vyrai Užgavėnių vakare susiskirstydavo į dvi grupes. Kiekviena grupė pasiskirdavo po kauliukų nešioją, rimtą vyrą, --- jo pareiga paėmus iš maišo po vieną kauliuką sunešti ant aukšto, tik nešiojant susijuokti negalima, nes tuomet visa grupė neteks sutartos pinigų sumos ar daikto. Tuo tarpu antra grupė kilnoja maišą, barškina kauliukus, visai juokina. Nešiotojui reikia daug kartų lipti ant aukšto ir sunku išsilaikyti nesusijuokus. Susijuokus arba visus kauliukus sunešus, keičiasi nešiotojas (15, 48).

88. TRINKOS VILKIMAS. Lietuvoje XIX a., rečiau XX a. pradžioje Pelenų dienos rytą buvo velkama pasirišus virve trinka --- pagalys, rąstigalis. Tai sietina su Kalėdų ir Naujųjų metų papročiais. Trinkos atvilkimas pas kaimyną Pelenų dieną --- geras ženklas --- linai geriau derės. Kartais vilkdavo ir mergaitės, „kad būtų geri javai, kad būtų kopūstams galvos didelės, kad burokai būtų kaip ta kaladė“. Šeimininkas atsidėkodamas atvilkusius trinką pavaišindavo. Pasivaišinę trinką vilkdavo pas kitą kaimyną. Mūsų šimtmečio pradžioje kai kuriose Žemaitijos vietose trinkos vilkimas pavirto „silkių vežimu“: susidarydavusi 12 kaukėtų vyrų --- „žydų“ --- grupė ir traukdavusi iš kiemo į kiemą. Įritindavo į trobą trinką ar sunkų akmenį ir sakydavo, kad silkių atvežė. Jei šeimininkas nepavaišina, tai „silkes“ palieka. O vienam žmogui ne taip jau lengva išritinti tai, ką įritino 12 „žydų“. Tad kiekvienas „pirko silkes“, vaišino. Pavaišintieji su prekėmis iškeldavo kitur (15, 54).

89. MARGUČIŲ ATIMTYNĖS. Pirmąją Velykų dieną kai kas tuojau po mišių, dar šventoriuje, tuo labiau sugrįžę namo,

seni ir jauni, ir vaikai eidavo daužtynių. Didžiausias menas — išsirinkti stiprų margutį. Stiprumas nustatomas lėtai kalenant į dantį. Jei kiaušinis skamba aiškiai — stiprus, jeigu kevalas minkštas, linksta, — garsas duslus. Prieš daužtynes varžovai vienas kito kiaušinius apžiuri, kad nebūtų dirbtiniai, pakalena į dantis, pasveria saujoj. Sukčiautoją išsiaiškinus, iš jo atimdavo kiaušinius, kitam net kirsdavo per ausį ar prilupdavo. Būdavo, kad sukčiautoją už apgaulingai sudaužytą margutį priverčia suvalgyti jo paties dirbtinį kiaušinį.

Kiaušinius daužtynėms rinkdavosi dar gerokai prieš Velykas. Stipresni mažų ir senų vištų kiaušiniai.

Susitarę, kuris pradės, imdavo daužti. Laikantysis kiaušinį saujoje taip suima, kad tarp smiliaus ir nykščio lieka kyšoti tik smaigalio viršūnė — pati stiprioji kiaušinio vieta. Į ją kertama irgi smaigaliu. Kiaušinį sumušus iš šono, pažeidžiamos taisyklės. Įdužęs kiaušinis atitenka jį sumušusiam, įtrūkus abiem kiaušiniams, laimėtojo nėra.

Pirmąją Velykų dieną kiaušinius daugelyje Lietuvos vietų mušdavo tik smaigaliais, antrąją dieną — ir vienu, ir kitu galu, t. y. įdužus vienam smaigaliui, kiaušinio atiduoti dar nereikia — dauždavo ir storgaliais, o atiduodavo tik įdužus abiem galams. Nugali tas, kurio margutis stipriausias; sakydavo: kas daugiausia margučių laimėjo, tas ir laimės daugiausia turės šiais metais.

Būdavo, kad Vidurio Lietuvoje du vyrai, prisirinkę po pintonėlę kiaušinių, daužydavo. Kurio kiaušiniai pirmiausia išdaužomi, turi juos atiduoti antrajam. Tokioms varžyboms kiaušinius per visą gavėnią renka, nedidelių, tyčia kalkėmis lesinamų vištų (16, 80—81).

90. MARGUČIŲ RIDENIMAS. Tai pats populiariausias, ypač vaikų, velykinis žaidimas. Pavakary, kai baigdavo kiaušiniauti, susirinkdavo vaikai po penkis šešis, paprastai ant kalnelio, išsirausdavo griovelį ir ridendavo kiaušinius. Jei kieno kiaušinis kliudo svetimą, tai jį galima pasiimti.

Kiaušinių ridentojai dar prieš Velykas pasidarydavo apie 1 m ilgio lovelį. Tai paaukštintais kraštais lentutė arba išskaptuota pliauska, o dažniausiai — tinkamai išlikusi beržo tošis. Kai blogas oras, margučius ridendavo klojime ar troboje. Ridendavo ir nuo įkalnelių ar upelių krantų. Ypač ridenti margučius mėgo aukštaičiai, susirinkdavo jauni ir seni, viengungiai ir vedę, berniukai ir mergaitės. Ridendavo dažytus ir nedažytus

kiaušinius, visi po vieną. Ridenti galima ir įdaužtus margučius — svarbu, kad tik šonai būtų sveiki.

Kiaušinius ridenant laikomasi tokių taisyklių:

Ridena visi žaidėjai iš eilės. Vieną kartą pataikius, leidžiama ridenti dar kartą. Antrą kartą pataikęs pasiima abu margučius;

Vienas ridentojas savo margutį deda ant žemės, kitas savo ridena. Jeigu riedėdamas margutis kliudo padėtąjį, ridentojas pasiima abu, o jei prarieda pro šalį, margučiai atitenka pirmajam.

Netoli lovelio padaroma duobutė. Tuo pat metu loveliu du žaidėjai leidžia po kiaušinį. Laimi tas, kurio kiaušinis aplenkia duobelę, pralaimi tas, kurio kiaušinis pateko į duobelę. Laimėtojas pasiima į duobelę įsiritusį kiaušinį. Kai abu kiaušiniai surieda į duobutę ar abu pralekia pro šalį, kiekvienas žaidėjas ima savo kiaušinį;

Kai margučius ridena lovyje, vienas lovio galas paaukštinaamas. Vienu metu ridena dviese — kurio margutis riedant atsimuša į kitą ir jį pramuša, tas laimi. Jis iš pralaimėtojo gali atsiūnti ir kitą — sveiką — margutį;

Kai margučius ridena lygioje vietoje — ant pievutės kieme, lauke ar patalpoje, visi ridena iš tos pačios vietos. Laimi tas, kurio margutis nusirita toliausiai: jam atitenka visi paridenti margučiai;

Margučius ridendavo ir lazda. Kuris sveiką margutį iš tos pačios vietos toliausiai nuridena, tam atitenka kiti margučiai.

Kiaušinių ridentojai turi mokėti nustatyti lovelio pasvirimą, išsirinkti gerą kiaušinį, nujausti jo greitį. Geras žaidėjas turi įvairių kiaušinių: apvalių, pailgų, smailu galu. Apvalus margutis rieda tiesiai, smailas, išbėgęs iš lovelio, suka į šalį. Jei „gaudomas“ kiaušinis yra vienoje linijoje su loveliu — leidžia apvalų. Jei varžovo kiaušiniai yra nuriedėję į šalį nuo lovelio — leidžia smailiagalį kiaušinį; jei reikia, kad jis riedėtų į kairę, ridena smailiuoju galu į kairę pusę, jei į dešinę — ridena smaigaliu į dešinę. Smailiagalio kiaušinis, išriedėjęs iš lovelio, staiga pasisuka ir paliečia „pakalnėje“ esantį kiaušinį. Žaidėjas turi pabandyti ir išsiaiškinti, kaip ir nuo kurios lovelio vietos — viršaus, vidurio ar apačios — paridenti, pastumti ar lengvai paleisti kiaušinį. Savo „gerą“ kiaušinį „lauke“ galima pakeisti kitu. Būdavo, kad žaidėjas praranda visus kiaušinius. Nugalėtoju tampa surinkęs daugiausia kiaušinių.

Vaikai jau antrajame mūsų šimtmečio ketvirtyje, pagal schemą išsidėstę margučius, žaisdavo „klases“ — užliudžiusiam margutį buvo skaičiuojami baudos taškai.

91. SŪPUOKLĖS. Be sūpuoklių velykinis džiaugsmas senajame Lietuvos kaime — neįsivaizduojamas. Daugelyje kaimų sūpuoklės buvo įrengtos visą laiką, kitur įsirengdavo prieš Velykas. Vienuose kaimuose jaunimas, vyrai ir merginos renkasi prie vienu, pusberniai, piemenys linksminasi prie kitų sūpuoklių. Sūpuoklės dažniausiai įkeldavo tarp dviejų tvirtų greta augančių medžių pamiškėje ar sodyboje, kitur kasdavo du stulpus į žemę, dar kitur gretimai vienas į kitą suremdavo po du stulpus. Užkėlę tarp medžio šakų arba ant stulpų viršaus skersinį, prie jo pritaisydavo kalvio padarytus vyrius ir dvi tokio storio, kad būtų galima gerai suimti ranka, 5—8 m ilgio kartis. Apačioje jas sujungdavo lentele, ant kurios buvo galima supantis atsistoti.

Dažnai, ypač kai pavasaris šaltas ir vėlyvas, sūpuoklės kabindavo daržinėje — permeta per siją virves arba vadeles, o per kilpas apačioje perkiša lentutę; žemėje pakreikia šiaudų, kad, jei tektų kristi, ne taip susitrenktų. Susirinkdavo būriai jaunimo, vaikai kartais tik antrą ar trečią dieną tepriedavo suptis.

Vyrai supdavosi poromis, stati, o merginos — sėdėdamos. Įsisupa iki pašelmenio, o lauke būdavo ir tokių, kurie persisverdavo. Kuo aukščiau įsisupsi, tuo garbingiau. Kuri merga aukščiau įsisupa, bus gera šeimininkė (Seinai). Gana dažnai supimasis baigdavosi tragiškai.

Mažiems vaikams sūpuoklės įrengdavo ir kambaryje, sakydavo — jeigu vaikai per Velykas supsis, tai bus smagūs ir greitai. Rytų Lietuvoje vaikams suptis kabindavo ir geldą. Už sijos užkabina virves, jų galus užneria ant abiejų geldos galų. Į geldą, kurioje skalbia rūbus, sulipa vaikų kiek telpa, ir ima džiaugdamiesi suptis. Viduryje geldos sėdi mažyliai, o galuose kiek didesni — stati. Jie laikosi už virvių ir, savo judesiais — pritūpimais stumdami geldą, skrieja net iki lubų. Kartais mažyliai, sėdėdami geldos viduryje, ima rékti, bijo, ypač mergaitės.

Sakydavo, kad kuo aukščiau įsisupsi, tuo aukštesni tau javai užaugs, tuo geresnis bus derlius, linai geriau derės (Dzūkija), merginos greit ir gerai ištekės (Valkininkai).

92. ŠOKINĖJIMAS ANT LENTOS. Dzūkijoje lentą dėdavo ant skersinio, kitur (Josvainiuose) ant mintuvų taip, kad ji iš-

laikytų pusiausvyrą. Ant lentos galų atsistodavo po merginą ir supdavosi. Žižmų k. (Dieveniškų apyl.) sakydavo: „Šokam lenton, kap dar rugiai nežaliuoja. Kap pažaliavo, tai tadu lentą ažuometė ir nešoko, o vaikamu vyties duoda, kad nešokt: „Nešokite, ba primušite rugius“ (55, 264). XIX a. L. Golenbovskis rašė, kad šokta lenton ir suptasi todėl, jog manyta, kad tokie žaidimai „gali lemti sėkmingą linų augimą. Linams sudyigus, šokti lenton buvo griežtai draudžiama, nes tikėta, kad jiems tuo galima pakenkti“ (20, 934).

93. ŠOKINĖJIMAS PER UGNĮ. Vyrai šokinėdavo per baidančius degti joninių laužus. Merginos vyrus šį vakarą vertindavo pagal tai, kuris aukščiau iššoka. Ne kiekvienas ir ryždavosi per aukštą laužą šokti. Dar šokinėdavo poromis. Kitur šokinėti pradėdavo Jonai. Vedusieji nešokinėdavo.

Raseinių, Rokiškio, Molėtų raj. per Jonines sutemus į pakalnę ritindavo degančius vežimų ratus arba medinius statinių lankus, Girkalnyje — šiaudais aprištus vielos lankus. Vyrai pasiviję juos peršokdavo (13, 30).

Joninių ugniai buvo teikiama apvalomoji jėga. L. Jucevičius rašė, kad šokinėjama per ugnį, kaip ir maudomasi, noriut apsivalyti nuo nuodėmių ir apsidrausti ateičiai visiems metams nuo visokių ligų (46, 236).

94. LIPIMAS Į STULPĄ. Davainis-Silvestraitis 1889 m., aprašydamas Joninių papročius Panevėžio apskrityje, nurodė, kad šv. Jono išvakarėse įkasdavo į žemę keletą sieksnių aukščio kartį, jos viršuje pritaisydavo „lizdą“, į jį pridėdavo kepurį, peilių, pypkių ir kitų dalykų. Paskui kartį, kad būtų slidi, ištepavo mūlu. Norintieji tai pasiekti daug juokų padarydavo. Davainio-Silvestraičio aiškinimu, šis paprotys atėjo iš Kuršo vokiečių (13, 47).

95. „KIRVIO“ ŠOKIS. L. Jucevičius aprašė XIX a. vid. Lietuvoje plačiai žinomą „Kirvio“ pavadinimu šokį. Jis šį šokį kildina iš tolimos karinės praeities. Šokama buvo lauke, nes ankštoje trobelėje „Kirvį“ šokti neįmanoma. Sustoja poromis vaikinai ir mergaitės į ratą, o vidury viena su kirviu rankoj, ir visi šoka dainuodami:

Šokinėkim, šokinėkim,
Šiandie geras laiks!
Kas šoka, ulioja,
Tasai mūsų vaiks.
Valdytojų deivuzėlių

Prašykim o! o!
 O deivuzės mums padės
 Ne šiandien, ryto!
 Šiandien geriam, uliavojam,
 Nes tai mūsų laiks,
 O rytdien, kas tai žino,
 Kur kožnas nuplauka,
 Drąsiai tiktai, bernužėliai,
 Su mergaite šokt!
 Glaust prie širdies širdužėlės,
 Paskui bučiu vogt!
 Tu, mergaite skaisčiausioji,
 Vieną iš mūs rink,
 Kas spranesnis bernužėlis,
 Su kirveliu trenk!
 Su kirveliu trenk!
 Ho! Ho! su kirveliu trenk!

Sušukus „Ho! ho! su kirveliu trenk!“, mergaitė, kuri ratelio vidury, meta į viršų kirvį, o vaikinai stengiasi jį sugauti ore, ir tas, kuris sugauna, eina į ratą su gražiausia mergaite šokti. Kiek pašokę, pasibučiuoja, tada eina į vidurį kita mergaitė, irgi su kirviu, ir vėl prasideda šokis, ir daina kartojama (46, 207—208).

M. Biržiška ir V. Steponaitis šį šokį laikė senoviniu lietuvių karišku žaidimu, siekiančiu tuos laikus, kada sužeidimas ar kraujo praliejimas buvo laikomas vyriškumo pažymiu. Žaidimo tikslas — patikrinti bernelių vikrumą, nes aukštai išmestą, kad ir akmeninį, kirvuką nėra paprasta nesusižeidus pagauti (3, 50—51; 30, 34).

96. RAGANŲ MUŠIMAS. Mūsų šimtmečio antrajame ketvirtyje prie Šešuolėlių miško pievoje, vadinamoje Trakeliai, buvo keleto metrų ilgio ir apie 1,5 m aukščio gulsčia tvora. Sekmadeniais ir laisvu nuo darbų laiku paaugliai į čia suvedavo pailsėti arklius. Ūkininkai ilsėdavosi, rūkydavo pypkes, arklius saugojo, jaunimo dauguma iš namų atsinešdavo iš skudurų pasiūtas apie pusės metro dydžio iškamšas — jas vadino „kekšėmis raganomis“: Kiekvienas savo atsineštas „kekšes raganas“ statydavo ant tvoros ir iš 5—10 m nuotolio į jas mėtydavo 0,5—1 m ilgio lazda, stengdamiesi raganas numušti. Jeigu kuris per tris kartus iškamšą numušė, ją degina iš anksto sukurtame lauže: į to šeimininko klojimą visus metus neis žiurkės, nekapos neiškultų javų (Šešuolėlių apyl., Gavėnių k. Inf. B. Astikas, g. 1903).

97. TALKŲ TRAUKTYNĖS. Pabaigus visus linus minti, visi talkininkai (vyrai ir merginos) eina į kaimyninę talką ir sustoja pas jaujos didžiausias duris. Vietinė talka išeina pasitikti savo svečius. Abiejų talkų žmonės susineria rankomis ir traukiasi į priešingas puses (vieni į lauką, antri į jaują). Kuri talka turi stipresnę jėgą, ta savo priešą ne tik iš vietos pajudina, bet nusiveda, kur tik nori (Plateliai; 52, 360).

ŽIRGŲ SPORTAS

Žirgų sportas geriausiai savo tradicijas išlaikė kraštuose, turinčiuose karingą praeitį ir ganyklinę kultūrą. Gerai valdančiam žirgą vyrui ir feodalinėje Lietuvoje buvo reiškiamas didelė pagarba. Tačiau žirgo vaidmuo per pastaruosius šimtmečius smarkiai pakito — žirgas buvo pažemintas, pakeitė jautį ir laipo pagrindine žemės dirbimo priemone. Tiesa, ir dabar pagal arklio išvoizdą, priežiūrą buvo sprendžiama apie jo šeiminiškumą. Nepamirštos, kad ir kasdienėje buityje, arklių lenktynės — lenktyniaudavo per Grabnyčias, Užgavėnes, grįžtant iš bažnyčios per Velykas, vestuves ir t. t. Tačiau žirgų sportas artimiausias buvo naktigoniams.

Jojimą ypač mėgo Rytprūsių lietuviai. XIX a. Otto Glagau rašė, jog „priežodis sako, jog „lietuvininkas gimęs su kamano mis rankoj“. Pasitaiko matyti visai mažų, 4—6 metelių berniukščių dumiant ant žirgo be balno ir be kamanų; jie sėdi ir valdo arklių, laikydamiesi tik už karčių. Lietuvininkas daugiau joja, negu eina pėsčias ar važiuoja važiuotas; jis ne tiek tausoja arklius, kaip vokiečių ūkininkas; netgi trumpą kelio galą jis meilia nujoti: joja į lauką ir į bažnyčią, aplankyti kaimyno ir į miestą. Joja taip pat moterys, kai tik gauna progą, ypač anapus Nemuno“ (43, 239).

Dabartinio organizuoto žirgų sporto tradicijos Lietuvos kaimė palyginti nesenos. Tai vienur, tai kitur, norėdami pasididžiuoti savo arkliais, sumanydavo palenktyniauti kaimynai ar gretimų kaimų vyrai. Antai mūsų antrajame ketvirtyje vyrai kasmet tokias lenktynes 2 km trasoje surengdavo per Sekrines. XIX a. I pusėje žirgų lenktynes imta rengti ant Sartinų ežero ledo.

Rašytiniai šaltiniai leidžia susidaryti bent dalinį ir ankstesnių žirgų lenktynių vaizdą. Žirgo svarbą liudija giliai į lietuvių liaudies kūrybą, ypač dainas, įsiliejęs žirgo motyvas.

98. AISČIŲ VARŽYBOS. Patį seniausią, datuojamą 887—901 m. dar aisčių žirgų lenktynių aprašymą paliko keliautojas Vulfstanas. Tos lenktynės buvo rengiamos skirstant mirusiojo palikimą: „Tą dieną, kai numirėlį nori nešti ant laužo, po gėrimų ir žaidimų padalija likusią jo nuosavybę į 5 ar 6 dalis, kartais ir daugiau dalių, žiūrint, kiek nuosavybės gali būti. Po to, maždaug už vienos mylios nuo namų, prieš miestą padeda didžiausią dalį, paskui antrą, paskui trečią, kol viskas toj vienoj myloj yra padalyta. Ir menkiausia dalis turi būti arčiausia tos vietos, kur yra numirėlis. Tada turi susirinkti visi vyrai, kurie krašte turi greičiausius žirus, už 5 ar 6 mylių nuo to lobio. Tada visi raiti skuba lobio link. Vyras, turįs greičiausią žirgą, prijoja pirmą ir didžiausią krūvą, ir taip toliau vienas po kito, kol viskas esti paimta...“ (21, 22—23).

Kaip „Sūduvių knygelėje“ rašo Malecijus, XVI a. laidodami mirusįjį varžydavosi ir sūduviai: „artimieji lydi jį raiti apsupe su ištrauktais peiliais (kardais)“. „Moterys palydi lavoną tik iki kaimo rubežiaus. Ten įkalamas stulpas ir ant jo uždedamas šilingas. Visi raitieji joja lenktynių prie stulpo ir pirmas prijojęs pasiima šilingą. Kai tik šilingą paima, joja jie vėl lenkčių prie lavono...“ (2, 79).

99. SODŽIŲ KARAS. Savo gyventųjų laikų, t. y. XIX a. vid. žemaičių jojimo varžybas aprašė M. Valančius: „pavasariais sniego neblikus, kiekvienos sodos jaunikaičiai atjodavo į vieną lig laikų apskirtą vietą ir pasidalydavo į du būriu. Pirmas ir antras būrys, paskyręs po vieną stiprų vaikina, įdavė jam nešti abrozda kokio nors šventojo. Paskiau katras sau būrys, turėdamas viduj nešėją abrozdo, jodė po laukus, tarsi rugių apveizėti. Niekas netrukus, tyčiomis susitikusiu, įniko veržtis abrozdis, besiverždami tankiai ir susimušė, pakolei vienok nesiliovė grumtis, pakolei katras nors būrys neišveržė antram abrozdo. Tuokart stipresnysis būrys, kaipo pergalėtojas, linksmas, nešdamas du abrozdu, joj namo, giedodamas ar dainuodamas, o pamuštojo būrio vaikeliai žiogino į sodą nosis nukabinę, išmetinėdami viens kitam, kad neguviai tesigrūmė. Pergalėtojai garbino per kiaurą metą tuos šventuosius, katrie abrozduose buvo išraižyti, kaipo savo užtarytojus, o pergalėtieji, it našlaičiai, neturėjo prie ko glaus-tis“ (67, 339).

Be abejonės, tai senovinių karinių manevrų liekana.

100. NAKTIGONIŲ ŽAIDIMAI. Naktigoniai, ganydami arklus, sumanydavo įvairių varžybų. Antai Kupiškio apyl.,

užsėdus ant nebalnoto arklio, perkeisdavo atvirkščiai kojas, jojant pakildavo ir persisukdavo savo nugara į arklio priekį ir vėl grįždavo į pradinę padėtį. Jaunuoliai treniruodavosi šokinėti per bėgančius arklius, atsirasdavo ir tokių, kurie pasiviję bėgantį arklių ant jo užšokdavo ir stačiomis jodavo.

Įdomias varžybas mūsų šimtmečio antrajame ketvirtyje rengdavo Lodonių k. Kupiškio raj. naktigoniai: suriša dviejų arklių kamanas, arklius sustatę pasturgaliais (arkliams paraginti reikėdavo dviejų žmonių). Vyrai sėsdavo kiekvienas ant savo arklio; kuris pirmiau savo arklių suragina, to arklys priverčia priešininko arklių trauktis atbulą. Taip būdavo išsiaiškinama, kuris arkliaganys greitesnis ir kurio žirgas stipresnis (KDS Nr. 3—11, p. 8. Inf. J. Braknys, g. 1920. Užr. O. Braknytė).

101. DUSETŲ LENKTYNĖS. Be pasivažinėjimo per Užgavėnes dar XIX a. I pusėje ant Dusetų ežero imta rengti ir žirgų lenktynes. Dar 1865 m. ūkininkai Bieliūnas ir Lukošius šiose lenktynėse nepasidrovėjo užkirsti kelio dvarininkui Krivaičiui. Ūkininkai kiekvienais metais per Grabnyčias (II,2) niekieno neraginami suvažiuodavo lenktyniauti. Apie lenktynių kilmę sukurta legenda: „Seniai, labai seniai, dar tuo laiku, kai mūsų seneliai baudžiavas vilko, Dusetose gyveno vienas labai geras, doras ir turtingas ponas. Šis ponas Dusetų bažnyčiai Rygoje pirko nepaprastai didelį varpą. Žmonės jį vežė žiemos keliu, pasikinkę to pono 12 gražių sartų arklių. Prie pat Dusetų varpą vežė per ežerą. Įvažiavus į ežero vidurį, staiga ledas lūžo, ir varpas su visais arkliais paskendo. Toje vietoje pakilo bangos ir susisuko didžiausi verpetai.

Tais metais kiekvieną kartą, kaip tik suskambėdavo Dusetų bažnyčios varpai, paskendęs varpas gausdavo. Vėliau tik per didžiąsias šventes arba prieš nelaimės. Dabar jis apsitraukęs rūdimis ir visai nutilo. Toje vietoje pasidarė sala, kuri kasmet didėja.

Šį ežerą, kuriame nuskendo varpas ir 12 gražių sartų arklių, žmonės ir pavadino Sartų ežeru.

Nuo to laiko plačiųjų Dusetų apylinkių gyventojai kasmet vasario mėn. 2 d. per Grabnyčias suvažiuodavo ant Sartų ežero ir čia be jokios programos ratu aplink tą salą apvaikščiodavo paskendusį Sartų arklių prisiminimo apeigas: sukurdavo laužą, degindavo fakelus, dainuodavo, lenktyniaudavo ir panašiai“ (36).

Kuriam laikui po I pasaulinio karo žirgų lenktynės buvo užmirštos. 1933 m. vėl imta organizuoti.

Vaikai jau antrajame mūsų šimtmečio ketvirtyje, pagal schemą išsidėstę margučius, žaisdavo „klases“ — užliudžiusiam margutį buvo skaičiuojami baudos taškai.

91. SŪPUOKLĖS. Be sūpuoklių velykinis džiaugsmas senajame Lietuvos kaime — neįsivaizduojamas. Daugelyje kaimų sūpuoklės buvo įrengtos visą laiką, kitur įsirengdavo prieš Velykas. Vienuose kaimuose jaunimas, vyrai ir merginos renkasi prie vienu, pusberniai, piemenys linksminasi prie kitų sūpuoklių. Sūpuoklės dažniausiai įkeldavo tarp dviejų tvirtų greta augančių medžių pamiškėje ar sodyboje, kitur kasdavo du stulpus į žemę, dar kitur gretimai vienas į kitą suremdavo po du stulpus. Užkėlę tarp medžio šakų arba ant stulpų viršaus skersinį, prie jo pritaisydavo kalvio padarytus vyrius ir dvi tokio storio, kad būtų galima gerai suimti ranka, 5—8 m ilgio kartis. Apačioje jas sujungdavo lentele, ant kurios buvo galima supantis atsistoti.

Dažnai, ypač kai pavasaris šaltas ir vėlyvas, sūpuokles kabindavo daržinėje — permeta per siją virves arba vadeles, o per kilpas apačioje perkiša lentutę; žemėje pakreikia šiaudų, kad, jei tektų kristi, ne taip susitrenktų. Susirinkdavo būriai jaunimo, vaikai kartais tik antrą ar trečią dieną teprieidavo suptis.

Vyrai supdavosi poromis, stati, o merginos — sėdėdamos. Įsisupa iki pašelmenio, o lauke būdavo ir tokių, kurie persisverdavo. Kuo aukščiau įsisupsi, tuo garbingiau. Kuri merga aukščiau įsisupa, bus gera šeimininkė (Seinai). Gana dažnai supimasis baigdavosi tragiškai.

Mažiems vaikams sūpuokles įrengdavo ir kambaryje, sakydavo — jeigu vaikai per Velykas supsis, tai bus smagūs ir greitai. Rytų Lietuvoje vaikams suptis kabindavo ir geldą. Už sijos užkabina virves, jų galus užneria ant abiejų geldos galų. Į geldą, kurioje skalbia rūbus, sulipa vaikų kiek telpa, ir ima džiaugdamiesi suptis. Viduryje geldos sėdi mažyliai, o galuose kiek didesni — stati. Jie laikosi už virvių ir, savo judesiais — pritūpimais stumdami geldą, skrieja net iki lubų. Kartais mažyliai, sėdėdami geldos viduryje, ima rékti, bijo, ypač mergaitės.

Sakydavo, kad kuo aukščiau įsisupsi, tuo aukštesni tau javai užaugs, tuo geresnis bus derlius, linai geriau derės (Dzūkija), merginos greit ir gerai ištekės (Valkininkai).

92. ŠOKINĖJIMAS ANT LENTOS. Dzūkijoje lentą dėdavo ant skersinio, kitur (Josvainiuose) ant mintuvų taip, kad ji iš-

laikytų pusiausvyrą. Ant lentos galų atsistodavo po merginą ir supdavosi. Žižmų k. (Dieveniškų apyl.) sakydavo: „Šokam lenton, kap dar rugiai nežaliuoja. Kap pažaliavo, tai tadu lentą ažumetė ir nešoko, o vaikamu vyties duoda, kad nešokt: „Nešokite, ba primušite rugius“ (55, 264). XIX a. L. Golenbovskis rašė, kad šokta lenton ir suptasi todėl, jog manyta, kad tokie žaidimai „gali lemti sėkmingą linų augimą. Linams sudyigus, šokti lenton buvo griežtai draudžiama, nes tikėta, kad jiems tuo galima pakenkti“ (20, 934).

93. ŠOKINĖJIMAS PER UGNĮ. Vyrai šokinėdavo per baidgančius degti joninių laužus. Merginos vyrus šį vakarą vertindavo pagal tai, kuris aukščiau iššoka. Ne kiekvienas ir ryždavosi per aukštą laužą šokti. Dar šokinėdavo poromis. Kitur šokinėti pradėdavo Jonai, Vedusieji nešokinėdavo.

Raseinių, Rokiškio, Molėtų raj. per Jonines sutemus į pakalnę ritindavo degančius vežimų ratus arba medinius statinių lankus, Girkalnyje — šiaudais aprištus vielos lankus. Vyrai pasiviję juos peršokdavo (13, 30).

Joninių ugniai buvo teikiama apvalomoji jėga. L. Jucevičius rašė, kad šokinėjama per ugnį, kaip ir maudomasi, norint apsivalyti nuo nuodėmių ir apsidrausti ateičiai visiems metams nuo visokių ligų (46, 236).

94. LIPIMAS Į STULPĄ. Davainis-Silvestraitis 1889 m., aprašydamas Joninių papročius Panevėžio apskrityje, nurodė, kad šv. Jono išvakarėse įkasdavo į žemę keletą sieksnių aukščio kartį, jos viršuje pritaisydavo „lizdą“, į jį pridėdavo kepurį, peilių, pypkių ir kitų dalykų. Paskui kartį, kad būtų slidi, ištepavo muilu. Norintieji tai pasiekti daug juokų padarydavo. Davainio-Silvestraičio aiškinimu, šis paprotys atėjo iš Kuršo vokiečių (13, 47).

95. „KIRVIO“ ŠOKIS. L. Jucevičius aprašė XIX a. vid. Lietuvoje plačiai žinomą „Kirvio“ pavadinimu šokį. Jis šį šokį kildina iš tolimos karinės praeities. Šokama buvo lauke, nes ankštoje trobelėje „Kirvį“ šokti neįmanoma. Sustoja poromis vaikinai ir mergaitės į ratą, o vidury viena su kirviu rankoj, ir visi šoka dainuodami:

Šokinėkim, šokinėkim,
Šiandie geras laiks!
Kas šoka, ulioja,
Tasai mūsų vaiks.
Valdytojų deivuzėlių

JAUČIŲ BADYNĖS

Praeityje kai kur kaimuose pirmoji jaučių išleidimo į lauką diena buvo laikoma švente. Kiti tą šventę nukeldavo į Joninių išvakarės. Jaučių badynes, rengiamas ta proga XIX a. pab. Valkininkų apyl. aprašė K. Ščesnulevičius, o Jūžintų šimtmečių sandūroje — J. Dovydaitis.

Kaip rašo K. Ščesnulevičius, šios dienos su nekantrumu laukdavo visas kaimas. Jaučius išleidžia, kai žolė gerokai paaugusi. Juos suleidžia šventadienį, kai gražus oras. Žmonės tą dieną į bažnyčią neidavo, susiruošdavo žiūrėti jaučių badynių. Atsargesni iš tolo, vikresni ir drąsesni iš arčiau su brukliais, kuolais ir kartimis. Visiems įdomu sužinoti, kuris jaučis liks „staršinu“ — jo savininkui didelė garbė, todėl dar iš pavasario savininkai savo kandidatus ima geriau šienų, net ir avižomis šerti. Tokie jaučiai būna gražūs, pliki, pakeitę plauką, storais sprandais. Lauke vienas kitą pamatę, ima mauroti, kojomis žemę kapstyti, ragais draskyti, prisiartinę haužoti, o kai vienas nuo kito būna vos už keleto žingsnių — pūstis. Jautis priešais priešininką atsistoja kiek skersas, nuo jo nugręžia kaklą, nuleidžia galvą, ir prasideda puolimas. Kitus jaučius skubiai nuvaro šalin — jie savo jėgas jau būna išbandę. Dabar stebimos tik dviejų stipriausių kaimo jaučių grumtynės.

Iš pradžių konkurentai imasi gana karštai, kiekvienas stengiasi priešininką paimti ragais po kaklu, braižosi ragais kaklas. Po vienos dviejų valandų sukruvintais kaklais jaučiai ima šnokuoti. Žemė aplink juos atrodo kaip netvarkingai išarta. Dar po kelių valandų silpnesnysis ima suprasti, kad priešas nenugalės. Supranta tai ir apstoję juos vyrai. Jaučiai dar galynėjasi, nors silpnesnysis jau laukia progos pasprukti. Kad galingesnis priešas nesuvarytų ragų šonan, silpnesnysis nutaiko momentą, kai stipresniojo galva būna per pusę žingsnio nuo jo galvos, tada kaip žaibas šoka šalin ir bėga kiek gali nuo priešas. Nugalėtojas vejasi, o vyrai stengiasi jį sulaukyti, kiša priešais jį bruklius, muša. Pasitaikydavo ir nelaimingų atsitikimų — jaučiai sutrypdavo žmones arba užbadydavo savo nugalėtus jaučius.

Jaučius po galynėjimosi ūkininkai varosi namo, vieni linksmi, kiti nuliūdę — tai nugalėtojo jaučio savininkai. Pastarieji nesigaili nugalėjusio jaučio adresu visokių niekinamų pastabų, kelia jo trūkumus, nepalieka ramybės ir nugalėtojo savininko: aistros ilgai nenurimsta.

Jeigu susitinka galynėtis jaučiai abu lygių jėgų, tai kova trunka ilgai, ir galo nesulaukdami vyrai jaučius perskiria, pildami ant galvų vandenį iš kibirų, kišdami tarp besigalynėjančių galvų lentas, kartis, mušdami ir baidydami (54, 235—236).

Južintų apyl. Verpeliškių ir kituose kaimuose ūkininkai jaučių badynes ruošdavo birželio 24 d., per Jonines. Iš vakaro vaišindavosi, šokdavo aplink laužus, o saulei tekant, atsi-veddavo iš namų po vieną geriausią jautį. Jaučiai būdavo specialiai ruošiami: juos kurį laiką geriau šerdavo, mažiau leisdavo dirbti, o dieną prieš badynes visai neduodavo ėsti, kad būtų piktesni. Susirinkusieji eidavo lažybų, kieno jautis stipresnis.

Iš pradžių leisdavo „persiimti“ tik savo kaimo jaučius. Paaikėjus stipruoliams, suleisdavo rungtis atskirų kaimų „imtynių“ nugalėtojus. Būdavo ir teisėjai, apsiginklavę kartimis ir vandens kibirais. Kai varžovai per daug įsiaudrindavo, juos išskirdavo, įkišę tarp ragų kartis arba įkarštį atvėsinę šaltu vandeniu. Nugalėtoją paprastai būtinai reikėdavo vėsinti. Šeimininkas išdidžiai su savo jaučiu grįždavo į namus.

Pirmą kartą laimėję jaučiai badydavosi antrą kartą, vėliau ir trečią, kol išryškėdavo visų stipriausias — „jaučių karalius“. Po varžybų pralaimėjusiųjų jaučių savininkai vėl nešdavo įvairių gėrybių ir vaišindavo laimėjusiųjų savininkus.

Jaučio savininkui didelė garbė, jeigu jo jautis tampa „jaučių karaliumi“, todėl badynėms jaučius labai kruopščiai parinkdavo (40, 163—164).

VIETOJE PABAIGOS

Liaudies sportiniai žaidimai, būdami visuomeninės kūrybos reiškiny, atspindi tautos fizinį lygį. Dar K. Dineika sportinių žaidimų nykimą laikė „tautos fiziniu menkėjimu“. Senasis liaudies sportas, kaip visuotinis reiškiny, gyvavo iki I Pasaulinio karo. Dažniausiai sportiniai žaidimai buvo žaidžiami, kol buvo gatviniai kaimai; vienkiemių jaunimas rečiau susieidavo. Grupinius žaidimus, ypač ritinį, kai reikėdavo susiburti darbingiausiems kaimo arba ir dviejų kaimų vyrams, žaisdavo sekmadienių arba kitų švenčių pavakariais. Žaisdavo kaimo centre arba kur yra daugiau jaunimo, kur šeimininkai pritardavo jaunimo susibūrimui. Patalkių metu žaisdavo toje sodyboje, kur dirbo,

o piemenys ir naktigonai — prie ganyklų, ypač rudenį, kai laukai jau nuvalyti. Visoje Lietuvoje ypač populiarūs žaidimai buvo ritinys, „kiaulė į barščius“, kerėpla, vaikštynės su kojokais, žaidimai su margučiais. Su margučiais žaisdavo ir miestuose. Vilniuje XIX a. antroje pusėje tokių žaidimų mėgėjai rinkdavosi į Rotušės aikštę (12, 141). Mūsų šimtmečio pradžioje į Rotušės aikštę rinkdavosi ir kauniečiai. Vieni margučius ritindavo, kiti mušdavo, į dantis kalendavo. Retesni žaidimai buvo kumščiavimasis ir vandens sportas.

Dalis sportinių žaidimų, — šio požiūrio laikėsi dar V. Steponaitis, — yra senovinių karinių pratybų kilmės. Tokiais galima laikyti Vulfstano aprašytas raitelių lenktynes per laidotuves, Valančiaus — kaimų raitelių varžybas, vėlesnio laiko — kiverį, pikerį, „gudą mušti“, „vokietį mušti“ ir kt. — tai liudija ir žaidimų pavadinimai. Iš karinių žaidimų Liudvikas Jucevičius kildina ir „Kirvio“ šokį.

Didesnių skirtumų tarp etnografinių sričių nėra, skirtumas nebent tas, kad žaidžiant aukštaičiai daugiau, žemaičiai mažiau laikosi taisyklių ir žaidimų pavadinimuose.

Yra žaidimų, turinčių sąsają su ikikrikščioniškojo tikėjimo įvaizdžiais. Tai „jautukai“, kuriuose pasaulio medžio įvaizdis sujungtas su krikščioniškuoju pomirtinio gyvenimo įvaizdžiu — pralaimėjusiojo bėgimas sulaikius kvapą paimti nusviesto stiebelio tikriausiai simbolizavo mirtį. O raganų mušimas savo esme atitinka Vakarų Europoje dar pastarųjų šimtmečių sandūroje praktikuotą naujametinį raganų ir piktųjų dvasių sušaudymą (72, 525—526).

Dalis žaidimų tarptautinės kilmės: taip čyžų žaidžiant galima pamatyti Čiuvašijoje, „verdant košę“ ir lendant pro arklių lanką — Estijoje, „raunant lazda“ — Ukrainoje ir t. t.

Perėjimas nuo žaidimo prie sporto vyko pereinant iš vaikštynės į brandos amžių — vaikystėje buvo žaidžiami žaidimai, kuriuose judesiai palydimi žodžiais; vyresni tuos pačius žaidimus žaidė jau tylomis, didesnę dėmesį telkdami varžyboms (XIX a., kai kuriuos žaidimus su tekstu žaidė ir suaugusieji). Ritmo išnykimas ir varžybinio pobūdžio išivyravimas buvo ta riba, kuri skyrė sportinius žaidimus nuo choreografinių.

Sportiniai žaidimai buvo vienas iš tų kaimo gyvenimo barų, kur išryškėjo jaunimo branda, kol, sulaukus apie 20 metų, juos imdavo pripažinti ir suaugusieji. Žinoma, pripažindavo ir jaunesnius — kurie anksti keldavo, vikriai dirbo, atlikdavo kokį nors sunkų darbą. Kaimo bendruomenė nepripažino, net smer-

kė tokį jaunimo pasipuikavimą jėga, kai žmonėms buvo daroma žala, — kai bernai nakčia ant slogų sukeldavo vežimus, roges, akėčias, žagres, nei užvesdavo arklių ar telyčiukę (sukišdami kojas į vidų per kūlaičius), kai plūgus bei akėčias sukeldavo į medžius.

Būdavo ir simbolinio priėmimo į suaugusiųjų tarpą. Antai Veisiejų apyl. merga ir bernu būdavo „įrašoma“ per vestuves. Vyresniajai seseriai ištekant, jaunesnioji (o broliui vedant — jaunesnis brolis) turėdavo „sulaužyti kašiką“ (Kavarske seserį „ištraukti iš po kubilų“) — šis paprotys išlikęs iki mūsų dienų (Barčių k. Užr. A. Giedraitienė.). Panašių pavyzdžių, ypač seniau buvo žinoma ir daugiau.

Varžybų metu išryškėdavo jaunimo fizinis pajėgumas, tinkamumas dirbti įvairius darbus — dėl stipruolių samdydami varžydavosi ūkininkai. O merginos, kurios nebijodavo su sūpuoklėmis aukštai įsisupti, laikė būsiant geromis šeiminkėmis.

Ruošiant sportinių žaidimų šventes arba juos žaidžiant įvairiose šventėse, gali pasitarnauti čia skelbiami daugiau kaip 100 lietuvių liaudies sportinių žaidimų aprašymų — kaimo aplinkoje jie gali būti žaidžiami, kaip ir anksčiau, laisvai improvizuojant.

L I T E R A T Ū R A

1. Balys J. Lietuvių kalendorinės šventės. Silver Spring Md., 1978.
2. Balys J. Mirtis ir laidotuvės. Silver Spring Md., 1981.
3. Biržiška M. Dainos kelias. V., 1921.
4. Dineika K. Keli tautiški žaidimai. K., 1923.
5. Dineika K. Vilniaus ripka. K., 1926.
6. Grigonis M. 200 žaidimų. V., 1988.
7. Grigonis M. Vaikų žaidimai. V., 1912.
8. Grigonis M. Smagūs žaidimai. V., 1914.
9. Juška A. Lietuviškos svotbinės dainos. V., 1955. T. 2.
10. Katkus M. Balanos gadynė / Raštai. V., 1965.
11. Klusis J. Pedagoginiai žaidimai. Seda-Biržai, 1928.
12. Kolberg O. Litwa. Wroclaw-Poznan, 1966. T. 53.
13. Kudirka J. Joninės. V., 1991.
14. Kudirka J. Kūčių naktis. V., 1990.
15. Kudirka J. Užėavėnės. V., 1992.
16. Kudirka J. Velykų šventės. V., 1992.
17. Lazauskienė M. Lietuvių liaudies vaikų žaidimai. V., 1965.
18. Lepner T. Der Preusche Littauer. Danzig, 1794.
19. Lietuvių etnografijos bruožai / Red. A. Vyšniauskaitė. V., 1964.
20. Lietuvių tautosaka / Red. K. Grigas. V., 1968. T. 5.
21. Lietuvos TSR istorijos šaltiniai / Red. K. Jablonskis. V., 1955. T. 1.
22. Maceina A. Tautinis auklėjimas. K., 1991.
23. Mannhardt W. Letto-preussische Gotterlehre. Riga, 1936.
24. Pakarklis P. Kryžiuočių valstybės santvarkos bruožai. V., 1948.
25. Pietsch R. Fischerleben auf der Kurischen Nehrung. Berlin, 1982.
26. Pratorius M. Deliciae Prussicae oder Preussische Schaubuhne. Berlin 1871.
27. Sauka L. Šepetys, repetys. V., 1965.
28. Slaviūnas Z. Sutartinės. V., 1959. T. 3.
29. Statkevičius V. Šilališkiai: Darbai ir papročiai. V., 1956.
30. Steponaitis V. Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos. V., 1956.
31. Vaikų žaidimai / Red. J. Kuzmickis. K., 1934.
32. Zaļanskas P. Čiulba ulba sakalas / Sud. D. Krištopaitė, N. Vēlius. V., 1983.
33. Astrauskas G. Pavasario žaidimai / Kalba Vilnius, 1967. Nr. 13.
34. Biržys J. Velykų papročiai // iliustruotas pasaulis. 1938. Balandžio 17.
35. Bugailiškis P. Gyvulių ganymas ir piemenų būklė // Gimtasai kraštas. 1935. Nr. 2. P. 266—273.
36. Butkys V. Žirgas ir dusetiškiei // Zarasų kraštas. 1938. Sausio 22.
37. Daukantas S. Būdas senovės lietuvių, kalėnų ir žemaičių // Raštai. V., 1976. T. 1. P. 403—646.
38. Dineika K. Ideālė kūno kultūra lietuvių taitai // Mūsų žinynas. K., 1922. Nr. 8. P. 343—367.
39. Dineika K. Tautinių žaidimų metmens // Ateitis. 1923. Nr. 3. P. 182—185; Nr. 4. P. 234—237.
40. Dovydaitis J. Jaučių badynės // Kraštotyra. V., 1964. P. 163—164.
41. Dusetų lenktynių naujienybės // Zarasų kraštas. 1938. Sausio 29.
42. Galimūmai panaudoti lietuvių liaudies kūrybą auklėjamajam darbui vaikų daržely. Vilniaus valstybinio Pedagoginio instituto Mokslo darbai. V., 1958. T. 5. P. 115—135.
43. Glagau O. Lietuvininkų buitįs ir būdas // Lietuvininkai. V., 1970. P. 228—255.

44. **Gr̄iauzdaitė-Janulevičienė E.** Piemenų žaislai linkuviečiuose // *Gimtasai kraštas*. 1935. Nr. 2. P. 310—315.
45. **Griežė-Jurgelevičius St.** Bytė, bytė dobulbytė // *Tauta ir žodis*. V., 1926. T. 4. P. 461—462.
46. **Jucevičius L. A.** Lietuva, jos senovės paminklai, buitį ir papročiai // *Raštai*. V., 1959. P. 53—356.
47. **Jucevičius L. A.** Žemaičių žemės prisiminimai // *Raštai*. V., 1959. P. 357—498.
48. **Kapeleris K.** Kaip senieji lietuvininkai gyveno // *Lietuvininkai / Paruošė V. Milius*. V., 1970. P. 339—390.
49. **Kudirka J.** Etnografinio sporto šventė // *Svyturys*. 1987. Nr. 2. P. 29.
50. **Kudirka J.** Susirinkime rotušės aikštėje // *Vakarinės Naujienos*. 1991. Ko-vo 29.
51. **Kudirka J.** Vaikų auklėjimas ir liaudies kūryba // *Vaikų ir jaunimo užimtumas užmokyklinėje veikloje, klube / Sud. S. Einikytė*. V., 1988. P. 43—49.
52. **Mickevičius J.** Senovės linų ūkis žemaičių krašte // *Gimtasai kraštas*. 1938. Nr. 3—4. P. 346—362.
53. **Saulis V.** Mūsų vaikystės žaidimai // *Sportas*. 1986. Spalio 21.
54. **Sčesnulevičius K.** Kaimo piemenys ir ganymas Valkinykų apylinkėje // *Gimtasai kraštas*. 1938. Nr. 1—2. P. 229—236; Nr. 3—4. P. 368—375.
55. **Skrodenis St.** Kalendorinės apeigos, papročiai ir tautosaka // *Dieveniškes*. V., 1968. P. 258—268.
56. **Staugaitis J.** Zanavykai prieš lenkmetį. Kn.: *Zanavykija / Red. A. Rūgytė*. Čikaga. 1978. T. 1. P. 162—210.
57. **Steponaitis V.** Lietuvių liaudies fizinė kultūra // *Iš lietuvių kultūros istorijos*. V., 1959. T. 2. P. 310—319.
58. **Steponaitis V.** Lietuvių liaudies fizinės kultūros bruožai // *Lietuvos valst. kūno kultūros institutas. Moksliniai-metodiniai darbai (KKMD)*. 1956. T. 1. P. 30—37.
59. **Steponaitis V.** Lietuvių liaudies fizinės kultūros socialinė esmė ir tautinės ypatybės // *KKMD*. 1957. T. 2. P. 75—84.
60. **Stoskeliūnas J.** Kalendorinės šventės // *Aušra (Seinai)*. 1979. Nr. 1. P. 32—33.
61. **Telksnys F.** Mušė ripką, žaidė „Ožį“ // *Tiesa*. 1986. Spalio 21.
62. **Trinka Vl.** Kringlio mušimas // *Gimtasai kraštas*. 1934. Nr. 2. P. 102—103.
63. **Trinka Vl.** Žaidimai anų dienų Lietuvos kaime // *Gimtasai kraštas*. 1935. Nr. 1. P. 245—247.
64. **Vaitekūnas V.** Piemenų žaidimai // *Gimtasai kraštas*. 1935. Nr. 1. P. 247—250.
65. **Vaižgantas.** Lietuvių papročiai per šventes. // *Viltis*. 1908. Balandžio 13.
66. **Valančius M.** Palangos Juzė // *Raštai*. V., 1978. T. 1. P. 212—328.
67. **Valančius M.** Žemaičių vyskupystė // *Raštai*. V., 1972. T. 2. P. 22—400.
68. **Viliūnas A.** „Bitelės“ // *Gimtasai kraštas*. 1939. Nr. 1. P. 549—551.
69. **Viliūnas A.** Burtų metimas išskaičiuojant // *Gimtasai kraštas*. 1939. Nr. 2—3. P. 645—646.
70. **Višinskis P.** Antropologinė žemaičių charakteristika // *Raštai*. V., 1964. P. 129—237.
71. **Žemaitė.** Etnografiniai rašiniai // *Raštai*. V., 1957. T. 5. P. 579—616.
72. **Фрезер Д. Д.** Золотая ветвь. М., 1989.
73. **Контгаугене З., Саука Л.** Литва // *Игры народов СССР*. М., 1985. P. 179—189.

Kiti autoriaus darbai

- Veiverių mokytojų seminarija. V., 1970.—88 p.;
- Lietuvos puodžiai ir puodai. V., 1973. — 132 p.;
- Miško verslai (drauge su V. Miliumi ir A. Vyšniauskaitė). V., 1983. — 182 p.;
- Vaikų dirbiniai (drauge su: „Supažindinimo su taikomuoju liaudies menu programa“). V., 1985. — 64 p.;
- Lietuvių liaudies meno šaltiniai: Publikacijų apžvalga. K., 1986. — 134 p.;
- Motinos diena. V., 1989. — 64 p.;
- Šalčininkėlių smulkiosios architektūros ansamblis. V., 1989. — 48 p. (Tekstas lietuvių ir rusų kalbomis);
- Kučių stalas. V., 1989; Panevėžys, 1990. — 64 p.;
- Kučių naktis. V., 1990. — 40 p.;
- Liaudies dailės tyrinėjimo programa. V., 1990. — 38 p.;
- Velykų šventės. V., 1990. — 72 p.; V., 1992. — 96 p.;
- Joninės. V., 1991. — 62 p.;
- The Lithuanians: an ethnic portrait. V., 1991. — 88 p.;
- Vėlinės. V., 1991. — 64 p.;
- Užgavėnės. V., 199. — 64 p.;
- Vilniaus verbos. V., 1993. — 128 p.;
- Lietuviškos Kūčios ir Kalėdos. Spausdinama.
- Tradicija šiuolaikinėje lietuvių liaudies dailėje (sudarytojas ir vienas autorių). K., 1982;
- Liaudies meno savitumas (sudarytojas ir vienas autorių). K., 1984;
- Liaudies menas: Kultūros liaudies universiteto mokymo planas ir programos (parengėjas). V., 1987;
- Liaudies meno būrelių programos (parengėjas). K., 1987; V., 1993 (Dailiųjų amatų būrelių programa: antrasis, papildytas leidimas);
- Meno verslai (sudarytojas ir vienas autorių). K., 1987.
- Spalva lietuvių liaudies mene (sudarytojas ir vienas autorių). V., 1988;
- Liaudies kūrybos palikimas dabarties kultūroje (ats. redaktorius ir vienas autorių). K., 1989;
- Vaikai ir liaudies kūryba (sudarytojas ir vienas autorių). V., 1989;
- Lietuvių liaudies papročiai (sudarytojas ir vienas autorių). V., 1991.

Juozas Kudirka

LIETUVIŲ SPORTINIAI ŽAIDIMAI

Pasirašyta spaudai 1993 08. 25. LS420 Rašomasis popierius. Formatas 60×84 1/16 5 sp. l. Tiražas 3000. Užsakymo Nr. 809. Lietuvos liaudies kultūros centras, Barbaros Radvilaitės 8, 2600 Vilnius. Spausdino Vilniaus 1-osios politechnikos mokyklos spaustuvė, Pamėnkalnio 11, 2000 Vilnius.

