

Lietuvių tradicinių žaidimų vadovas



Sudarė Romualdas Povilaitis

Aleksandro Stulginskio universitetas

Mokomoji priemonė. 2017

LIETUVIŲ LIAUDIES TRADICINIŲ JUDRIŲJŲ ŽAIDIMŲ VADOVAS (MOKOMOJI PRIEMONĖ)

Parengė Romualdas Povilaitis

Recenzavo Kristina Visagurskienė ir Andrius Kaveckas

Ši mokomoji priemonė yra skirta tradicinių lietuvių liaudies žaidimų mokytojams, dirbantiems su vaikais, paaugliais ir jaunimu mokyklose, sporto kolektyvuose, kultūros centruose ir kitur, regioninių, savivaldybių, miestų, kaimų, miestelių, bendruomenių, šeimos, giminės ir kitų švenčių bei renginių organizatoriams, moksleivių vasaros stovyklų vadovams, folkloro kolektyvams, tėvams, kurie rūpinasi savo vaikų fiziniu tobulėjimu ir etnokultūros tradicijų išsaugojimu, taip pat visiems, siekiantiems lavinti savo kūną ir įdomiai, linksmi bei aktyviai praleisti laisvalaikį.

Žaidimų vadovas yra Lietuvių etninės kultūros draugijos Kauno teritorinio padalinio 2016-2017 m. vykdyto projekto „Judrieji lietuvių liaudies žaidimai vaikų ir jaunimo fiziniam aktyvumui skatinti“ dalis. Šio projekto, kurio tikslas buvo kelti iš užmaršties ir populiarinti tradicinius liaudies žaidimus - efektyvią sveikos gyvensenos ir lietuvių liaudies tradicijų gaivinimo priemonę, vykdymo metu Aleksandro Stulginskio universitete buvo surengta etnožaidimų mokymo stovykla ir pirmosios Lietuvoje tokio lygio etnožaidynės. Projekto partneris - Aleksandro Stulginskio universitetas. Projektą rėmė Valstybinis visuomenės sveikatos stiprinimo fondas.

Reiškiamo padėką Lietuvos nacionaliniam kultūros centrui (LNKC) už suteiktą filmuotų žaidimų medžiagą iš savo archyvo ir žaidimus atrinkusiai LNKC etninės kultūros skyriaus folkloro poskyrio vyriausiajai specialistei Audronei Vakarinienei. Dėkojame Kauno tautinės kultūros centro darbuotojams už pagalbą organizuojant žaidimų mokymą. Esame dėkingi Šakių, Pakruojo, Kelmės, Prienų, Kaišiadorių, Druskininkų, Jurbarko savivaldybių vadovams už paramą savo atstovams organizuojant etnožaidynes ir dalyvaujant jose. Už skirtą energiją ir atiduotas jėgas rengiantis žaidynėms bei šaunų pasirodymą jų metu dėkojame visiems žaidynėse dalyvavusių savivaldybių atstovams bei jų palaikymo komandoms. Už geranoriškumą ir paramą taip pat norime padėkoti Aleksandro Stulginskio universiteto administracijai, darbuotojams ir studentams.

Romualdas Povilaitis, Lietuvių etninės kultūros draugijos Kauno teritorinio padalinio pirmininkas

Turinys

IVADAS	5
1. Literatūros šaltiniai apie lietuviškus tradicinius žaidimus	5
2. Karolis Dineika apie tradicinių judriųjų žaidimų fizinę, dvasinę ir socialinę naudą	6
3. Ritinis (ripka) – seniausias ir sudėtingiausias grupinis lietuvių liaudies žaidimas	7
4. Lietuviškas ritinis nuo praeities iki ateities	8
5. Tradicinių lietuvių žaidimų ypatumai	9
6. Žaidimų atrankos „Žaidimų vadove“ principai ir struktūra	9
7. Literatūra ir šaltiniai	11
ŽAIDIMŲ CHRESTOMATIJA	13
1. VAIKŲ IR PAAUGLIŲ ŽAIDIMAI	13
ŽIOGAI	13
KARVELIAI	13
PELĖ IR KATINAS	13
ŠOKINĖJIMAS KUPSTAIS	13
KATĖ IR PELĖ	14
REKEŽIO NUVERTIMAS (žaidimas su sviediniu)	14
KVINTA-1 (žaidimas su sviediniu).....	15
KVINTA-2	15
VILKAS IR ŽĄSYS.....	16
VANAGĖLIS	16
DANGUS – DANGUS – ŽEMĖ	17
ARKLIUKAI-1	17
ARKLIUKAI-2	17
LAPĖ IR KIŠKIAI	17
VILKAS GRIOVYJE.....	18
IŠSKAIČIAVIMAI.....	18
„Išskaičiavimai“ (vaizdo įrašas).	18
2. PAAUGLIŲ IR JAUNIMO ŽAIDIMAI	19
„KAZIO“ DŪRIMAS.....	19
KEPURĖM ŽAISTI	19
GEGUTĖ (žaidimas su dainavimu).....	19
3. VAIKŲ, PAAUGLIŲ IR JAUNIMO ŽAIDIMAI	21
LAPIŲ LENKTYNĖS-1	21
LAPIŲ LENKTYNĖS-2	21
OŽELIS	21
ŽVEJAI	21
PIRTIS.....	21
OŽELIS	22
LENKTYNĖS SU KOJOKAIS.....	22
BENDORIUS (PIRTIS DEGA)	23
PELĖDA TUPI (žaidimas su sviediniu)	23
PELĖDA LEKIA (žaidimas su sviediniu)	24
MEDŽIOTOJAS IR ŽVĖRYS (žaidimas su sviediniu)	24
ESTAFETĖS	24
RATĄ SUKTI.....	26

ŠLUBIŲ EILĖ.....	26
ŽUVŲ GAUDYMAS.....	26
VILKAS	27
TILTO STATYMAS	27
KARVELIAI	27
LENKTYNĖS MAIŠUOSE	28
KIŠKELIS (žaidimas su sviediniu)	28
AVINĖLIAI (ŽALTYS)	28
JAUTELIS (TURGUS DEGA)	29
4. JĖGOS BANDYMO ŽAIDIMAI	29
ATSISTOJIMAS DVIESE	29
IŠSTŪMIMAS IŠ RATO	29
KOJŲ JĖGOS BANDYMAS	30
LOKIO UODEGOS TRAUKIMAS.....	30
KATINAI.....	30
„Katinėlių traukynės“ (vaizdo įrašas).....	31
TRAUKTYNĖS	31
LAZDOS TRAUKYNĖS	31
„Lazdos traukynės“ (vaizdo įrašas).	31
RASTPLĖŠIS.....	31
RISTYNĖS.....	32
„Ristynės“ (vaizdo įrašas).....	33
POPULIARIAUSI LIETUVIŠKI ŽAIDIMAI.....	34
1. KIAULYTĖ (KIAULĖ, KIAULIKĖ) IR JOS ŽAIDIMO VARIANTAI	34
1.1. KIAULIKĖ arba KIAULĘ Į BARŠČIUS (KIAULĖS VARYMAS Į DVARĄ).....	34
„Kiaulės (bobos) įvarymas į dvarą“ (vaizdo įrašas).....	35
1.2. KIAULES IŠ BARŠČIŲ	35
1.3. KIAULIKĖ ANT LEDO	36
2. KERĖPLA IR JOS ŽAIDIMO VARIANTAI	37
2.1. KERĖPLĄ MUŠTI (pirmasis variantas).....	37
2.2. KERĖPLĄ MUŠTI (antrasis variantas)	37
3. PALENDRĖ	38
4. KYLA.....	38
„Kyla“ (vaizdo įrašas).	40
Kitas „Kyla“ variantas (vaizdo įrašas, pirmas epizodas).	40
5. MUŠTUKAS.....	40
„Muštukas“ (vaizdo įrašas).....	41
6. RITINIO (<i>RIPKOS</i>) ŽAIDIMAS IR JO VARIANTAI.....	41
ETNOGRAFINĖ INFORMACIJA APIE RITINĮ.....	41
6.1. PAVARYTINĖ RIPKA (SODŽIAUS RIPKA).....	42
6.2. NEPAVARYTINĖ RIPKA	43
6.3. PIRMINĖ RIPKA	43
Pirminė ripka-1	43
Pirminė ripka-2	44
6.4. LIETUVIŠKOJI RIPKA	46
6.5. RIPKA ANT LEDO	46
6.6. KITI TRADICINIAI ŽAIDIMAI SU RITINIU (RIPKA)	47
Ripkos ritinimas į vartus.....	47
Ripka į kvadratą.....	47
6.7. ŠIUOLAIKINIS RITINIS.....	47
Ritinis vyresniųjų klasių moksleiviams	47
Ritinio žaidimo technikos ir taktikos pradai	51

„Ritinis“ (vaizdo įrašas).....	52
„Skretės – ripkos varinėjimas“ (vaizdo įrašas)	52
7. ŽIEMOS ŽAIDIMAI LAUKE	53
7.1. KARUSELĖ	53
7.2. PAČIŪŽOS	53
7.3. „ŠŪVIAI“ Į TAIKINIUS	53
7.4. „LYDEKOS“ VARYMAS Į EKETĘ.....	53
6. SENIAUSI LIETUVIŲ ŽAIDIMAI.....	55
6.1. SŪPUOKLĖS	55
6.2. ŠOKINĖJIMAS ANT LENTOS	55
6.3. KIRVELIS-1 („KIRVIO ŠOKIS“)	55
6.4. KIRVELIS-2	56
6.5. ICKI PICKI.....	56
„Icki picki“ (vaizdo įrašas).	56
6.6. MIKITA	56
„Mikita“ (vaizdo įrašas).....	56
6.7. KUMELIUKŲ GIRDYMAS	56
„Kumeliukų girdymas“ (vaizdo įrašas).....	56
6.7. LAZDELIŲ NUMUŠIMAI „TŪKSTANTIS“	56
„Lazdelių numušimai „Tūkstantis“ (vaizdo įrašas).	56
7. FANTŲ IŠPIRKIMAS	57

IVADAS

Žaidimų atsiradimas siejamas su žmonijos ir kultūros pradžia. Ilgą laiką žaidimai turėjo maginę, ritualinę reikšmę, tačiau tuo neapsiribojo. Žaidimuose visada buvo svarbūs varžybų elementai, vyriškumo (visų pirma medžiotojo ir kario savybių) demonstravimas. Jau gilioje senovėje imta suvokti platesnę žaidimų prasmę, pvz. Antikos laikų graikų filosofas Platonas pabrėžė žaidimų reikšmę vaikų lavinimui. Kaip žinoma, žaidimai yra ne tik vaikų ar jaunimo laisvalaikio praleidimo būdas, jie yra ir veiksminga auklėjimo priemonė, svarbi ugdant vaikų fizinę jėgą, išvermę. Kita vertus, žaidimų negalima laikyti vien tik fizinio auklėjimo priemone, nes jie taip pat ugdo vaikų reakciją, sumanumą, nuovokumą ir kitas reikšmingas protines savybes, lavina mąstymą apskritai, o, be to, skatina visuomeniškumą, socializuoja vaikus. Taigi žaidimai yra ir svarbi jaunosios kartos dorovinio auklėjimo priemonė. Kita vertus, žaidimai visada atliko reikšmingą kultūrinę funkciją ne tik vaikų atžvilgiu. Dar iki Pirmojo pasaulinio karo pabaigos tradiciniai lietuvių liaudies žaidimai buvo svarbus kaimo kultūros elementas ir jo gyventojų kūno kultūros pagrindas. Judrieji sportiniai žaidimai buvo pagrįstai vertinami kaip pasiruošimo darbui priemonė vaikui ir jaunuoliui žengiant į suaugusiųjų pasaulį. Be to, žaidimai padėdavo atkurti sunkiai dirbant prarastas jėgas.

1. Literatūros šaltiniai apie lietuviškus tradicinius žaidimus

Iš lietuvių etnografijos tyrėjų sukauptos medžiagos matyti, kad lietuviai dažnai žaidė tradicinius judriuosius žaidimus, tačiau seniausiuose šaltiniuose tai išsamiai neaprašoma. Žaidimai arba tik paminėti, arba jų aprašymai yra bendro pobūdžio, tikriausiai ši veikla aprašantiems neatrodė svarbi. Bene pirmasis šaltinis yra Vulfstano kelionių užrašai (IX–X a.), kuriuose jis aprašo raitelių varžybas. XVII a. M. Pretorijaus veikale „Prūsijos įdomybės“ randama ritinio ir kitų liaudies žaidimų aprašymų. XIX a. viduryje Liudvikas Adomas Jucevičius („Žemaičių žemės prisiminimai“) ir Motiejus Valančius („Žemaičių vyskupystė“, „Palangos Juzė“) mini daug žaidimų, kurie jų gyvenamuoju laikotarpiu buvo populiarūs, ir daugiau arba mažiau išsamiai aprašo keletą iš jų. XIX a. pabaigoje apie tradicinius žaidimus rašė Antanas ir Jonas Juškos, Povilas Višinskis, Jonas Basanavičius. Didelį dėmesį žaidimams skyrė lietuvių pedagogas ir rašytojas Matas Grigonis (1889–1971). Jis 1911 m. išleido gausų lietuvių ir kitų tautų žaidimų rinkinį „200 žaidimų“ (antrasis šio veikalo leidimas buvo išleistas 1914 m. Seinuose), kuriame aprašyti judrieji ir kiti vaikų, jaunimo bei suaugusiųjų žaidimai. Šiame leidinyje žaidimai sugrupuoti, nurodant, kurie iš jų tinka vaikams iki 10 metų, kurie vyresniems kaip 14 metų paaugliams, kurie tinkamesni berniukams ar mergaitėms, o kurie įvairaus amžiaus vaikams ir jaunimui. M. Grigonis ypač skatino žaidimus atvirame ore, juose jis matė ne tik sveikatos šaltinį, bet ir įžvelgė „padoraus laisvalaikio ir blaivybės“ sąlygą. Šis leidinys buvo dar kartą išleistas 1988 m. Vilniuje.

Ypatingą vaidmenį aprašydamas ir populiarindamas tradicinius lietuvių liaudies žaidimus atliko Karolis Dineika (1898–1982). Jis pirmasis mokslškai tyrė lietuvių tautinius žaidimus ne tik kaip sporto, bet ir kaip lietuvių tautos kultūros reiškinių apskritai. Sekdamas Vokietijos, kuri buvo tradicinių tautinių sporto žaidimų atkūrimo ir jų sklaidos pradininkė Europoje (šios veiklos vokiečiai aktyviai ėmėsi jau XIX a. pabaigoje) ir kitų Vakarų šalių pavyzdžiu, jis nuo XX a. trečiojo dešimtmečio pradžios ėmėsi tų šalių patirtį diegti Lietuvoje. K. Dineikai nerimą kėlė jaunimo fizinės jėgos ir fizinės sveikatos menkėjimas Europoje ir šios tendencijos apraiškos Lietuvoje. Fizinį galių praradimą siedamas su tradicinių žaidimų ėjimu užmarštin, K. Dineika jų atkūrimą laikė tautos sveikatinimo priemone, o žaidimų paplitimą jos sveikatingumo rodikliu. Kaip ir M. Grigonis, K. Dineika labai vertino tai, kad tradicinius lietuvių žaidimus galima arba būtina

(pavyzdžiui, ritinį) žaisti gryname ore, o tai, anot jo, taip pat sveikatos šaltinis. K. Dineika pabrėžė dar vieną teigiamą tradicinių lietuvių žaidimų bruožą – jų prieinamumą visiems. „Kas mūsų bent kiek neatsimena paprastosios „kiaulikės“?! Tai mūsų tautinis žaidimas, tai mūsų širdžiai turi būti mielas dalykas. O galbūt pamiršote? Tai bent nesakykite niekam, nes gėda mindžioti savo tautos praeitį. Tik per praeitį mes žengiamo į ateitį. Atgaivindami pamirštus tautos žaidimus, mes nutiesime tiltą į jėgą ir grožį!“ – rašė jis. Siekdamas išugdyti fiziškai ir dvasiškai sveiką jaunimą, įdiegti jam tautišką dvasią, K. Dineika kūrė jaunimo sporto organizacijas, rengė įvairių sporto šakų varžybas, parengė fizinio lavinimo sistemą tarpukario Lietuvos kariuomenei, skaitė paskaitas, rašė straipsnius, leido knygas (1927 m. jis parengė fizinio lavinimo vadovėlių pradinėms mokykloms), nepamiršdamas tradicinių lietuvių žaidimų. 1955 m. Juozas Lingys išleido knygą „Lietuvių liaudies žaidimai“, kurioje aprašyta daug šokių ir muzikinių žaidimų (ratelių) su piešiniais, schemomis ir (prie kai kurių) gaidomis. Iš vėliau pasirodžiusių metodinio pobūdžio darbų verta paminėti Monikos Lazauskienės mokytojams skirtą leidinį „Lietuvių liaudies vaikų žaidimai“ (VVPI, 1969 m.). Atkūrus Nepriklausomybę, kai kurie minėti veikalai buvo išleisti pakartotinai. 1993 m. Juozas Kudirka, pasiremdamas tiek žinoma literatūra, tiek kraštotyrininkų surinkta medžiaga, išleido knygelę „Lietuvių sportiniai žaidimai“, kurioje aprašyta daugiau kaip 100 žaidimų. Autorius joje išskyrė žaidimus 6–10 metų vaikams, 11–15 metų paaugliams, suaugusiųjų ir vyresniųjų paauglių žaidimus-rungtis, kolektyvinius paauglių ir jaunimo žaidimus, paprotinius, žiemos ir žirgų sporto žaidimus. Svarbu tai, kad J. Kudirka šiame veikle pateikė net 73 literatūros pozicijas. Jo darbo vertę didina ir tai, kad jis lietuvių liaudies žaidimus siekė kuo tiksliau aprašyti etnografiškai. Iš naujausių žaidimams skirtų leidinių verta paminėti 2002 m. pasirodžiusią F. Paškevičiaus knygą „Sportiniai žaidimai ir tūkstantmetė ripka“. Šioje knygoje, tarp 200 pasaulio žaidimų, daug dėmesio skirta lietuvių tradiciniams judriesiems žaidimams: „kerėplai“, „kiaulei“, „muštukai“, „palendrai“ ir, ypač, ritiniui. Naujausias sportiniams žaidimams skirtas leidinys yra 2006 m. išleista Rūtos Mažeikienės ir Andriaus Kavecko metodinė priemonė „Ritinis ir mažasis ritinis mokykloje“. (Išsamesnį literatūros sąrašą žr. 7-ame skyriuje).

2. Karolis Dineika apie tradicinių judriųjų žaidimų fizinę, dvasinę ir socialinę naudą

K. Dineika ypač daug dėmesio skyrė sveikai gyvensenai. Jis teigė, kad lietuviai apskritai dar gyvena gana sveikai: yra arti gamtos, dirba nelengvą fizinį darbą. Tik viena yda juos silpnina fiziškai – alkoholio vartojimas (rūkymo žala tuo metu dar nebuvo tokia akivaizdi kaip dabar). Atskleisdamas žaidimų prasmę, K. Dineika pabrėžė tiek jų pramoginį aspektą, tiek jų kilmę iš žmogaus, ypač vyriškosios giminės atstovų, instinktų (kovos, pranašumo). Jis atkreipė dėmesį į tai, kad žaidimai ugdo savitvardą, suvaldo minėtus instinktus, ugdo visuomeniškumą, todėl jie turi ir etinę vertę. Vaikui žaidimas yra būtinas kaip maistas, jis jam suteikia gyvenimo džiaugsmo, be žaidimų vaikas negali normaliai vystytis kaip asmenybė. Analizuodamas tradicinius lietuvių žaidimus, K. Dineika atkreipė dėmesį į tai, kad juose dažnai išvystoma judesio, melodijos, žodžių, lyriškumo, iškilmingumo darna. Šokis arba judrieji žaidimai, jo manymu, išsirutuliojo iš senovinių ratelių ir kitų choreografinių žaidimų, nors sportiniai žaidimai greta choreografinių gyvavo nuo senų senovės. Pagal istorines lietuvių tautinių žaidimų formas K. Dineika išskyrė: mėgdžiojamuosius žaidimus (rateliai, pavieniai ir paprasti grupiniai žaidimai), vaizduojamuosius žaidimus (rateliai, pereinantys į paprastus judriuosius žaidimus) ir sudėtingesnius judriuosius žaidimus bei sudėtingiausius kolektyvinius-komandinius žaidimus.

K. Dineika itin pabrėžė tradicinių žaidimų pedagoginę prasmę, juos laikė tautos fizinio bei dvasinio gyvybingumo šaltiniu. Didžiausią reikšmę K. Dineika skyrė sportiniams žaidimams, kaip priemonei fizine ir dvasine prasme sveikai, blaiviai, tautiškai ir patriotiškai nusiteikusiai jaunuomenei ugdyti. Judrieji sportiniai tradiciniai žaidimai, K. Dineikos manymu, turi išskirtinę reikšmę dėl šių jų požymių: palyginti su kitais, jie dažnai yra sudėtingiausi, laisvi, savarankiški, smagūs, aktyvūs, reikalauja kūrybingumo, greitos orientacijos (greitai kintant žaidimų situacijai yra galimybė pasireikšti drąsai, atkaklumui, atsakomybei, aktyvumui, kūrybingumui ir kitoms svarbioms asmenybės savybėms ir jas ugdyti), turi

griežtas taisyklės. Taisyklės reikalauja sąmoningos drausmės, o tai formuoja kolektyvinę elgesį. Taip vaikai ir jaunimas savyje ugdo bei įtvirtina socialinius įgūdžius, kurie mūsų dienomis turi ypatingą reikšmę. Kartu jis stengėsi skleisti ir kitų tautų bei Europoje paplitusius sportinius žaidimus, daug dėmesio skyrė savitiems skautų žaidimams, kuriuos galima laikyti ir karinio-taikomojo pobūdžio žaidimais.

Įdomu tai, kad fizinių lavinimą K. Dineika siejo ir su kūno grožiu, laikydamas tai svarbiu ir vienu iš kūno kultūros patrauklumo veiksnių. Beje, K. Dineika skatino ir rinkti (užrašyti) tradicinius žaidimus. Jo veikale „Vilniaus ripka“ yra atskiras skyrelis „Nurodymai tautinių žaidimų medžiagai rinkti“.

3. Ritinis (ripka) – seniausias ir sudėtingiausias grupinis lietuvių liaudies žaidimas

Iš visų tradicinių lietuvių žaidimų savo archaiškumu išsiskiria keletas žaidimų, tarp kurių yra ir ritinis arba ripka. Archeologiniai radiniai rodo, kad ritinis galėjo būti žaidžiamas jau pirmojo mūsų eros tūkstantmečio viduryje, nes centrinės Lietuvos dalies kapinynuose yra surasta ritinių ir ritmušų (specialių lazdu ritiniui mušti). Manoma, kad šis žaidimas buvo Lietuvos Didžiojo kunigaikščio Vytauto karių pramoga ir treniravimosi priemonė ir buvo žaidžiamas XIV–XV a. Apie tai rašoma Mikalojaus Husoviano poemoje „Giesmė apie stumbro išvaizdą, žiaurumą ir medžioklę“ (1523 m.). Simonas Daukantas ir Motiejus Valančius taip pat minėjo ritinį, labai vertindami jį kaip sveiko poilsio ir lavinimo priemonę. Ritinio žaidimas labiausiai paplito XIX a., tada ritinį kaimo gatvelėse („ulyčiose“), vieškeliuose arba pievose žaidė bene kiekvienas kaimas. Ritinį varinėti berniukai pradėdavo nuo 7–8 metų, kartais į šį žaidimą įsitraukdavo ir mergaitės. Žaisdavo ir bernai, taip pat vedę vyrai. Dažnai rungdavosi kaimas su kaimu, arba vienas kaimo galas su kitu kaimo galu (dideli lietuviški kaimai dažnai būdavo toli nusidriekę ir juose būdavo me viena, o dvi „galinių“ kaimo bendruomenės), stebint gausiam žiūrovų būriui. Šis žaidimas buvo labai populiarus, jo stebėti susirinkdavo visi kaimo gyventojai, netgi maži vaikai, seneliai, moterys. Geriausi žaidėjai buvo žinomi ir gerbiami ne tik savo kaimo bendruomenėse. Iki Pirmojo pasaulinio karo ritinį dar tebežaidė beveik visuose Lietuvos kaimuose, o kai kur dar ir iki Antrojo pasaulinio karo. XX a., kaimams išsiskirsčius į vienkiemius, paplitus naujoms sporto rūšims ir santykinai mažėjant kaimo gyventojų, šio žaidimo populiarumas sparčiai mažėjo, tačiau jis išliko kaip populiarus piemenų ir vaikų žaidimas.

Labai svarbią reikšmę ritiniui teikė ir Karolis Dineika. Šis sudėtingiausias ir seniausias grupinis lietuvių žaidimas buvo aprašytas ne viename jo veikale, o, be to, jam jis skyrė išsamią specialią studiją „Vilniaus ripka“. „Vienas tipiškiausių gimnastinio pobūdžio mūsų tautinių žaidimų – tai Pakruojy vadinamas „ratuku“, o Kėdainiuose ir Linkuvoje – „ripka“ („ritiniu“) ir kt. Ripką anksčiau žaisdavo ir suaugusieji, kartais net ir seni žmonės, bet ilgainiui ji liko neapsakomai mėgstama tik berniukų, o dažnai ir mergaičių. Vargiai surastum sodžiaus berniuką, kuris „ripkos“ nemokėtų žaisti arba nebūtų jos žaidęs. Žaidėjo vikrumas, lenktyniavimas su kitais žaidėjais ir kiti pranašumai, kurių reikalauja pats žaidimas, be to, tai, kad žaidžiama gryname ore, teikia žaidžiantiems tikrą smagumą ir malonumą. Kadaisė tokias rungtynes darydavo sodžius su sodžiumi, ir laimėjusieji kartais gaudavę net tam tikrų pirmenybių laimikus.“ (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000). 1923 m. didelis ritinio entuziastas K. Dineika apibendrino visų ripkos žaidimo atmainų patirtį, parašė ritinio taisyklės, organizavo pirmąsias oficialias rungtynes Kauno stadione. Jo sudarytose taisyklėse atsirado pradinio ritinimo linija, vartai, vartininko aikštelė, baudinys. K. Dineika senąjį mūsų bočių žaidimą jau vadino „sportine ripka“ o vėliau – Vilniaus ripka. (F. Paškevičius. *Sportiniai žaidimai ir tūkstantmetė ripka*. Vilnius, 2002).

Jo dėka tarpukario Lietuvoje ritinis imtas žaisti profesionaliau, keitėsi ir buvo griežčiau reglamentuotos jo žaidimo taisyklės, įvairiose Lietuvos vietose kūrėsi žaidėjų komandos, tarp kurių buvo ir moterų komandų, vyko varžybos, buvo įkurta Lietuvos ritinio sporto federacija.

Ši tradicija neišnyko ir sovietmečiu. Nuo 1962 m. buvo rengiami Lietuvos ritinio čempionatai ir regioniniai turnyrai, kurių nuo 1962 iki 2001 metų įvyko 39. Didžiausią populiarumą ritinis tuo metu buvo įgijęs Žemaitijoje. Lietuvai atgavus Nepriklausomybę, kuriam laikui ritinis susilaukė didesnio dėmesio,

tačiau neišlaikė kitų sporto šakų konkurencijos. Nors ritinis buvo ir tebėra vienintelė išlikusi nacionalinė sporto šaka, svarbi lietuvių istorijos ir kultūros paveldo dalis, jis nepelnytai buvo ir tebėra laikomas ne tokiu svarbiu kaip kitos sporto rūšys. Šios sporto šakos padėtis Lietuvoje nepasikeitė ir UNESCO 1987–1997 metus paskelbus pasauliniu tautinių sporto žaidimų tyrimo ir gaivinimo dešimtmečiu.

4. Lietuviškas ritinis nuo praeities iki ateities

Andrius Kaveckas

PRAEITIS. Šis žaidimas kilęs iš Vytauto Didžiojo karo mokslinỹcios. Anuomet tai buvo pagrindinė fizinio bei taktinio karių pasirengimo priemonė kovoms prieš krašto užpuolėjus. Vėlesniais laikais valsčiuose žaidimas buvo žaidžiamas laukuose ir pievose. Konkrečių taisyklių nebuvo. Žaisdavo neribotas skaičius žaidėjų. Žaidimą baigdavo netgi po keleto dienų, žaisdami su pertraukomis, kol kuri nors komanda nuvydavo varžovą iki jo valsčiaus ribų. Žaidėjai buvo gerbiami. Apie juos žinojo tiek vietiniai, tiek ir aplinkinių valsčių gyventojai. Inventorius buvo paprastos lenktos šakos ir nuo medžio nupjautas skridinys prie kamieno. Jį apkaustydavo geležimi, kad nesuskiltų, nes stiprių žaidėjų metimai buvo itin galingi. Ilgainiui žaidimas ir inventorius tobulėjo. Žaidimo, kurio gilioji filosofija „kalbėjo“ apie smūgio kalaviju (metimo) ir skydo valdymo (ritinio sustabdymas lazda) judesių įvairovę, esmė išliko.

DABARTIS. Skaičiuojama, kad dabartis siekia laikotarpį nuo 1923 m. iki šiol. Karolis Dineika, žymus visuomenės sveikatinimo veikėjas ir sporto puoselėtojas, sugalvojo ritinį perkelti į stadioną. 1923 m. jis sukūrė šio žaidimo taisykles, tačiau dėl tam tikrų priežasčių žaidimas stadione neprigijo. 1956 m. kaunietis Vytautas Steponaitis patobulino taisykles ir įtvirtino žaidimą futbolo stadione 7x7. Toks sportinio ritinio žaidimas išlikęs iki šių dienų. Tačiau laikmečio ir aplinkybių visuma diktuoja tokias sąlygas, kad žaidimą būtina perkelti į mažesnes erdves dėl jo dinamiškumo, vizualumo ir ekonominių aplinkybių, siekiant išlaikyti ir perduoti ateities kartoms, juolab, kad ritinis įtvirtintas kaip unikalus ir analogų pasaulyje neturintis sporto paveldas, pripažintas UNESCO.

(Pirmą kartą apie lietuvišką ritinį pasaulis sužinojo 1992 m., kai Paryžiuje sportinių žaidimų parodoje buvo pademonstruotas lietuviško ritinio inventorius su lazdomis. 1997 m. Didžiosios Britanijos televizijos bendrovė TWS (*Trans World Sport*) atvyko į Plungę ir sukūrė dokumentinį filmą apie ritinį. Šios TV bendrovės auditorija yra 125 pasaulio šalyse, o ją žiūri apie 50 000 000 žiūrovų).

ATEITIS. Mažasis ritinis (ripkis). Eksperimentas vyksta nuo 2000 m. Siūloma žaisti lauko teniso aikštyne, mažojo futbolo stadione, rankinio aikštėje, golfo lauke, kriketo ar beisbolo stadione, išlaikant esminius autentiškus metimo ir (ar) stabdymo elementus. Dalyvauta pristatant mažojo ritinio (ripkio) variantą kūno kultūros mokytojų kvalifikacijos kėlimo seminare 2000 m. Kaune. Žaidimas demonstruotas rankinio aikštės dydžio aikštelėje. Įvyko 1-asis mažojo ritinio vaikų čempionatas Plungėje, mažojo futbolo stadione. Šia tema daryti pranešimai Europos sporto istorijos kongrese Madride. Nuo 2005 m. iki šiol toliau vykdoma tik švietėjiška edukacinė (ripkio) veikla, nes sportinis ritinis stadione neteko prasmės dėl mažo komandų skaičiaus, vizualaus nepatrauklumo, sunkiai suprantamų taisyklių visumos, todėl orientuotasi pristatant žaidimą tokiuose įvairiuose visuomenės renginiuose, kaip Europos identiteto raiška per savanorystę sporte (EIVoS), 2012 m. – Europos studentams, 2013 m. – vaikų vasaros stovykloje „Mentor Lietuva“, kurią rėmė Švedijos Karalienė Silvija, daug pranešimų etnografinio sporto ir sveikatinimo tema skaityta konferencijose ir t. t. Perspektyva: perduoti ateities kartoms „ripkio“ žaidimą lauko teniso aikštyne – surengti šio žaidimo čempionatą Pasaulio lietuvių žaidynėse, surengti Europos ir Pasaulio čempionatus 2x2 vyrams bei moterims). Ateitis parodys, ar sugebėsime „tikrąjį Lietuvos etnografinio sporto paveldą iš „embriono“ arba tiesiog „iš „Pelenės“ perkelti į platesnius vandenis, nes potencialas, įdirbis ir pagrindas visam tam jau yra.

5. Tradicinių lietuvių žaidimų ypatumai

Literatūroje ir šaltiniuose tie patys arba panašūs žaidimai dažnai vadinami labai įvairiai. Įvairiuose etnografiniuose regionuose, paregioniuose, o kartais ir atskiruose kaimuose jie būdavo žaidžiami kiek kitaip, nors iš esmės nesiskyrė. Dažnai regionuose skyrėsi tų pačių žaidimų pavadinimai (V. Kudirka aprašo, kad pagrindinis žaidimo reikmuo – ritinis Marcinkonyse (Varėnos r.), Vilkijos (Kauno r.) apylinkėse, Žemaitijoje ir kitur buvo vadinamas „ripka“, Pakuonyje „ratuku“, Ylakiuose „tekiniu“. Ritmušos dar vadinamos „kucinais“ (Žemaitija), „kylininkais“ (Suvalkija) arba „tynais“). Žaidimus aprašę autoriai pateikia daug jų variantų, be to, dažnai jie juos pritaikė naujam laikmečiui ir naujoms sąlygoms (pavyzdžiui, stadionams, sporto ar mokyklų salėms), todėl šiame Vadove pateikiama po kelis kai kurių žaidimų variantus. Manoma, kad tai leis pasirinkti patogiausius iš jų. Ypač daug Vadove pateikiama svarbiausio ir seniausio grupinio sportinio žaidimo – ritinio variantų.

Tradiciniai judrieji žaidimai, kurie yra užfiksuoti įvairiuose šaltiniuose, dažniausiai yra susiję su piemenų pramogomis. Tai yra natūralu, nes poreikis žaisti šiuos žaidimus piemenų amžiuje yra labai didelis, piemenavimas reikalavo judrumo ir greitos reakcijos (tekdamo nuolat bėgioti paskui nuklystančius gyvulius, saugoti bandą nuo vilkų), be to, žaidimams, kitaip nei vyresnieji, piemenys turėdavo daugiau laiko. Todėl daug žaidimų atsirado tada, kai kaimai gyvulius ganė bendrai, juos sugindavo į vieną vietą ir ten piemenų susirinkdavo didesnis ar mažesnis būrys. Išsiskirsčius kaimams į vienkiemius, galimybės žaisti tiek piemenims, tiek vaikams ar jaunimui apskritai, sumažėjo, bet žaidimai neišnyko. Ryšį su piemenų gyvenimo būdu rodo daugelio žaidimų pavadinimai ir tipiškai Lietuvai jų veikėjai bei aplinka (žvėrys: meška, vilkas, lapė, kiškis; gyvuliai: jautis, karvė, avis, ožka; paukščiai: kurapka, višta, žąsis ir kt., aplinkos žymės: miškas, krūmai, pieva, dvaras). Pastarasis, kuris grupiniuose žaidimuose minimas labai dažnai, nebūtinai turėtų būti suvokiamas kaip pono dvaras, gali būti, kad tai kur kas senesnė sąvoka, reiškusi valstiečio ūkį („margas tėvelio dvarelis“).

Piemenų gyvenimo būdą simbolizuoja ir daugelyje žaidimų naudojami įrankiai: lazdos, akmenys, akmenėliai, kerplėšos, medžio stuobriai ir pan. Panaudodami parankines medžiagas, piemenys sugebėdavo organizuoti savo žaidimus. Ši patirtis gali būti panaudota ir dabar: naudojant tradicines medžiagas galima apsieiti be šiuolaikinių, dažnai brangiai kainuojančių, žaidimų įrankių. Be abejo, kai kuriuos tradicinių žaidimų įrankius šiandien pasigaminti sudėtinga (pavyzdžiui, piemenų naudotus kamuoliukus iš karvės vilnos), be to, jų kaina gali būti kur kas didesnė negu šiuolaikinių, tačiau jie gali būti pakeičiami kitais. Atsiradus futbolui, kaimo jaunimas ir vaikai tam tikru metu (pavyzdžiui, XX a. pradžioje), neturėdami tikrų kamuolių, žaidė juos pasigaminę iš skudurų, tačiau tokie kamuoliai vargu ar turėtų būti laikomi tradiciniu žaidimo įrankiu ar priemone. Vadove pateikiama nemaža žaidimų su kamuoliu, šiuo atveju žaidimas išlieka tradicinis, tačiau jo įrankis jau nebetradicinis.

6. Žaidimų atrankos „Žaidimų vadove“ principai ir struktūra

1) Visų pirma buvo atrinkti tradiciniai, kuo senesni žaidimai, nes jie yra pamiršti, todėl vertingi ne tik kaip žaidimai, bet ir kaip kultūrinis istorinis reiškinys.

2) Pirmenybė teikiama judriesiems, sportiniams žaidimams.

3) Pateikiami ne tik grupiniai ir komandiniai, bet ir poriniai (jėgos, lankstumo, orientavimosi ir kiti) žaidimai, nes juos gali žaisti ir komandos – žaidimo metu atrenkami stipresni žaidėjai ir iškrenta silpnesni, kol lieka pats stipriausias žaidėjas arba stipriausia komanda.

4) Vadove pateikiami žaidimai yra skirstomi į tinkamesnius mažesniems vaikams, paaugliams ir jaunimui. Tačiau šis suskirstymas yra sąlyginis, nes vaikų labiausiai mėgstamus žaidimus neretai žaisdavo ne tik jauni, bet ir suaugę žmonės, be to, šie žaidimai dažnai gali būti kultivuojami kaip mankšta arba pramankšta prieš sudėtingesnius žaidimus. Šiuo metu žaidimų vadovai gali juos pasirinkti, atsižvelgdami į žaidėjų amžių, lytį, fizines galimybes bei polinkius.

5) Pagal metų laikus dauguma žaidimų skirti žaisti šiltuoju metų laiku (tai anksčiau iš esmės sutapdavo su piemenų ganiavos periodu – nuo Jurginių (balandžio 23 d.) iki šalnų), tačiau Vadove yra pateikta ir grupė žiemos žaidimų lauke (jėgos mėginimo žaidimai patalpose galėjo būti žaidžiami visus metus). Jie buvo žinomi nuo senovės, tačiau jų būta nedaug. Tiek vaikai, tiek suaugusieji nuo ankstyvo pavasario iki vėlyvo rudens labai daug laiko praleisdavo lauke, todėl didelio poreikio žaisti žiemą nebuvo, be to, žiemos žaidimams reikėjo tam tikros įrangos, atitinkamos aprangos, kurią ne visada norintys žaisti turėdavo. Tačiau dabartiniu metu žiemos žaidimai gryname ore yra labai svarbūs, nes vaikai ir jaunimas fiziškai judėdami lauke, ypač žiemą, praleidžia vis mažiau laiko. Savo populiarumą prarado pačiūžos ir slidės, kurios dar prieš kelis dešimtmečius buvo labai populiarios. Tapus madingam kalnų slidinėjimui, neišnaudojamos neribotos tradicinio lygumų slidinėjimo galimybės Lietuvoje.

Judrieji žaidimai dažniausiai būdavo žaidžiami lauke, visų pirma piemenų buvimo vietoje – ganyklose. Kitiems žaidimams, ypač ritiniui, kurį dažniau žaidė suaugę, pilni jėgų vyrai, buvo panaudojamos ir kitos erdvės, pavyzdžiui, kaimo keliai, vieškeliai. Norėdami geriau pajusti senojo kaimo dvasią, šiuolaikiniai žaidėjai taip pat gali žaisti pievose, paupiuose, smėlynuose, kitose tam tinkamose vietose arba pasirinkti naujas erdves: stadionus, žaidimų aikšteles lauke, uždaras patalpas.

6) Atskira žaidimų grupė, pateikiama Vadove, yra jėgos ir kiti poriniai žaidimai. Šių žaidimų-varžybų metu buvo ugdoma jėga, ištvermė, reakcija ir kitos svarbios savybės. Jie verti dėmesio ne tik dėl to, kad yra tinkami žaisti tiek vaikams (ne visi), tiek paaugliams, tiek suaugusiems vyrams, bet ir dėl jų lavinamojo poveikio kūnui.

7) Vadove yra pateikiama ir grupė žaidimų, kuriuose veiksmą ar veiksmus atlieka vienas žmogus (pavyzdžiui, išlįsti pro vežimo lanką). Svarbu tai, kad šiuose žaidimuose gali dalyvauti neribotas skaičius dalyvių, gali būti surengtos jų varžybos, suburtos komandos ir pan. Kartojant tą patį žaidimą, yra galimybė ne tik išaiškinti geriausius žaidėjus, bet ir iš jų tarpo išskirti patį talentingiausią.

8) Į Vadovą, kaip išimtis, yra įtraukti (pateikiama kai kurių tokių žaidimų pavyzdžių):

a) painesni, sunkiau pritaikomi šiandienai žaidimai, reikalaujantys mokėti tam tikras dainas, sudėtingesnes skanduotes, ilgesnius dialogus, deklamuoti, nes tokiems žaidimams reikia atitinkamo pasirengimo;

b) žaidimai-šokiai, nes tai atskira žaidimų, kuriems reikia muzikinio pritarimo, rūšis;

c) skautams skirti žaidimai. Nors jie vaikams ir jaunimui yra patrauklūs ir įdomūs, tačiau tai nėra lietuviški tradiciniai žaidimai;

f) žaidimai, kuriuos žaidžiant mušamas žaidėjas arba tokiu būdu baudžiamas pralaimėjęs. Nors daugeliu atveju tokiai bausmei buvo naudojamas žiužis (į audeklą įvyniota šiaudų gniūžtė), nenorėta skatinti žaidėjų agresyvumo.

9) Į Vadovą nėra įtraukti:

a) loginiai žaidimai bei kita žaidimams apskritai priskiriama veikla (spėjimai, mįslės, žaidimai užrištomis akimis ir kt.), nes jie nėra susiję su fiziniu judėjimu;

b) žaidimai, skirti tik mažiems (ikimokyklinio amžiaus) vaikams, nors kai kuris Vadove pateikiamų žaidimų jiems gali tikt.

10) Dėl savo ypatingo archaiškumo Vadove pateikiami ir keli netipiški, savo pobūdžiu iš kitų išsiskiriantys žaidimai: „kirvelis“, kuris laikomas itin senu, akmens amžių siekiančiu, karių rengimo žaidimu, „supynės“ ir „supimasis su lenta“. Supynės turi gilią prasmę, senovėje jos buvo apeigų, kurios turėjo užtikrinti gausų derlių, dalis. Supynės, ypač tuo atveju, kai pakyla aukščiausiai, o ypač tada, kai jos sukasi ratu (persiverčia), vizualiai primena saulę ir tampa šventu ritualu. Indų vedose supynės tiesiog pavadintos saule. Senovėje supimasis supynėmis kaip svarbus ritualas būdavo atliekamas tam tikrų švenčių metu, tačiau galima manyti, kad jaunimas supdavosi kur kas dažniau. Vaikams apskritai supimasis buvo kasdienė pramoga. Gali būti, kad supimasis masino žmones ir todėl, kad jis sukelia kitokius, nerealius, dalinio nesvarumo ir svaigumo pojūčius, kuriuos patiria kiekvienas stipriai įsisupęs žmogus.

Dauguma žaidimų yra pateikiami Vadovo chrestomatijos dalyje. Siekiant išvengti iškraipymų, visų šių žaidimų aprašymai, jų piešiniai ir schemas yra pateikti autentiškai, taip, kaip jie yra aprašyti įvairių autorių (pataisytos tik gramatinės klaidos). Dėl tos priežasties atskirų žaidimų aprašymų kalba ir stilius kiek skiriasi. Prie kiekvieno žaidimo aprašymo nurodomas šaltinis.

Antroje Vadovo dalyje yra pateikiami įgyvendinant šį projektą nufilmuoti žaidimai ir vaizdo medžiaga (žaidimai), gauta iš Lietuvos nacionalinio kultūros centro. Šių žaidimų aprašymai yra pridėti prie vaizdo įrašų.

Įvade pateikiamas specialiai Vadovui parašytas Andriaus Kavecko tekstas apie ritinį.

7. Literatūra ir šaltiniai

1. Bielinis A. Švenčionių krašto vaikų ir piemenų žaidimai. Vilnius, 1993.
2. Daukantas S. Rinktiniai raštai. Vilnius, 1955.
3. Dineika K., Mantvila B. Žaisk. 549 žaidimai visiems. Kaunas: Skautų aidas, 1934.
4. Dineika K. Žaidimai. Vilnius, 2000.
5. Dineika K. Keli tautiniai žaidimai. Kaunas, 1923.
6. Dineika K. Vilniaus ripka. Kaunas, 1926.
7. Jablonskytė R. Pirminė kultūra Lietuvoje. Kaunas, 1959.
8. Grinevičienė N., Jarovaitienė R. Tradiciniai žaidimai. Kaunas, 1997.
9. Grigonis M. 200 žaidimų. Kambaryje ir tyrame lauke. Vilnius, 1988.
10. Grigonis M. Vaikų žaidimai. Vilnius, 1966.
11. Kudirka J. Lietuvių sportiniai žaidimai. Vilnius 1993.
12. Kūno kultūra ir sveikata. 1933, Nr. 43.
13. Latvijos tautosakos archyvas, 41/770, 380/171. Tallinn: Esti Pachvamange, 1945, p. 83.
14. Lazauskienė M. Lietuvių liaudies vaikų žaidimai. Vilnius, 1969.
15. Lepner Th. Der preussische Lithauer. Danzig, 1690.
16. Lingys J. Lietuvių liaudies žaidimai. Vilnius, 1955.
17. Mažeikienė R., Kaveckas A. Ritinis ir mažasis ritinis mokykloje. Mokomoji knyga. Kaunas, 2006.
18. Paškevičius F. Sportiniai žaidimai ir tūkstantmetė ripka. Vilnius, 2002.
19. Sauka L. Lietuvių tautosaka. 5 tomas. Smulkioji tautosaka. Žaidimai ir šokiai. Vilnius, 1968, p. 923–943.
20. Saulis V. Mūsų vaikystės žaidimai. // Sportas. 1986-10-21.
21. Steponaitis V. Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos. Vilnius, 1968.
22. Steponaitis V. Lietuvių liaudies fizinė kultūra. // Iš lietuvių kultūros istorijos. Vilnius, 1959, t. 2, p. 310–319.
23. Stonkus S. Žaidimai vaiko kūnui ir sielai. Kaunas: LKKI, 1998.
24. Telksnys F. Mušė ripką, žaidė „ožį“. // Tiesa, 1986-10-21.
25. Trinkas V. Kringlio mušimas. // Gimtasai kraštas. 1934. Nr. 2. p.102–103.

26. Trinkas V. Žaidimai anų dienų Lietuvos kaime. // Gimtasai kraštas. 1935-Nr. 1, p. 245–247.

27. Vaikai, vaikai, vanagai. Žaidimų rinkinys. Lietuvių liaudies kultūros centras. 1997.

28. Vaitekūnas V. Piemenų žaidimai. // Gimtasai kraštas. 1935. Nr. 1, p. 247–250.

29. Valančius M. Palangos Juzė. Kaunas, 1947, p. 27.

30. Valančius M. Pamokslai apie pramogas. // Krantai, 1989, Nr. 9, p. 14.

Pastaba: literatūros sąrašė minimi autoriai, pateikdami žaidimus, labai dažnai pakartoja vieni kitus. Ypač tai pasakytina apie autorius, kurie rengė metodines priemones mokykloms arba mokytojams.

ŽAIDIMŲ CHRESTOMATIJA

1. VAIKŲ IR PAAUGLIŲ ŽAIDIMAI

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 vaikai susitaria, kaip šokinės: viena kuria koja ar abiem. (J. Kudirka. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius, 1993).

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 gauda. Jei pasiseka kurį sugauti, sugautasis tampa vanagu, buvęs vanagas – šeiminku, o šeiminkas prisideda prie karvelių, ir žaidimas tęsiasi. Šį žaidimą galima žaisti ir maudantis negiliam vandenyje. (J. Kudirka. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius, 1993).

PELĖ IR KATINAS

Žaidėjai sustoja ratu ir susiima rankomis. Išrenkama pelė, kuri eina į rato vidurį, ir katinas, kuris eina į išorę. Katinas gauda pelę. Jei katinas įsibrauna į ratelį, pelė išbėga. Žaidėjai pelę laisvai praleidžia pakeldami rankas, o katinui kliudo.

Kai katinas sugauna pelę, skiriama antra pora.

Taisyklės: 1. Neatsitolinti nuo rato. 2. Nesitverti už drabužių. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

ŠOKINĖJIMAS KUPSTAIS

Vaikai mėgdavo šokinėti zigzagais nuo kupsto ant kupsto arba kurmių išraustomis žemių krūvelėmis. Buvo ir kitų panašių žaidimų. Lygioje vietoje įvairiomis kryptimis jie nusibraižydavo 10 ar daugiau apskritimų ir šokinėdavo jais. Aplink apskritimus, sakydavo, esančios „pelkės“. Ten nebuvo galima išokti. Vietoj apskritimų kai kada būdavo išdėliojami akmenys. Jeigu kuris žaidėjas, bešokinėdamas nuo akmens ant akmens, nukrisdavo, – turėdavo išeiti iš žaidimo. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

KATĖ IR PELĖ

Iš žaidėjų tarpo išrenkami du žaidėjai. Vienas yra „katė“, kitas – „pelė“. Likusieji žaidėjai sudaro ratelį ir susikabina rankomis.

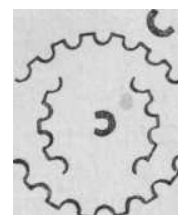
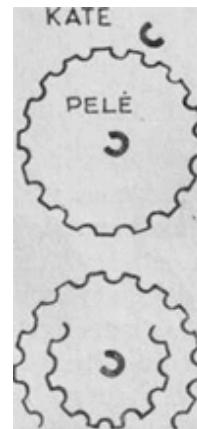
Davus ženklą, katė vežasi pelę. Visi žaidėjai padeda pelei, bet kliudo katei. Kai pelė nori išbėgti iš rato, žaidėjai pakelia rankas ir ją praleidžia. O katei visi išėjimai uždaromi. Žaidimas tampa dar judresnis, kai paskiriamos dvi katės.

1. Kai pelė pagaunama, abu žaidėjus pakeičia kiti žaidėjai iš ratelio.
2. Žaidimo vadovas stebi: kuris žaidėjas greičiau sugaus savo porą?
3. Kiti šio žaidimo variantai:
4. Du katinai gauda vieną pelę.
5. Vienas katinas gauda dvi peles.
6. Du katinai ir dvi pelės. Kiekvienos poros katinas gauda savo pelę.
7. Vienas katinas ir viena pelė, tik žaidėjai eina ratu dainuodami.
8. Viena pora, bet du rateliai (mažesnis – vidury). Kiekvienas ratelis turi vartus priešinguose galuose. Du katinai stovi išorėje didžiojo rato, pelė – viduryje mažojo. Katinai gali įeiti tik pro vartus, pelė – pro visur. Du rateliai stovi vietoje (mažesnis – viduryje).

Žaidžiama taip pat, tik rateliai eina į vieną pusę.

Žaidžiama taip pat, tik rateliai eina į priešingas puses (čia nekliudoma katinui).

Sudaromi įvairių formų rateliai-labirintai. Katė ir pelė negali landžioti tarp rankų, bet turi bėgti pro vartus. Ratelyje-labirinte taip pat tinka žaisti pagal trečiąjį šio žaidimo variantą. Šiuo atveju paskiriamos kelios pelės. Pagautoji tampa kate, o kitas peles pakeičia žaidėjai iš ratelio. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).



REKEŽIO NUVERTIMAS (žaidimas su sviediniu)

Aikštelės viduryje pastatomas trikojis rekežis („kerėpla“) – medžio išvartėlė su trimis šakelėmis. Rekežio vietoje galima sustatyti tris malkų pagalius. Prie rekežio stovi sargas.

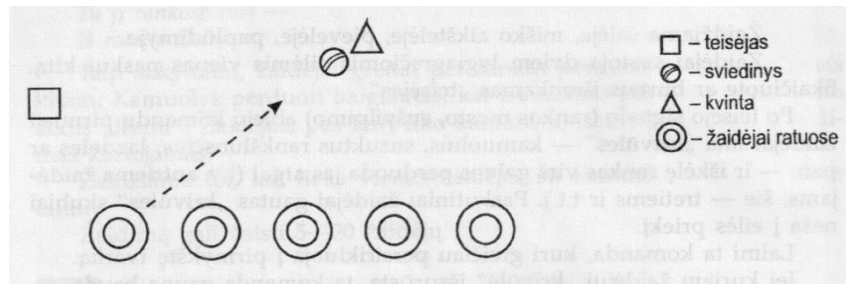


Aplink, maždaug už 5 m, ratu sustoja žaidėjai. Jie mėto vienas kitam sviedinį ir, nutaikę proga, stengiasi pataikyti ir nuverstį rekežį. Rekežio sargas gali sviedinį bet kuriuo būdu atmušti.

Laimi žaidėjas, sugebėjęs ilgiausiai išsaugoti rekežį. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

KVINTA-1 (žaidimas su sviediniu)

Žaidžiama salėje, kieme arba asfaltuotoje aikštelėje. Žaidėjai sustoja į eilę (per du žingsnius vienas nuo kito) ir apsibrėžia aplink save maždaug 20–30 cm skersmens ratą. Skaičiuote ar burtais išrenkamas „teisėjas“ ir „kvinta“. Ji atsistoja prieš žaidėjus, stovinčius ratuose (maždaug už penkių žingsnių).



Teisėjas paduoda sviedinį pirmame rate stovinčiam žaidėjui. Šis meta jį į kvintą, kuri atlieka įvairiausių judesius (bėgioja, šokinėja, lankstosi į šalis, tūpčioja ir pan.), stengdamasi išsisukti nuo sviedinio. Teisėjas stebi, kad žaidėjas, mesdamas sviedinį, neperžengtų ar neužmintų rato linijos.

Žaidėjas, pataikęs sviediniu į kvintą, pasikeičia su ja vietomis, ir žaidimas kartojamas iš pradžių. Jeigu nepataiko, išeina iš žaidimo, o kvinta lieka tas pats žaidėjas. Teisėjas sviedinį paduoda žaidėjui, stovinčiam antrame rate. Taip žaidžiama, kol lieka tik vienas žaidėjas. Jis ir tampa nugalėtoju.

Žaidimą gali žaisti 5–10 žaidėjų. (N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

KVINTA-2

Kvintą mėgsta žaisti mergaitės. Keturkampio kampuose keturios žaidėjos apsibrėžia 1,5 m skersmens apskritimus. Tokio pat dydžio apskritimas nubrėžiamas kvadrato centre, į kurį atsistoja burtais atrinkta mergaitė – „kvinta“. Kvadrato kampuose esančios mergaitės turi vieną sviedinį, su kuriuo mėtosi tarp savęs ir, nutaikiusios patogią proga, stengiasi pataikyti į kvintą. Žaidėja, pataikiusi į kvintą, eina į jos vietą. Jeigu pro kampines žaidėjas sviedinys nurieda į šalį, arčiau stovinti žaidėja turi jį paimiti. Mesti į kvintą sviedinį galima tik iš savo apskritimo. Žaidimo tikslas – kuo ilgiau išsilaikyti centriniame apskritime. Todėl kvinta įvairiausiais būdais – pasilenkdama, pašokdama, pritūpdama – stengiasi išvengti pataikymo. Galima susitarti, kad už kiekvieną minutę, išbūtą centriniame rate, žaidėja gauna po tašką. Taip galima nustatyti žaidimo nugalėtoją. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

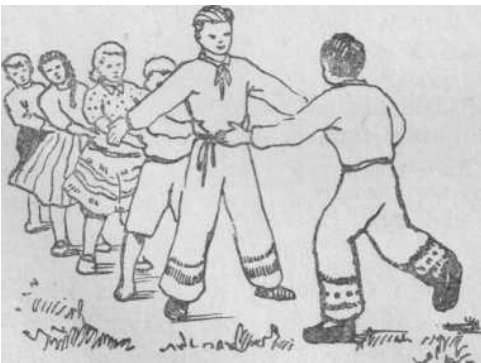


VILKAS IR ŽĄSYS

Žaidėjai iš savo tarpo išskiria du stipriausius. Burtų būdu vienas tampa „žąsinu“, kitas „vilku“. Už žąsino tuoj pat rikiuojasi likusieji žaidėjai ir susikimba už juostų. Kiek atokiau tupi vilkas. Žąsinas, žąselėmis vedinas, prieina prie vilko ir klausia:

1. Ką gi čia dirbi, vilke pilke?
2. Malkeles kapoju,— atsako vilkas.
3. O kam tos malkelės?
4. Ugnelei kurti.
5. O kam ta ugnelė?
6. Vandeniui kaitinti.
7. O kam tas vandeniš?
8. Šaukšteliams mazgoti.
9. O kam tie šaukšteliai?
10. Žąsienėlei sriubelei srėbti.
Vilkas šnairuoja į žąseles.
11. Èè! O kur tu gausi žąselių?
Vilkas rodo į žąsų pusę ir sako:
12. Egi, anoj pusėj marelių skraido pulkas žąselių.
Žąsinas išskečia sparnus (rankas) ir taria išdidžiai:
13. Tai ne dėl tavęs, vilkeli!

Vilkas pakyla šaukdamas: „Dėl manęs, dėl manęs“ ir smarkiai bėgdamas čia į vieną, čia į kitą pusę stengiasi pagauti nors vieną žąselę. Žąsinas, išskėtęs rankas, gina, saugo žąsis. Vilkas pagautą žąsį nusiveda į savo guolį ir eina gaudyti kitos. Taip gauda iš eilės nuo galo, kol visas išgaudo.



Kai visos žąselės išgaudomos, vilkas susikimba su žąsinu ir grumiasi. Jeigu žąsinas pajėgia vilką parversti ant žemės, žąselės atgyja, ir žaidimas baigiasi laimingai. Tačiau, jeigu grumtynes laimi vilkas, jis eina „žąselių kepti“. Vilkas atsigula aukštiekninkas ant žemės, atmeta atgal rankas, ant kurių atsistoja žąselė. Žąselė įsikimba į pakeltas vilko kojas. Po to vilkas stipriu judesiu sviedžia žąselę pro kojų tarpą į priekį, t. y. „į krosnį“. Kai visos žąselės būna iškeptos, išrenkamas naujas vilkas ir žąsinas, o žaidimas pradedamas nuo pradžios. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

VANAGĖLIS

Žaidimas labai nesudėtingas. Žaidėjai pasiskirsto poromis ir sustoja vienas už kito vorele. Tai „gaideliai“ ir „vištelės“. Voros priešakyje nugara į kitus žaidėjus atsistoja vienas žaidėjas – „vanagėlis“ ir šaukia: „Bėkit, gaideliai, bėkit, vištytės, vanagėliui reikia mėsytės, bėkit, gaideliai, bėkit, vištytės...“

Paskutinė žaidėjų pora persiskiria ir bėga – vienas į kairę, kitas į dešinę voros pusę. Jų tikslas, nepapuolus vanagėliui į nagus, susitikti voros priešakyje ir vėl susikabinti rankomis. Kol gaidelis su vištyte dar nėra susitvėrę rankomis, vanagėlis gali kurį nors pasigauti. Jeigu jam pavyksta tai padaryti, tada buvęs vanagėlis su nauja pora stojasi voros priešakyje, o vanagėliu tampa be poros likęs žaidėjas. Tačiau dažniausiai vanagėliui nepavyksta pasigauti „vištienos“ ir gaidelis su vištyte, padarę didelį ratą, susitinka ir atsistoja voros priešakyje. Tada vanagėlis neatsigręždamas vėl liūdnei šaukia: „Bėkit, gaideliai, bėkit, vištytės...“

Jeigu žaidime dalyvauja vienodas berniukų ir mergaičių skaičius, tai žaidėjai pasiskirsto atitinkamai gaideliais ir vištytėmis, o vanagėlis tada, žinoma, stengiasi pagauti vištytę. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

DANGUS – DANGUS – ŽEMĖ

Žaidžiama lauke (žaidimų aikštelėje) arba salėje. Žaidėjai sustoja toliau vienas nuo kito ratu, veidu į vidurį. Išrenkamas vienas žaidėjas, kuris atsistoja rato viduryje su virve rankoje. Jis iškelia ranką su virve į viršų ir sukdamas ją virš galvos šaukia: „Dangus, dangus!“ Po kurio laiko nuleidžia ranką su virve žemyn, pasilenkia ir suka virvę taip, kad ji būtų nelabai aukštai nuo žemės. Sukdamas šaukia: „Žemė!“ Žaidėjas turi suspėti persokti per sukamą virvę. Nespėjęs persokti (užkliudęs virvę) išeina iš žaidimo arba perima virvę (pagal susitarimą). Žaidžiama greitai, virvę sukant aukštai ir žemai vis kartojant: „Dangus–dangus–žemė!“. Žaidžiama, kol iš žaidimo iškrenta visi žaidėjai arba kol nusibosta.

Žaidimą gali žaisti 5–15 žaidėjų. (N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

ARKLIUKAI-1

Žaidžiama miško aikštelėje, kieme, pievelėje, paplūdimyje, salėje. Išrenkamas žaidimo vedėjas. Kiti žaidėjai pasiskirsto į grupes (po tris kiekvienoje). Vienas grupelės žaidėjas – „vežėjas“, kiti du – „arkliukai“. Vežėjai „pakinko“ arkliukus (per pečius uždeda virvę). Vedėjas duoda įvairias komandas, pavyzdžiui: „Eiti žingsniu!“, „Bėgti riste!“, „Bėgti ratu!“, „Sukti į dešinę!“ ir pan. Arkliukai turi tiksliai vykdyti visas komandas. Jeigu suklysta, arkliukų vežėjas gauna baudą – prie jo vadelių pririšamas kaspinas (skarelė, virvelė, nosinė ar pan.). Vedėjui sušukus: „Arkliukai, į skirtingas puses!“ – vežėjas paleidžia vadeles, o arkliukai išsibėgioja. Vedėjui sušukus: „Suraskite savo vežėją!“ – arkliukai kuo greičiau skuba prie jo. Žaidimo pabaigoje, kad žaidėjai susirinktų į grupes, duodama komanda: „Vežėjau, surask savo arkliukus!“.

Kartojant žaidimą, buvęs arkliukas tampa vežėju. Žaidimas baigiamas, kai abu grupelės arkliukai pabūna vežėjais. Laimi ta grupelė žaidėjų, kurių vadelės be baudos ženklų (be kaspino, skarelės ir pan.). Žaidimą gali žaisti 10–20 žaidėjų. (N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

ARKLIUKAI-2

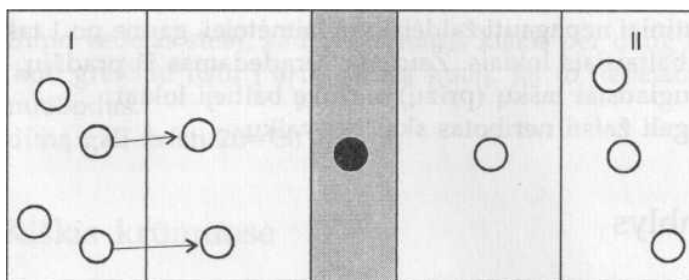
Žaidžiama miško aikštelėje, kieme, pievelėje, paplūdimyje, salėje. Žaidžia penki vaikai. Jie tarpusavyje pasiskirsto vaidmenimis. Vienas – „vežėjas“, antras – „prižiūrėtojas“, kiti trys žaidėjai – „arkliai“. Arkliai „pažabojami“ (apjuosiami virve, kaspinu, juostele). Vežėjas vadeliuoja (laiko už virvės), arkliai bėga riste. Prižiūrėtojui davus ženklą (suplojus, sušvilpus, pasakius „nio“), arkliai pasibaido ir išsilaksto. Vežėjas juos gauda, o prižiūrėtojas skaičiuoja, kol pagaunami visi trys arkliai ir nuvedami į arklidę (į sutartą vietą), ir garsiai pasako, iki kiek suskaičiavo. Paskui pasikeičiama vaidmenimis ir žaidžiama iš pradžių. Laimi vežėjas, greičiausiai sugavęs savo arklius. (N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

LAPĖ IR KIŠKIAI

Žaidžiama kieme, pievelėje, miško aikštelėje, paplūdimyje. Į žemę įkalamas apie 50 cm ilgio kuoliukas. Prie jo pririšama 2–3 metrų ilgio virvė. Skaičiuote išrenkama „lapė“. Kiti žaidėjai – „kiškiai“. Lapė paima laisvą virvės galą, ištempia ją ir pasilenkusi taip, kad ranka su virve būtų kelių aukštyje, bėga ratu – virve gauda kiškus. Kiškiai šokinėja per virvę. Užkliudęs virvę kiškis laikomas sugautu. Laimi paskutinis nesugautas (neužkliudęs virvės) kiškis. Jis tampa lape. Žaidimas kartojamas. Žaidimą gali žaisti 6–10 žaidėjų. (N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

VILKAS GRIOVYJE

Žaidžiama sporto salėje, kieme, žaidimų aikštelėje. Nubraižomas stačiakampis. Jo galuose pažymimi „daržai“, o vidury „griovys“ tokio pločio, kad žaidėjai galėtų jį persokti.



□ – vilkas; I ir II – daržai; ○○ – ožkos; ○ – griovys;

Skaičiuote arba burtais išrenkamas žaidimo vedėjas ir „vilkas“. Kiti žaidėjai – „ožkos“. Vilkas atsistoja griovy, o ožkos eina į daržą kopūstų graužti. Po vedėjo komandos: „Bėkit!“ visos ožkos iš I daržo bėga per aikštelę į II daržą. Bėgdamos turi persokti griovį. Vilkas, bėgiodamas grioviu, jas gauda. Paliesta ožka tampa vilku arba išeina iš žaidimo (kaip susitariama). Vilkas neturi teisės išlipti iš griovio, o ožka, užmynusi ant griovio linijos, išeina iš žaidimo, kol pasikeis du vilkai. Žaidimą laimi ožka, nė karto nepabuvusi vilku. Žaidimą gali žaisti 15–20 žaidėjų.

Pastaba. Ožkoms, kurių vilkas ilgai negali pagauti, paplatinamas griovys. (N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

IŠSKAIČIAVIMAI

Žaidimo vaizdo įrašų pasidalino Nacionalinis liaudies kultūros centras.

[„Išskaičiavimai“ \(vaizdo įrašas\).](#)

2. PAAUGLIŲ IR JAUNIMO ŽAIDIMAI

„KAZIO“ DŪRIMAS

Ant grindų statomas kuoliukas. Vaikinas kniūbsčias išsitiesia asloje taip, kad tarp jo galvos ir pastatyto kuoliuko būtų bent mastas (mastas – 0,6669 m), tada vieną koją uždeda ant kitos, remdamasis kojos pirštais pasistiebia, paima į rankas du smailus kuoliukus, maždaug pėdos ilgio; tais kuoliukais pasiremdamas kilsteli nuo grindų. Vadinasi, dabar jis visas lyg kybo ant vienos kojos pirštų ir ant tų kuoliukų. Jis neturi siekti grindų. Dabar jam reikia vienu savo kuoliuku parmušti anas prieš jį stovįs kuoliukas – „Kazys“. Čia reikia didelio gudrumo, kad per kuoliuką barkštelėtų ir tuoj vėl pasiremtų, kad neparvirstų. Galima pusėtinai nusidaužyti alkūnes. Vaikiniai eina prie „Kazio“ paeiliui. Vargšai tol turi dirbti, kol „Kazį“ nuduria. Per kitą prakaitas bėga, o merginos žiūrėdamos smagiai pasijuokia. Žaidimą žaisdavo XX a. 2-oje pusėje (Šakių r.). (J. Kudirka. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius, 1993).

KEPURĖM ŽAISTI

Valkininkų apylinkėse žaisdami [ši žaidimą] 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, o kiti stengiasi virvės nepaliesi, pasiimti kepurę ir iš virvės aprėžto rato išbėgti. Žaidėjas su virve sukasi į abi puses ir stengiasi paliesi virvę kitus žaidėjus. Paliestasis privalo virvę imti ir bėgioti su ja.

Surviliškio apylinkėje 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“.

Panašų žaidimą XIX a. viduryje žaidė piemenys Stalupėnų apylinkėje. K. Kancleris aprašo: „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 viršų parėjo. Dabar viens turėjo tą siūlą prie galo nutvert ir tą krūvą apvektuot (saugoti-R.P.). Tas šaukė: „Imkit, pirkit, turgus dega!“ Tai visi vaikai į tą krūvą užpuolė ir ėmė kožnas, ką jis tik galėjo. Dabar tas, kurs buvo ant pusto (kuriam neliko nieko-R.P.), 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“. (J. Kudirka. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius, 1993).

GEGUTĖ (žaidimas su dainavimu)

Šis senovės lietuvių žaidimas pasižymi ne tik judrumu, bet ir gražiais dainos žodžiais, kurie lydi veiksmus ir suteikia žaidimui dramatinį pobūdį. Sudaromas mišrus žaidėjų ratelis. Iš žaidėjų tarpo išrenkama mergaitė – „gegutė“ ir vyras – „vanagėlis“. Žaidėjų ratelis lėtai sukasi aplink ir dainuoja:

Gegutėlė tupi, tupi,
Vanagėliui rūpi, rūpi.
Leiski, leiski, motinėle,
Pasigauti gegutėlę.

Vanagėlis vejasi gegutę ir stengiasi ją pagauti. Gegutė landžioja tarp žaidėjų rankų, slepiasi, apgaudinėja ir bando ištrūkti. Jeigu vanagėlis ilgai nepajėgia pagauti gegutės, žaidėjai kartodami dainuoja:

Tai negreitas vanagėlis,
Nepagauna gegutėlės...

Kai gegutė pagaunama, žaidėjai uždainuoja:

Oi, tai greitas vanagėlis.
Ir pagavo gegutėlę.

Tada vanagėlį ir gegutę pakeičia kiti žaidėjai, ir žaidimas pradedamas nuo pradžios.

Įvairiose Lietuvos vietose galimi kitokie šio žaidimo dainos variantai. Žaidimas taip pat neapsiriboja vien tik rateliu – žaidėjai sudaro įvairius labirintus ir persigrupuoja eilėse, stengdamiesi padėti gegutei pasislėpti.

Viename iš šio žaidimo variantų žaidėjai sustoja keliomis eilėmis ir susikabina rankomis. Tarpai tarp žaidėjų visomis kryptimis turi būti vienodi. Susidaro gyvos „sienos“, tarp kurių bėginėja gegutė. Bet kai gegutei gresia pavojus, ji sušunka: „Gelbėkite“. Tuoju visi žaidėjai paleidžia rankas, pasisuka į dešinę ir susitveria su kitais žaidėjais. Taip susidaro priešingos sienos ir tai suklaidina vanagėlį. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

3. VAIKŲ, PAAUGLIŲ IR JAUNIMO ŽAIDIMAI

LAPIŲ LENKTYNĖS-1

Žaidėjai sustoja poromis rateliu. Viduryje ratelio padedamas koks nors daiktas, vadinamas „gaideliu“.

Žaidėjai, kurie stovi ratelio viduje, yra vadinami „lapėmis“. Davus ženklą, lapės turi apsisukti, perlįsti per užpakalyje stovinčio žaidėjo kojų tarpą, apibėgti aplink, vėl perlįsti tarp kojų ir paimti gaidelį. Pirmasis atlikęs šį uždavinį skelbiamas nugalėtoju. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

LAPIŲ LENKTYNĖS-2

Tai sunkesnis šio žaidimo variantas. Žaidėjai lenktyniauja, vaizduodami šuoliuojančias lapes. Tuo atveju bėgti galima ant vienos kojos. Kita koja turi būti parišta į užpakalį ir vaizduoti lapės uodegą. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

OŽELIS

Tai senovės lietuvių liaudies žaidimas, vaizduojantis, kaip reikia mokėti prieiti prie piktų gyvulių. Vienas žaidėjas – „oželis“ vaikščioja ropomis, o kiti bėginėja aplink ir stengiasi nuimti jo kepurę. Oželis, pastebėjęs kurį neatsargų žaidėją, paliečia jį ranka ar koja. Paliestasis tampa oželiu ir ima repečkoti. Buvęs oželis dabar kartu su kitais žaidėjais stengiasi nuimti jo kepurę.

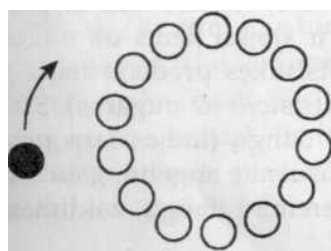
Jeigu pavyksta nuimti kepurę, oželis nubaudžiamas. Bausmės būdavo įvairios: gnaibymas, pešiojimas, „mušimas“. Dažnai žaidėjai pasitenkindavo, liepdami oželiui atlikti kokį nors uždavinį, panašų į fantų vadavimą. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

ŽVEJAI

Sudaromos dvi maždaug vienodo pajėgumo komandos „žvejai“ ir „žuvys“. Žuvims padaromas „tvenkinys“ – sutarto dydžio aikštelė, iš kurios ribų negalima išbėgti. Žvejai susikabina rankomis ir sudaro „tinklą“. Davus ženklą, žuvys išsisklaido ir bėgioja po aikštę. Žvejai jas gauda. Paliestos ranka žuvys išeina iš aikštės. Žaidimas baigiamas, kai išgaudomos visos žuvys. Tada komandos keičiasi vaidmenimis. Laimi komanda, greičiausiai išgaudžiusi priešingos komandos žaidėjus. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

PIRTIS

Žaidžiama salėje, kieme, miško aikštelėje, paplūdimyje. Žaidėjai sustoja rateliu, veidu į vidurį. Jų rankos laikomos už nugaros, delnais į viršų. Išrenkamas „pirtininkas“, kuris išeina už ratelio. Rankose jis laiko žiužį (tvirtai susuktą šaliką arba rankšluostį; jeigu žaidžia suaugusieji, galima turėti ir diržą.). Lėtu žingsniu eina aplink ratu ir sako: „Pirtis iškūrenta, karštai iškūrenta. Pirtis iškūrenta, karštai iškūrenta“.

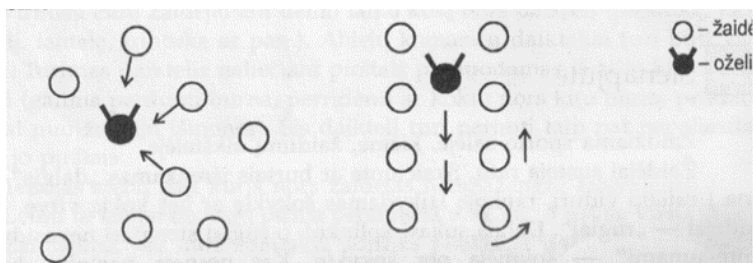


- Pirtininkas su žiužiu
- žaidėjai

Stovintieji žaidėjai turi būti ramūs, nesidairyti į šalis. Pirtininkas, nusižiūrėjęs kurį žaidėją, greitai žingsniu eina prie jo, staiga įbruka žiužį ir bakstelėdamas į šalia iš dešinės ar kairės esantį žaidėją sako: „Duok jam garo! Duok jam garo!“. Žaidėjas, gavęs žiužį, vejasi kaimyną, o šis turi greitai bėgti aplink ratą, kad „negautų garo“. Jeigu spėja apibėgti ratą ir atsistoti į savo buvusią vietą, gauna žiužį, ir žaidimas žaidžiamas iš pradžių. Jei nespėja pabėgti ir „gauna garo“, žiužis lieka pas tą, kuris vijosi. Žaidimas tęsiasi. Žaidimą žaidžia 10–15 žaidėjų. (N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

OŽELIS

Žaidžiama salėje, miško, žaidimų aikštelėje, pievelėje, paplūdimyje. Žaidėjai burtais ar skaičiuote išrenka „oželį“. Jam uždėdama ant galvos kepurę (galima išlankstyti iš popieriaus). Oželis keturpėsčia strikinėja ant žemės. Kiti žaidėjai stengiasi nutraukti jam kepurę, visaip erzindami (sakydami: „m-eee, m- eee!“), pešiodami (1 pav.). Oželis ginasi nuo puolėjų, spirdamas į juos koja. Jei oželiui pavyksta ką nors paliesti koja (įspirti), tas žaidėjas eina į oželio vietą. Jeigu kas nors nutraukia oželiui kepurę, tada jį švelniai pešioja už plaukų. Jei ir dabar oželis nieko nepaliečia koja, jam skiriama „bausmė“.



„Baudžiama“ taip: žaidėjai sustoja į dvi eiles, veidu vienas prieš kitą. Tarpas tarp eilių 2–3 žingsniai (2 pav.). Žaidėjai „muša“ ranka prabėgantį oželį. Mušti galima tik žemiau nugaros. Oželis turi prabėgti pro žaidėjų eilę tiek kartų, kiek jam yra metų. Paskui renkamasi naujas oželis. Žaidimas pradėdamas iš pradžių.

Žaidimą gali žaisti 10–20 žaidėjų. (N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

LENKTYNĖS SU KOJOKAIS

Be įvairiose Lietuvos vietose žinomo „kojokų“ pavadinimo, dar buvo vadinama „kūjokais“, „kojūkais“, „kekšiais“ (Obeliai), „kirkeliais“ (Sudeikiai), „kliopais“, „kriūkiais“ (Telšiai), „kriukiais“ (Pašvitinys), „kojyčiais“ (Marcinkonys), „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. Antrajame XX a. ketvirtyje vietoj šakos prie kartelių imta kalti lentutes. Skapiškio apyl. paaugliai pavasarį, kad kojokai neįklimptų į purvą, prie lazdu apatinių galų prisikaldavo kaladėles iš lentučių. Prityrę žingsniuotojai pasidarydavo kojokus su atsparomis vieno, o kai

kas net pusanro metro aukštyje. Bendras kojokų aukštis – 2–3 m, kad atsistojus ant atsparų, lazdu viršų būtų galima pasikišti po pažastimis. Lipant ant atsparų įsitveriami per kartelių vidurį, o kai kas, kad užliptų, 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. (J. Kudirka. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius, 1993).

BENDORIUS (PIRTIS DEGA)

Žaidėjai sustoja į ratą veidu į vidurį. Vienas („bendorius“) išrenkamas būti rato išorėje. Tasai suduoda kuriam nors žaidėjui ir pats bėga palei ratą vienon pusėn, o paliestasis („šulas“**) – kiton pusėn. Kiekvienas iš jų stengiasi greičiau atbėgti į laisvą tarpą. Laimi tas, kuris pirmas užims laisvą vietą. Pralaimėjęs vėl pradeda žaidimą.

Taisyklės:

1. Bėgant negalima liesti rato žaidėjų.
2. Bėgantieji turi prasilenkti nesistumdami.
3. Laimėtojas atsisuka veidu į išorę.

Kiti šio žaidimo būdai:

4. Žaidėjai susiima rankomis ir praretina ratą. Žaidžiama taip, kaip buvo aprašyta, tik bendorius ir šulas bėga į skirtingas puses, vingiuodami pro kiekvieną tarpą.
5. Žaidėjai, susiėmę rankomis, stovi, o rato viduryje atsistoja vedėjas. Vedėjas skiria poras. Kiekviena pora, apibėgusi ratą, bėga į vidurį pro tarpą ir paduoda ranką vedėjui. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas paduos ranką. Visi laimėjusieji atsistoja nugaromis į vidurį. Juos vėl skirsto į poras ir taip žaidžiama tol, kol liks vienas greičiausias žaidėjas.
6. Žaidžiama pirmu būdu, tik iš vienodo dalyvių skaičiaus sudaromi du ratai. Abu ratai žaisti pradeda vienu laiku. Laimi tas ratas, kuriame žaidėjai anksčiau užbaigia žaidimą.

* Bendorius – kubilius, kubilų dirbėjas.

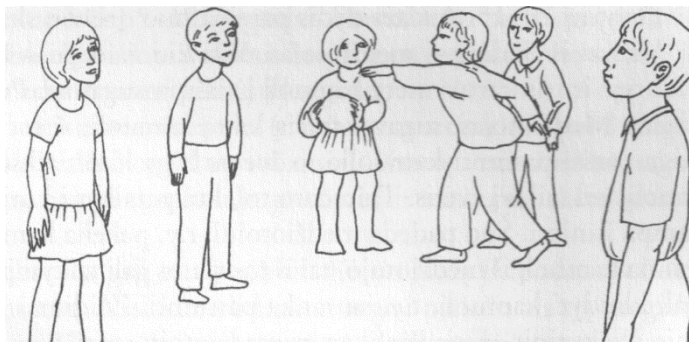
** Šulas – kabilo šono lentelė. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

PELĖDA TUPI (žaidimas su sviediniu)

Žaidėjai sustoja į ratą. Vieną išrenka į vidurį. Rato žaidėjai svaido kamuolį, kepurę, sviedinį bet kuriam. Sugavęs kamuolį turi kuo greičiausiai sviesti jį kitam žaidėjui. Vidurio žaidėjas turi suduoti laikančiam kamuolį žaidėjui. Jei pavyksta, paliestasis eina į rato vidurį ir žaidžiama toliau.

Taisyklės:

1. Nereikia sviedinio gaudyti, bet stengtis paliesti žaidėją, turintį kamuolį.
2. Jei kamuolys rate nukrenta žemėn, tai arčiausiai esantis žaidėjas turi kamuolį paimti ir sviesti toliau.
3. Jei kamuolys nukrenta už rato, arčiausiai jo esantis žaidėjas bėga jo pasiimti ir gali sviesti kamuolį iš tos vietos, iš kurios paėmė. Vidurio žaidėjas gali kamuolį vyti.
4. Žaidėjai turi vienas kitam padėti, nekeisdami vietų. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).



PELĖDA LEKIA (žaidimas su sviediniu)

Žaidimas panašus į ankstesnįjį, tik vidurio žaidėjas turi gaudyti ne laikomą, bet lekiantį kamuolį.

Taisyklės:

1. Kamuolį reikia mėtyti taip, kad vidurio žaidėjas galėtų pasiekti jį rankomis.
2. Eina į vidurį tas, kieno mestą kamuolį vidurinis pagavo. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

MEDŽIOTOJAS IR ŽVĖRYS (žaidimas su sviediniu)

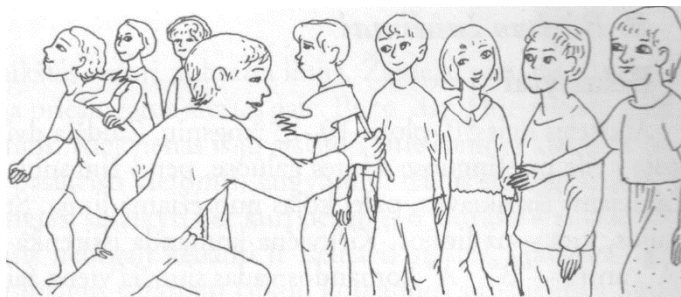
Žaidžia 10–15 dalyvių. Aikštės dydis priklauso nuo dalyvių skaičiaus. Įrankiai – kamuolys. Vienas iš žaidėjų – medžiotojas. Visi kiti žaidėjai – žvėrys. Medžiotojas atsistoja aikštelės viduryje ir tris kartus meta kamuolį į viršų ir sugauna. Per tą laiką žvėrys gali išsisklaidyti po aikštę. Medžiotojas, sugavęs trečią kartą kamuolį, iš tos vietos taiko į žvėris. Jei nepataiko, bėga pats pasiimti kamuolio, o žvėrys bėga kiton aikštės pusėn. Medžiotojas, paėmęs kamuolį, vėl taiko į žvėris. Taip daro tol, kol pataikys į kurį nors žvėrį. Tada tas, į kurį pataikė, tampa šunimi. Šuo padeda medžiotojui, t. y. pakelia kamuolį ir sviedžia medžiotojui. Jei šuo gauna kamuolį iš medžiotojo, iš tos vietos gali taikyti į žvėris. Kai yra du šunys, tai žvėrys gali kliudyti kamuolį, t. y. ranka pastumti. Žaidimas baigiasi, kai visi žvėrys tampa šunimis. Paskutinis žvėris išrenkamas medžiotoju.

Taisyklės:

3. Medžiotojas gali taikyti į žvėris tik iš tos vietos, iš kurios pasiima arba gauna kamuolį.
4. Šuo, paėmęs nuo žemės kamuolį, nusviedžia jį medžiotojui, o jei sugauna medžiotojo jam mestą kamuolį, tai gali taikyti į žvėris.
5. Jei yra mažiau negu du šunys, žvėrys negali kliudyti kamuolio. Kuris paliečia, tas virsta šunimi. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

ESTAFETĖS

1. Žaidėjai pasiskirsto į dvi lygias komandas. Kiekviena komanda pasidalija per pusę. Reikia nubrėžti galuose lygiagrečias linijas, tarp jų turi būti maždaug dvidešimt (ne daugiau) žingsnių. Pusė vienos ir pusė antros komandos žaidėjų sustoja ant vienos linijos, taip pat priešais ir ant kitos linijos. Vedėjas atsistoja per vidurį. Pradedą žaisti kraštiniai žaidėjai nuo tos linijos, kur vedėjas atsistoja; jie bėga su vėliavėle (ar kitu daiktu) rankoje prie savo komandos kraštinio žaidėjo, paduoda jam vėliavėlę ir čia pasilieka. Gavęs vėliavėlę bėga vėl per aikštę ir paduoda vėl savam.



Taip žaidžiama toliau, kol eilė užsibaigs. Paskutiniai paduoda vėliavėlę vedėjui. Ta komanda laimi, kuri pirma įteikia vedėjui vėliavėlę.

Kiti estafetės variantai:

2. Reikia įbesti į žemę keletą vėliavėlių (lazdelių ar pan.). Prieš tą eilę per dešimt ar daugiau žingsnių reikia įbesti antrą vėliavėlių eilę. Antros eilės vėliavėlės turi būti ne priešpriešiais, bet tarpuose. Žaidėjai suskirstomi į dvi komandas. Prie kiekvienos vėliavėlės sustoja šonais į ją po du priešingų komandų žaidėjus. Iš vieno galo eilės du žaidėjai jau pasirenkę bėgti, jie laiko rankoje vėliavėlę. Vedėjui davus komandą, jie bėga prie priešingos eilės pirmos vėliavėlės, kiekvienas įteikia vėliavėlę savo komandos žaidėjui ir patys pasilieka čia. Žaidėjai, gavę vėliavėles, bėga vėl ir taip žaidžia toliau, kol eilės paskutiniai žaidėjai gauna vėliavėles. Ta komanda laimi, kuri užbaigia žaidimą anksčiau.

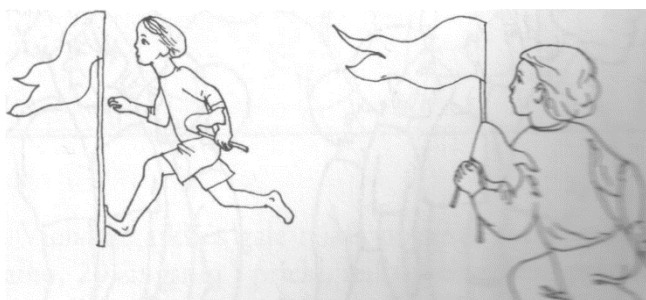
Taisyklės:

1. Bėgant nesistumdyti ir nekliudyti vienas kitam.
2. Kiekvienos komandos žaidėjas įteikia vėliavėlę tik savo komandos žaidėjui.
3. Paskutinis žaidėjas, gavęs vėliavėlę, iškelia ją aukštin.
4. Vedėjas turi žiūrėti, kad žaidėjai per anksti neišbėgtų.
3. Žaidimo eiga ta pati, kaip jau aprašytoje estafetėje, tik vėliavėlių kryptis kita ir tarp jų didesni atstumai.

Šitas žaidimas labiau tinka vyresniems žaidėjams.

4. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Aikštelės gale nubrėžiama linija. Kiekvienos komandos žaidėjai atskirai rikiuojasi ant tos linijos. Vedėjas atsistoja tarp komandų. Dvidešimt ar dešimt žingsnių nuo kiekvienos komandos įbedama į žemę aukšta vėliavėlė. Po komandos kraštiniai žaidėjai pradeda žaisti: su maža vėliavėle rankoje bėga ligi didžiosios, apibėga ją ir grįžta atgal paduodami mažą vėliavėlę kitam iš eilės. Šis taip pat apibėga didžiąją vėliavėlę, o mažąją atiduoda trečiam, paskutinis paduoda vėliavėlę mokytojui. Ta komanda laimi, kuri suskumba anksčiau baigti žaidimą.

Pastaba. Aukštosios vėliavėlės negalima kliudyti; kas ją nuverčia, tas turi ją vėl įbesti.



5. Žaidimo eiga ta pati kaip ankstesnėje estafetėje, tik žaidėjai susiskirsto į daugiau komandų. Kiekviena komanda turi skirtingos spalvos vėliavėlę.

(K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

RATAŲ SUKTI

Žaidimui reikia aštuonių berniukų – keturių didesnių ir keturių mažesnių. Mažesnieji susėda kryžmais ant žemės ir suduria papades. Keturi didesnieji sustoja tarp sėdinčiųjų ir paduoda jiems rankas.



Tada vienu metu sėdintieji pasikelia, bet vis sudūrę kojas, o vyresnieji pradeda skubiai sukėti. Mažesniųjų berniukų kojos – tai jų ašys. Žaidimo tikslas toks: mažesnieji, nepasileisdami ir neišskėsdami kojų, rūpinasi privarginti didesnius, o didesnieji rūpinasi išskėsti jų kojas. Kai ratas nustoja sukėtis, vyresnieji neturi paleisti rankų, nes mažesnieji griūdami gali užsigauti. (M. Grigonis. *200 žaidimų*. Vilnius, 1988).

ŠLUBIŲ EILĖ



Keli arba keliolika berniukų sustoja į eilę vienas už kito. Kiekvienas iš jų kairiąja ranka paima kairiąją prieky stovinčiojo koją, o dešinę ranką uždeda ant jo peties ir visi ima šokuoti ant vienos kojos. Žaisdami gali pakeisti rankas ir kojas, bet tik visi vienu kartu. (M. Grigonis. *200 žaidimų*. Vilnius, 1988).

ŽUVŲ GAUDYMAS

Žaidžia 20–50 asmenų. Žaidėjai pasirenka didoką keturkampę vietą, t. y. „kūdrą“: vienoj jos kertėj ant žemės nubrėžia lanką, „žvejų namą“. Žaidėjai pasiskirsto į dvi lygias dalis. Buria, kuri dalis bus „žuvys“, o kuri „žvejai“. Žuvys „plauko“ (bėgioja) po kūdrą. Žvejai sustoja į eilę ir, susiėmę tvirtai už rankų, sudaro „tinklą“. Tada tai jie įpuola į kūdrą, rėkdami „Žvejai eina!“ ir rūpinasi sugauti į tinklą pakliuvusias žuvis.

Tai daro taip: abu žveju, stovinčiu tinklo galuose, susigriebia už rankų taip, kad pasidarytų ratas, kurio viduryje esti sugautosios žuvis. Suprantama, kad žuvis turi rūpintis į tinklą nepakliūti. Žvejai, sutraukę tinklą, rėkia: „Sugauta!“ Sugautas žuvis veda į žvejų butą, ir žaidimas tęsiasi toliau. Žaidžiant negalima gaudyti žuvų rankomis, o žuvis negalima išbėgti iš kūdros. Išbėgusios laikomos sugautos. Jei tinklas nutrūksta, tai jį reikia pirmiau „pataisyti“, o tik tada gaudyti. Kai žvejai sugaudo visas žuvis, žaidėjai tada mainosi: žuvis tampa žvejais, o žvejai – žuvimis. (M. Grigonis. *200 žaidimų*. Vilnius, 1988).

VILKAS

Žaidimo vieta – ilga ir plati aikštelė. Abiejuose jos galuose ant žemės brėžiama po „dvarą“. Žaidėjai sustoja kuriame nors viename dvare. O „vilkas“ stovi ploto vidury ir rėkia: „Kas vilko bijo?“ Visi atsako: „Niekas!“ ir bėga pro jį į kitą dvarą. Vilkas rūpinasi kuriam nors bėgančiam nesmarkiai suduoti. Jei tai pasiseka, pamuštas tampa vilko padėjėju, ir jie drauge gaudo kitus. Kurį sugaus paskiausia, tas, antrąkart žaidžiant, esti vilkas. (M. Grigonis. *200 žaidimų*. Vilnius, 1988).

TILTO STATYMAS

Žaidžia 20–30 asmenų. Du žaidėju stojasi kits priešais kitą ir padaro „tiltą“, paduodami kits kitam rankas ir jas iškeldami kaip gali aukščiau. Likusieji stojasi vienas už kito ir, priėję prie tilto, klausia: „Žmogeliu, ką čia veikiat?“ [Tie] atsako:



Statom tiltą
Smėliu piltą,
Visus leisime,
Paskutinio – ne.

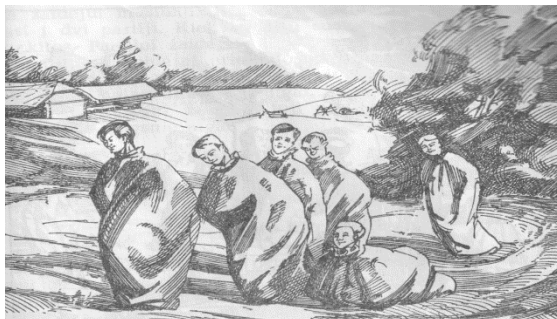
Po tų žodžių žaidėjai eina per tiltą, o ant paskutinio kilpos užneriamos, jei tas nesuskubo išsprukti drauge su kitais. Kitąkart tą pat kartoja. Du sugautu sudaro naują tiltą ir stojasi už kelių žingsnių nuo pirmojo, o žaidėjai eina per visus tiltus. Žaidžiama tol, kol visi virsta tiltais. Paskutinį gaudo tik paskutinis tiltas. (M. Grigonis. *200 žaidimų*. Vilnius, 1988).

KARVELIAI

Žaidžia 5–30 asmenų. Padaro „karveliams“ „gūžtą“, t. y. ant žemės nubrėžia ratą. Žaidėjai išsirenka „šeimininką“ ir „vanagą“, kiti visi – „karveliai“. Visi karveliai sueina gūžton. Įsarius šeimininkui, jie išskrenda iš gūžtos ir bėgioja po aikštelę. Kai šeimininkas sušunka: „Karveliai, gūžton! Vanagas!“, – visi skubinasi grįžti, o vanagas tuo metu juos gaudo. Jei pasiseka kurį nors sugauti, sugautasis tampa vanagu, buvęs vanagas – šeimininku, o šeimininkas prisideda prie karvelių, ir žaidimas tęsiasi. Šį žaidimą galima žaisti ir maudantis negiliame vandenyje. (M. Grigonis. *200 žaidimų*. Vilnius, 1988).

LENKTYNĖS MAIŠUOSE

Lenktynėms parenkama lygi be akmenų vieta, o dar geriau – pieva. Žaidėjai sustoja į eilę, kiekvienas maiše, prie kaklo užrištame. Kai vedėjas sušunka: „Viens, du, trys!“, visi pradeda skubėti į paskirtą vietą. Kuris pirmas nubėgs, tas gauna dovaną. (M. Grigonis. *200 žaidimų*. Vilnius, 1988).



KIŠKELIS (žaidimas su sviediniu)

Visi sustoja ratu. „Kiškėlis“ – vidury. Žaidėjai svaido kits kitam sviedinį. Tas, kuris tikisi kiškėlį kliudyti, muša jį sviediniu. Jei pasiseka, tai kuris nors žaidėjas nuo žemės paima sviedinį ir žaidimas tęsiasi. Jei nekliudė, tai sviedęs kamuolį tampa kiškėliu, o buvęs kiškėlis eina į ratą. Kiškėlis taip pat gali gaudyti sviedinį, kai jį svaido žaidėjai vieni kitiems arba tada, kai kiškėlį muša. Jei kiškėlis sviedinį sugauna, kiškėliu tampa tas, kuris sviedė. Negalima sviediniu kiškėliui suduoti per galvą. Jei taip atsitinka, tai kiškėlis suduoda dešimtkart sviediniu nugaron to, kuris galvon kliudė. (M. Grigonis. *200 žaidimų*. Vilnius, 1988).

AVINĖLIAI (ŽALTYS)

Tai senas lietuvių liaudies žaidimas. Vakarėlių metu dažnai nusibosdavo žaidimai kambaryje. Tada jaunimas sugalvodavo prasivėdinti. Stipriausias ir vikriausias vyras, būdavo, išsiverčia kailinius ir, išbėgęs laukan, šūktelia: „Vėdu avinėlius į baltus dobilėlius! Avinėlio striuka uodegėlė, kas pridurs?“ Prie vadovo kailinių gaurų už vienas kito tuojau kabinasi jaunimas, vaikai. Susidaro gana ilga vora. Tada vadovas su visa „uodega“ pasileidžia bėgti per kiemą, keliu arba į laukus. Jis sukinėjasi, pritupia, staigiai sustoja, stengiasi pasiekti „uodegos“ galą ir ten esančiam žaidėjui sušerti vytele. Jeigu kuris žaidėjas nespėja bėgti kartu su kitais arba gauna nuo vadovo su vytele, tai pasilieka nuo žaidimo. Taigi, kol vadovas grįžta į kiemą, jo „uodega“ būna gerokai nusišėrusi. Kas ilgiausiai išsilaiko voroje, tas ir laikomas žaidimo laimėtoju. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).



JAUTELIS (TURGUS DEGA)

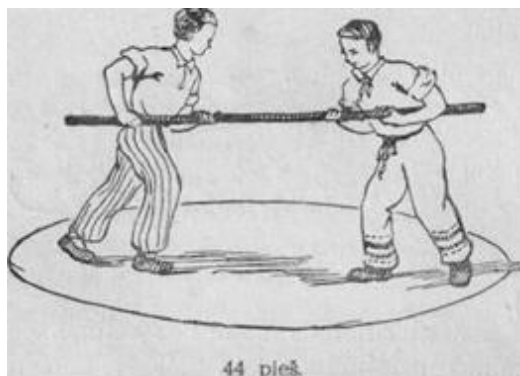
Iš žaidėjų tarpo burtais išrenkamas „jautelis“. Jis rankoje laiko 3 m. ilgio virvutę, kurios kitas galas pririšamas prie medžio ar prie kuolo. (Seniau ir patį jautelį pririšdavo už sprando!). Prie medžio padedama kepurė, nosinaitė, kankorėžis ar kitas koks daiktas. Kiti žaidėjai bėginėja aplink ir stengiasi paimti prie medžio padėtą daiktą. Jautelis kliudo jiems tai padaryti. Jeigu jautelis kurį žaidėją paliečia, šis pasikeičia su pagautuoju vaidmenimis. Nugali žaidėjas, sugebėjęs daugiau kartų prasiveržti pro jautelio saugomą plotą ir paimti daiktą. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

4. JĖGOS BANDYMO ŽAIDIMAI

ATSISTOJIMAS DVIESE

Du žaidėjai atsisėda ant žemės, suremia nugaras ir susikabina alkūnėmis. Paskui taip susikabinę turi atsistoti. (J. Kudirka. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius, 1993).

IŠSTŪMIMAS IŠ RATO



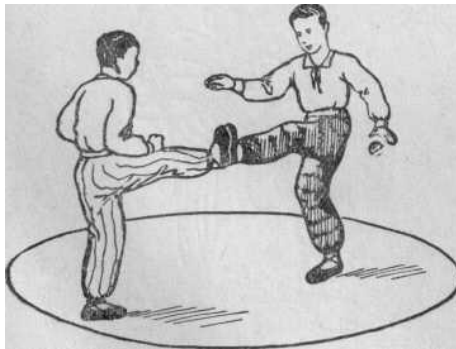
Du žaidėjai apsibrėžia 2 metrų skersmens ratą ir, laikydamiesi už ilgos lazdos, stengiasi vienas kitą išstumti iš apskritimo. Atliekant šį pratimą negalima atitraukti rankų nuo lazdos. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

KOJŲ JĖGOS BANDYMAS

Apibrėžiamas 2,5 m skersmens apskritimas. Jame atsistoja du žaidėjai, pakelia abu vieną ir tą pačią koją ir suglaudžia pėdas. Uždavinys – išstumti savo varžovą iš apskritimo. Stumti galima tik koja. Negalima kojos nuleisti arba pakeisti. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

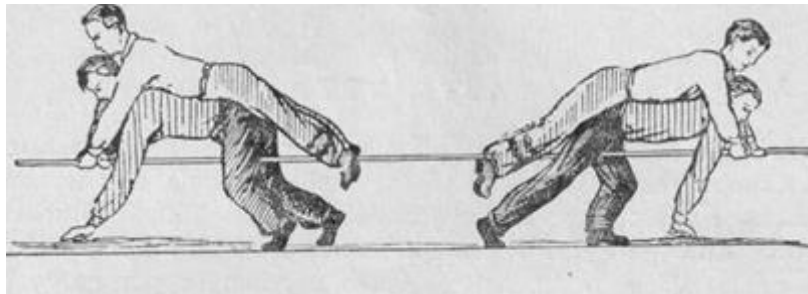
LOKIO UODEGOS TRAUKIMAS

Ši rungtyninio pobūdžio Sudaromos dvi poros, kurios iš dviejų žaidėjų: vienas atsigula ant pirmojo ir apsikabina kaklą. Kad užmetami išversti kailiniai. priešingas puses. Pro jų nestora kartelė „uodega“, žaidėjai. Vietoj kartelės ženklą, abu lokiai traukia vienas kitą. Laimi pora, pirmoji nutraukusi kitą porą iki sutartos baigmės linijos.



fizinį pratimą atlieka keturi žaidėjai. vaizduoja lokius. Lokys sudaromas atsistoja keturpėscias, o kitas

lokiai atrodytų natūraliau, ant jų Abu lokiai sustoja nusigręžę į papildves prakišama 3 m ilgio kurią stipriai nusitveria viršutiniai galima naudoti stiprią virvę. Davus ženkla, abu lokiai traukia vienas kitą. Laimi pora, pirmoji nutraukusi kitą porą iki sutartos baigmės linijos.



Galima žaisti ir paprastesnį šio žaidimo variantą, kai vaizduojamas žmogus, traukiantis lokio uodegą. Tuo atveju į kitą kartelės galą įsikimba stovintis žaidėjas, kuris stengiasi atbulas lokį nuvilkti iki sutartos linijos. Bet dažnai atsitinka taip, kad lokys nusitempia bergždžiai besispiriantį žmogų į priešingą pusę. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

KATINAI

Šis jėgos bandymas liaudyje buvo vadinamas „Katinų traukynėmis“. Du žaidėjai atsistoja keturpėsti, nusiukę į priešingas kryptis. Ant kaklo kiekvienas užsideda stiprią virvę (seniau piemenėliai naudodavo pančių grandinę), kuri eina pro kojų tarpą. Dviejų metrų atstumu nuo kiekvieno žaidėjo padedamos nosinaitės. Tai „lašiniai“, kuriuos gauna „katinas“ kaip premiją už laimėtas varžybas. Davus ženklą, abu

žaidėjai tempia virvę į priešingas puses, prie nosinaičių. Laimi tas, kuris pirmas burna paima nosinaite. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

[„Katinėlių trauklynės“ \(vaizdo įrašas\).](#)

TRAUKTYNĖS

Šis žaidimas dažniausia būdavo žaidžiamas pavieniui. Tačiau įdomiau yra žaisti komandomis. Skersai aikštę nubrėžiama ryški linija. Žaidėjai pasiskirsto į lygias komandas ir sustoja abipus linijos. Kiekvienas žaidėjas stengiasi sučiupti priešingos komandos žaidėjo ranką ir jį persitraukti į savo pusę.

X X X X X X X X X

O O O O O O O O O



Už kiekvieną įsitrauktą į savo pusę žaidėją komandai įskaitomas taškas. Žaidimas baigiamas, kai vienoje kurioje pusėje nelieka nė vieno žaidėjo arba kai pasibaigia sutartas žaidimo laikas. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).

LAZDOS TRAUKYNĖS

Senas individualus žaidimas, plačiai žinomas įvairiuose regionuose. Savo prigimtimi labai paprastas, tačiau bet kuris išbandęs pastebės, kad traukiant lazdą labai daug ką lemia ne tik fizinė jėga, bet ir greitis, ištvėrmė, taip pat pasirinkta taktika bei judesių koordinacija. Žaidimas žaidžiamas ant žemės padėjus lentą ir ją iš abiejų pusių parėmus kaladėmis. Žaidėjai susėda vienas prieš kitą ir į lentą suremia kojas. Į rankas pasiima lazdą ir ją suima taip, kad abiejų plaštakos būtų vienodai suėmusios lazdą (pavyzdžiui, abiejų delnai žiūrėtų žemyn ir lazdą būtų suėmę paeiliui – abi vieno žaidėjo plaštakos nebūtų kito plaštakų viduje). Gavę teisėjo signalą, žaidėjai remdamiesi kojomis ir tiesdami nugarą traukia lazdą į save. Laimi tas žaidėjas, kuris varžovą užsimeta ant savęs ar po traukimo jo rankose lieka lazda. Galima žaisti atliekant tris lazdos traukimus ir stebint, kas iš žaidėjų surenka daugiau pergalių. Draudžiami veiksmai – bet koks bandymas staigiai išplėsti lazdą ar prieš teisėjo signalą ar po jo. (Žaidimo aprašymas gautas iš Lietuviškų ristynių federacijos).

[„Lazdos trauklynės“ \(vaizdo įrašas\).](#)

RASTPLĖŠIS

Senas komandinis žaidimas, šiuolaikinių modernių žaidimų protėvis. Įvairios jo atmainos buvo žaidžiamos įvairiuose Europos ir Azijos regionuose naudojant patį įvairiausią parankinį inventorių – rąstus, kamuolius, maišus netgi naminius gyvūnus (Kaukazas, Vidurio Azija). Mūsų atveju naudojamas maždaug dviejų metrų ilgio rąstelis o aikštelės dydį paprastai nulemia žaidėjų skaičius – paprastai jų būna nuo 5 iki 10. Priešingos komandos sustoja aikštelės užribiuose viena priešais kitą ir laukia teisėjo signalo. Signalas

duodamas rąstą skersai įmetant į aikštelės vidurį. Abiejų komandų nariai greitai bėga prie rąsto ir jį suėmę stengiasi nutempti iki savo komandos aikštelės užribio. Pergalė įskaitoma tai komandai, kuri ne tik nutempia rąstą iki savojo aikštelės užribio, bet taip pat jo galu paliečia žemę už žymos.

Galimi įvairūs žaidimo taisyklių variantai, pavyzdžiui, rąstą galima mesti kelis kartus. Pažymėtina, kad bet kokie koviniai veiksmai ar bandymas trukdyti varžovų komandos nariams suimti rąstą yra griežtai draudžiami, o juos atliekantys komandos nariai – šalinami taip silpninant komandą. (Žaidimo aprašymas gautas iš Lietuviškų ristinųjų federacijos).

RISTYNĖS

Tradicinė dvikovės sporto šaka. Imtynės kaip kovos be ginklo rūšis Lietuvoje buvo žinomos nuo seno. Dažniau vadintos ristinėmis jos plačiai minimos sakininėje lietuvių tautosakoje – pasakose, mitologinėse sakmėse bei padavimuose, taip pat ir kai kurių žodinės tautosakos pateikėjų prisiminimuose.

Turtingoje lietuvių kalboje yra daug žodžių ristinėms apibūdinti – „imtynės“, „imtys“, „ristynės“, „galitynės“, „mintynės“, „veltynės“, „pakištynės“, – o tai rodo, kad lietuviams nuo seno buvo gerai pažįstama kovos be ginklo tradicija. Šie skirtingi žodžiai nėra vien tik paprasti sinonimai. Pagal savo šaknies semantinę reikšmę jie nukreipia į tam tikrus kovinius aspektus – pavyzdžiui, kovą stovint ir priešininką siekiant pargriauti – „ristynės“ ar kovą parteryje, kai priešininką siekiama paguldyti „ant menčių“ – „veltynės“.

Lietuvoje niekada nebuvo vienodos ir susistemintos liaudies imtynių tradicijos, skirtinguose mūsų šalies etnografiniuose regionuose galiojo skirtingi susitarimai bei papročiai. Populiarumo viršūnę ristinės Lietuvoje buvo pasiekusios XIX a. antrojoje pusėje po baudžiavos panaikinimo. Šiuo laikotarpiu sąlygos buvo palankios – formavosi stipri vidurinė kaimo ūkininkų klasė, o aplinkui ją būrėsi jauni žmonės, kurie „bernaudami“ ūkiuose dirbo įvairius darbus. Po jų prasimanydavo įvairios veiklos. Tuo metu ganyklose per ganiavą piemenys eidami risti išsirinkdavo vyresnius, o suaugę vyrai mėgdavo susiimti tiesiog norėdami išbandyti jėgas švenčių ar mugių metu. Yra liudijimų, kad ristynes mėgo netgi moterys. Vėliau, Lietuvoje ėmus rasti profesionaliam sportui, daug amžių gyvavusi tradicija ėmė nykti, kol užėjus sovietinei okupacijai buvo galutinai pamiršta.

Kada atsirado ristinės nėra tiksliai žinoma. Istoriniai šaltiniai, pasakojantys apie lietuvių tautos fizinį bei kovinį rengimą, yra labai negausūs ir dažnai neišsamūs. Todėl kur kas patikimesniais šaltiniais laikytini įvairūs sakininės tautosakos užrašai – pasakos bei padavimai. Ristinės lietuvių literatūroje minimos fragmentiškai, tačiau šie paminėjimai yra pakankamai dažni ir leidžia daryti išvadą, kad ristinės buvo neatsiejama kasdienio gyvenimo dalis. Anot įvairių tautosakos šaltinių, ristinės buvo plačiai praktikuotos visoje lietuvių apgyvendintoje teritorijoje. Veikiant įvairioms išorinėms įtakoms, lietuviška ristinųjų tradicija tapo gan įvairiapusiška – buvo naudojama įvairialypė technika, o susitarimai dėl taisyklių galėjo labai skirtis pagal regionus. Pateikiame pavyzdžių, užrašytų žodinės tautosakos rinkėjų:

„Girėnų (Ragainės pav.) dvasregis O., naktij pro Girėnų kapines pareidams, sutiko nepažįstamą poną. Tasai jam vis į kelį stojos, per tai pasipiktino, o teip juodu ir susitvėrė, jis ale tapė nuo ano apvaliots ir ant galvos pastatyts. Girėniškis, drąsus ir drūts vyrs būdams, aną antrąkart tvėrė, ale akių mojuj tapė vėl ant galvos apvožts. Tai jis, labai apsirūstinęs ir sermėgą išsivilkęs, save tarė: „Aš tik vis valioju, tai ir dabar turu valiot“, – ir tuomžyg aną vėl tvėrė. Vienbruzlakis būdams, mislijo tikrai valiot, bet ans jį vėl juo smarkiaus ant galvos apvožė. Tai jis suprato, kad tai ledakasis, ir, sermėgą pasiėmęs, ėjo tolyn, poną palikęs, kursai nei žodelio nebuvo ištaręs.“ (Užrašė Vilius Kalvaitis)

Šiuo metu yra dedamos pastangos šią tradiciją atkurti ir grąžinti kaip dvikovės sporto šaką pagal šiuolaikinį supratimą. Veiklą pradėję kaip neformalus entuziastų būrelis, Lietuviškų ristinųjų federacijos

nariai užsiima šios tradicijos gaivinimu atlikdami etnografinių bei istorinių šaltinių analizę, palaiko ryšius su užsienio nacionalinių imtynių entuziastais, taip pat daug laiko praleidžia sporto salėje. Lietuviškos ristynės, kaip vienas iš tautinių imtynių stilių, turi daug panašumų su kitais Europos bei Azijos tautinių imtynių stiliais. Šis stilius pasižymi dideliu veiksmingumu, o tai lemia iš esmės paprasta ir greitai išmokstama technika ir santykinai nedideli apribojimai kovojant. Tradiciškai būdavo kovojama įvairių susitarimų pagrindu. Kova dažniausiai prasidėdavo priešininkams atlikus vieną fiksuotą suėmimą („kryžmai“, „meškos apglėbimą“ arba susiėmus už diržų) ir baigdavosi tada, kai vienas iš priešininkų būdavo paguldomas „ant menčių“. Tokiam rezultatui pasiekti dažniausiai neužtekdavo vien tik paties metimo veiksmo, siekiant geresnės priešininko kontrolės, naudoti ir parterio veiksmai – prispaudimas, išlaikymas bei pakartotinis metimas iki tol, kol būdavo pripažįstamas pralaimėjimas. Laimėtoji paskelbti buvo taikomos įvairios vertinimo taisyklės, kurios rėmėsi bendru susitarimu – kai kuriais atvejais galutinė pergalė būdavo įskaitoma priešininką vos permetus ant žemės, kitu atveju atlikus metimą buvo būtina dar ir išlaikyti priešininką ant menčių, kol jis pats pripažindavo savo pralaimėjimą, dar kitais atvejais nugalėtoju būdavo paskelbiamas tas, kuris pirmutinis analogiškus veiksmus atlikdavo tris kartus. Tokios kovos dažniausiai vykdavo nenaudojant jokių paminkštinių, dažniausiai tiesiog suradus tam tinkamą pievutę, o esant blogam orui – klojimuose ar kitokios paskirties ūkiniuose pastatuose. Ristynių kovos taip pat buvo dažna Užgavėnių šventimo palyda. Technikos įvairiapusiškumą, kaip gali būti, liudija ir faktas, kad lietuvių kalboje yra gausu sinonimų, apibūdinančių šią sportinę veiklą: „veltynės“ (Kupiškio apylinkės), „grumtynės“ (Telšiai), „mintynės“ (Juodupė), „pakištynės“ (Dzūkija), taip pat „galitynės“, „mestynės“ bei „imtys“. Rekonstruodami ristynių techniką, Lietuviškų ristynių asociacijos nariai remiasi prielaida, kad tokia sinonimų gausa nėra atsitiktinė. Tai, galbūt, nurodo, kad skirtinguose Lietuvos regionuose ristynės buvo praktikuojamos gan įvairiapusiškai ir tarpusavyje galėjo skirtis tam tikrais koviniais bruožais. Pagal šaknies semantinę reikšmę skirtingi ristynių apibūdinimai galbūt nurodo ir skirtingus kovos etapus: „imtys“ arba „imtinės“ – suėmimas kovojant, „ristynės“ arba „mestynės“ – įvairūs būdai priešininką pargriauti, „veltynės“ – kova parteryje, siekiant priešininką išlaikyti „ant menčių“. Ristynės galėtų būti puiki priemonė jaunimo fiziniam užimtumui skatinti bei patriotiniam ugdymui, juolab, kad šioje tradicinėje sporto šakoje susilieja labai įvairiapusiška mūsų tautos istorinė patirtis. Keičiantis istorijos laikotarpiams, keitėsi žmonių gyvenimo aplinkybės bei santykiai su kaimynystėje gyvenančiomis tautomis, o tai paliko gilų pėdsaką ir padarė įtaką įvairiapusiškai ristynių kovos technikai ir ugdė tvirtą mūsų kovotojų dvasią. (Žaidimo aprašymas gautas iš Lietuviškų ristynių federacijos).

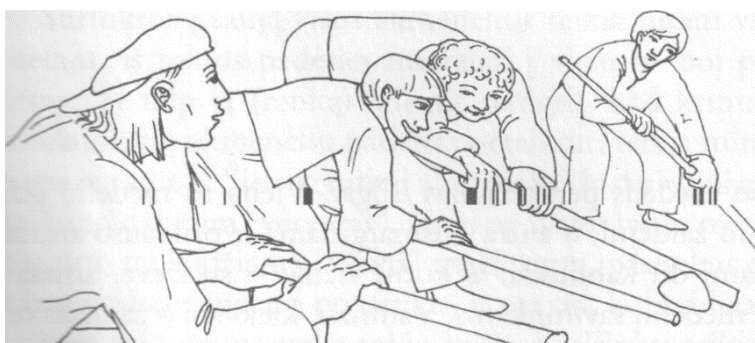
[„Ristynės“ \(vaizdo įrašas\).](#)

POPULIARIAUSI LIETUVIŠKI ŽAIDIMAI

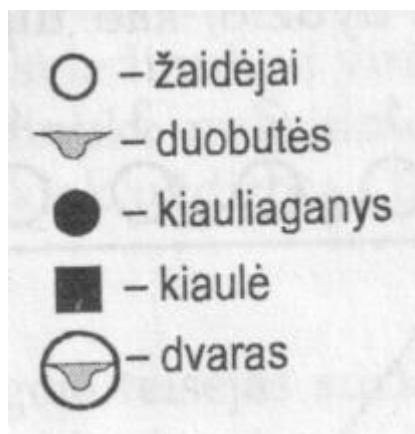
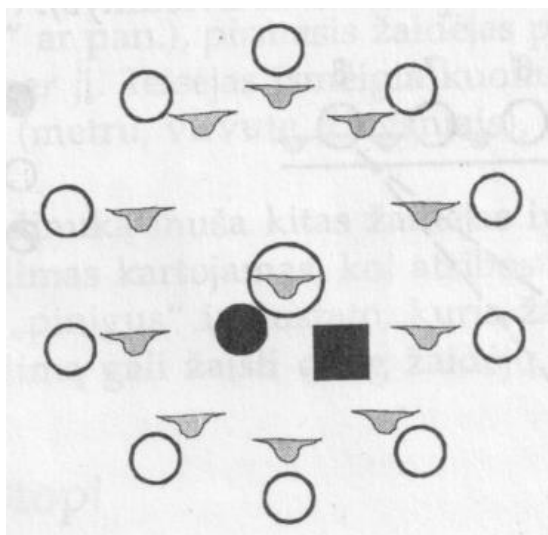
1. KIAULYTĖ (KIAULĖ, KIAULIKĖ) IR JOS ŽAIDIMO VARIANTAI

K. Dineika aprašė, kad „kiaulikė“ tarp liaudies jaunuomenės lygiai arba net ir daugiau populiari kaip „ripka“. „Kiaulikė“ (Pakuonyje), kitur vadinama „kiaule“ (Kėdainiai, Trakai, Linkuva, Pumpėnai), „kiaulele“, „kale“ (Vilkaviškyje) ir kitaip. Kiekvienas sodžiaus berniukas, kuriam šiuo ar tuo būdu tenka dalyvauti didesniuose būreliuose, šį žaidimą gerai pažįsta. „Kiaulikė“ ypač muša rudenį, kai vėsesnės dienos. Kadangi žaidimas reikalauja didelio vikrumo, atidumo ir pastabumo, dažnai žaidėjus priverčia prakaituoti. Vėsią dieną piemenims „kiaulikė“ yra priemonė sušilti.

1.1. KIAULIKĖ arba KIAULĖ Į BARŠČIUS (KIAULĖS VARYMAS Į DVARĄ)



Žaidimą gali žaisti 8–12 žaidėjų. Žaidžiama kieme, miško aikštelėje, paplūdimyje. Žaidimo įrankiai: „kiaulikė“ ir lazdos jai varinėti. „Kiaulikė“ – tai nedidelis, lengvai lekiąs sudavus lazda, apvalus akmenėlis. Lazdos „kiaulikei“ varinėti (mušti) ilgio maždaug lig žaidėjo pažastų ir į galą storesnės, kad būtų svambesnės suduoti „kiaulikei“. Prieš pradėdant žaidimą, tenka išspręsti klausimą, kam būti varovu. Tuo tikslu visi žaidėjai, vienas paskui kitą, savo lazdą uždėda ant peties ir įsiūbavę iš tam tikros vietos meta. Tik siūbuojant neleidžiama lazdos nuo peties pakelti. Tas žaidėjas, kuris lazdą numeta arčiausia, lieka varovas. Visi kiti subėda savo lazdas į duobes ir laukia žaidimo pradžios. Žaidėjai su lazdomis rankose sustoja ratu. Kiekvienas kojos kulnu (ar kaip kitaip) prieš save išsikasa po duobutę kuri ir vadinama „barščiais“ ir įkiša į ją lazdos galą. Kiauliaganys su lazda atsistoja rato viduryje ir taip pat išsikasa duobutę – „dvarą“. Kiekvienas žaidėjas turi rankoje lazdą lenktu galu (Pakuonyje tai „kucinys“, Kėdainiuose ir Linkuvoje vadinamas „keiniu“ arba „smailiu galu“ (Pumpėnuose, Panevėžio apskr.). Netoli dvaro padėda „kiaulė“ (kankorėžį, akmenuką, sviedinuką, kubelį ar pan.). Kiaulė ganosi rate. Kiauliaganys, įkišęs lazdos galą į duobutę, saugo dvarą, stebi žaidėjų duobutes ir stengiasi savo lazdos galą įkišti į laisvą duobutę. Kiekvienas žaidėjas stengiasi įvartyti kiaulę į dvarą ir drauge apsaugoti savo duobutę nuo kiauliaganio. Jeigu kiauliaganis pavyksta įkišti lazdą į kurio nors žaidėjo duobutę, šis tampa kiauliaganis. Saugotojas, įleidęs „kiaulę“ į „barščius“, tampa varytoju, o varytojas, ištūmęs „kiaulę“ į duobelę, eina „barščių“ saugoti. Žaidėjas, įvaręs kiaulę į dvarą, pelno 1 tašką. Laimi tas, kuris surenka daugiausia taškų.



(N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

[„Kiaulės \(bobos\) įvarymas į dvarą“ \(vaizdo įrašas\).](#)

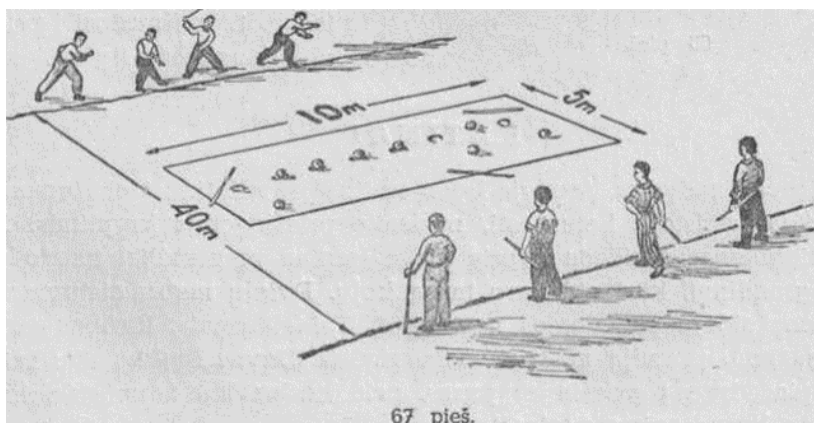
(Įrašų pasidalino Nacionalinis liaudies kultūros centras.)

1.2. KIAULES IŠ BARŠČIŲ

Žaidimas primena „kiaulikę“, tačiau šiame žaidime „kiaulikė“ nėra varoma, bet išmušama „iš barščių lauko“. Barščiais apsodintas daržas yra 10x5 m plotas, kuris apibrėžiamas aikštės viduryje. Abiejose daržo pusėse, 20 m atstumu nuo viena kitos, nubrėžiamos linijos, už kurių sustoja žaidėjai: vienoje pusėje – viena komanda, kitoje – kita. Kiekvienas žaidėjas turi smagią 1–1,2 m ilgio lazda.

„Daržo“ viduryje, lygiagrečiai su žaidėjų linijomis, yra išdėstomos „kiaulės“ – kumščio dydžio akmenėliai arba 15 cm aukščio ir 4 cm skersmens apvalaus medžio nuopjovos. Kiaulių skaičius turi atitikti žaidėjų skaičių.

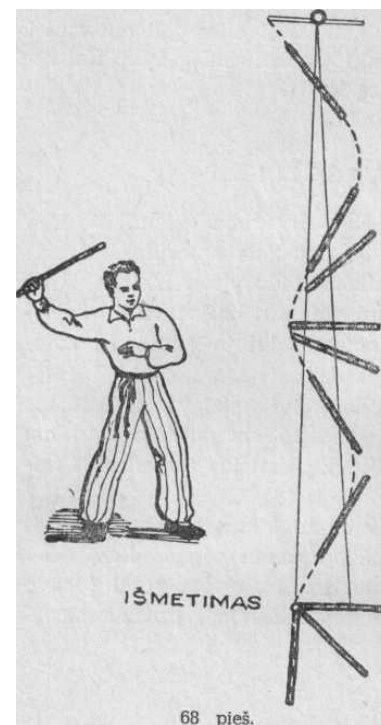
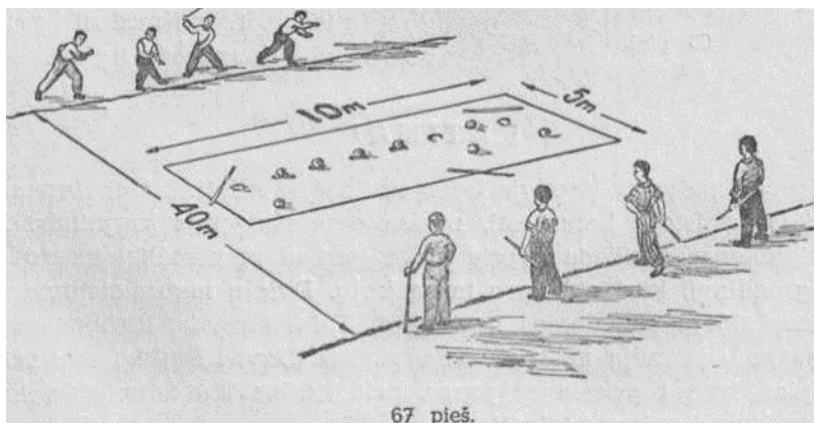
Žaidimo tikslas – lazdomis išmušti iš daržo kiaules. Komandų žaidėjai metimus atlieka pakaitomis: pradžioje meta vienos komandos visi žaidėjai po vieną kartą ir, susirinkę lazdas, grįžta atgal į savo buveinę, po to meta kitos komandos žaidėjai. Žaidimo pradžia nustatoma burtais.



Žaidimas vyksta kaip gana įtempta sportinė kova. Ne visada pavyksta pataikyti nors ir į tirštokai išdėliotas „kiaules“. Dažnai nuo netikslaus smūgio figūros tik išvirsta ir pasilieka „darže“. Kitos komandos žaidėjai taikliu metimu gali tą pačią figūrą ne tik atmušti atgal, bet ir visai išmušti iš aikštelės į priešingą pusę ir taip laimėti savo komandai tašką.

Žaidime sėkmė priklauso nuo teisingo lazdos metimo. Sėkmingiausias pataikymas esti tada, kai lazda krinta prieš pat taikinį lygiagrečiai su figūrų išsidėstymu. Lazda ore apsisuka pusantro arba pustrėčio karto. Šitaip galima užgriebti ne tik vieną, bet ir dvi figūras. Norint gerai metimą atlikti, reikia pasitreniruoti, įprasti vienoda jėga išmesti lazda.

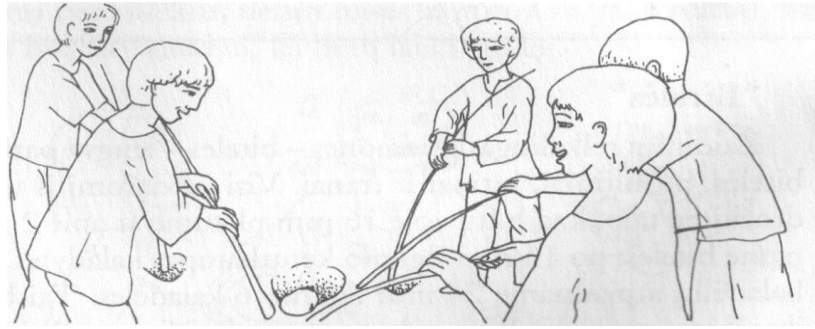
Žaidimas baigiasi, kai visos kiaulės išmušamos iš barščių. Žaidimą laimi komanda, surinkusi daugiausiai taškų, t. y. išmušusi į priešininko pusę daugiausiai figūrų. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1956).



1.3. KIAULIKĖ ANT LEDO

Geriausia žaisti čiuožiant pačiūžomis. Ledo aikštė turi būti gana didelė, bus patogiau žaisti. Visi žaidėjai (žaidikai) turi „keinius“ („kucinus“) lenktais galais, kaip kad ir ripką (ritinį) ant ledo žaidžiant. Be to, reikalingas vienas gana sunkus pilnas kamuolys (sviedinys). Patogiausia būtų iš gumos lietas kamuolys, bet galima naudotis ir mediniu, kurį reiktų pasunkinti geležėlėmis ar kitokiu būdu. Vidury aikštelės daroma duobelė, o aplink aikštelę padaroma viena duobele mažiau negu yra žaidėjų. Duobelyčių atstumą nuo vidurinės nustato žaidėjai. Vienas žaidėjų, kuris išrenkamas burtais ar kitokiu būdu, stengiasi įvaryti kamuolį į vidurinę duobelę, visi kiti rūpinasi jį sulaikyti, kad neįriedėtų. Bet tuo pat metu tie žaidėjai saugo ir savo duobelytes, nes jeigu kamuolio varytojas suskubs savo lazdos (keinio) galą įstatyti kieno nors duobelytėn, tai tos duobelytės savininkas turės eiti kamuolio varinėti, o buvusis varytojas liks jo vietoje prie duobelytės.

Galima „kiaulytę“ ant ledo žaisti ir kitaip. Vienas žaidėjų saugo vidurinę duobelę, o visi kiti žaidikai tesistengia įvaryti kamuolį į tą duobelę. Bet tuo pat metu jie turi saugoti ir savo duobelytes, kad vidurinės duobelės saugotojas neužimtų vienos kurios, įstatydamas jai savo keinio galą. Jei jam tai pavyksta, tai jis keičiasi vietom su tuo, kieno duobelytę jam pavyko užimti. Jei kamuolys pavyktų įvaryti duobelėn (vis tiek pirmu ar antru būdu žaidžiant), tai visi skubiai mainosi vietom, o kas lieka be duobelytės, tas tampa varytoju (pirmas žaidimo būdas) arba saugotoju (antras žaidimo būdas). (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).



2. KERĖPLA IR JOS ŽAIDIMO VARIANTAI

2.1. KERĖPLĄ MUŠTI (pirmasis variantas)

Žaidimą gali žaisti 6–12 žaidėjų. Žaidžiama sporto salėje, kieme, žaidimų aikštelėje. Žaidėjai burtais ar skaičiuote išsirenka „piemenį“.

Vidury aikštelės (salės) pastatoma kerėpla – trišakė šaka. (Gali būti padedamas ir kėglis ar plastikinis butelis. Jeigu žaidžiama lauke, galima susirasti neaukštą medį ar krūmą, ant jo pakabinamas kablys, kepurė ar lankas.).



○ ○ ○ ○ ○

○ – žaidėjai su lazdomis; ▲ – kerėpla; ● – piemuo;

Piemuo su rykšte (virvute) stovi šalia kerėplos (kėglio, butelio). Kiti žaidėjai, stovėdami už nusibrėžtos linijos, lazdomis stengiasi numušti butelį, kėglį ar ant medžio kabantį daiktą. Jeigu kuris iš žaidėjų nuverčia butelį, kėglį ar numušia kabantį daiktą, piemuo skuba viską pataisyti ir nuvyti rykšte puolančius žaidėjus už linijos. Jei piemeniui pavyksta suduoti kuriam iš žaidėjų, jis tampa žaidėju, o „gavęs rykštės“ – piemeniu. Už kėglio, šakos, butelio nuvertimą ar daikto numušimą žaidėjas pelno vieną tašką. Žaidžiama, kol kuris nors žaidėjas surenka 10 taškų. Jis tampa nugalėtoju. (N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

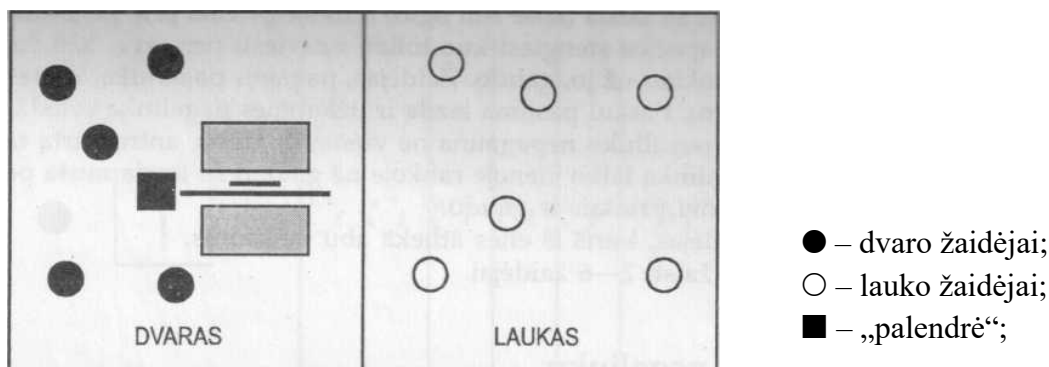
2.2. KERĖPLĄ MUŠTI (antrasis variantas)

Žaidimą gali žaisti daug žaidėjų. Aikštelėje ar erdvioje patalpoje viena nuo kitos 15–20 m atstumu nubrėžiamos dvi lygiagrečios linijos. Už vienos linijos sustoja žaidėjai su lazdomis ar kamuoliais. Už kitos – pastatoma kerėpla (trišakė šaka, kėglis, plastikinis butelis).

Vienas žaidėjas išrenkamas kerėplos saugotoju. Po signalo žaidėjai vienas po kito meta lazdas (kamuolius) į kerėplą, stengdamiesi ją numušti. Numetę lazdas (kamuolius), žaidėjai bėga jų pasiimti, bet tai ne taip paprasta, nes saugotojas juos gauda ir baido. Gaudyti galima tik tą žaidėją, kuris nespėjo pasiimti lazdos (kamuoliuko). Pagautasis tampa saugotoju. Žaidimas tęsiasi. Saugotojas, nepagavęs nė vieno žaidėjo, ir toliau lieka saugotoju. (N. Grinevičienė, R. Jarovaitienė. *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas, 1997).

3. PALENDRĖ

Žaidimą gali žaisti 4–2 žaidėjai. Žaidžia dvi komandos (žaidėjų skaičius jose vienodas). Nubraižomas stačiakampis ir padalijamas pusiau (į du kvadratus).



Viename kvadrato padedamos dvi plytos (ar du akmenys) viena nuo kitos 15–20 cm atstumu ir du pagaliukai: vienas trumpas, kitas ilgas (1:3). Šis kvadratas – „dvaras“.

Vienos komandos žaidėjai būriu sustoja dvare, o kitos – priešais dvarą (kitame kvadrato) – „lauke“. Dvaro komandos žaidėjai išsirenka „palendrę“. Jis paima trumpąjį pagaliuką, uždeda jį ant plytų ir su ilguoju pagaliu iš apačios meta jį į lauko komandą. Tai p i r m a s i s pagaliuko metimo v a r i a n t a s. Numetęs trumpąjį, ilgąjį pagalių padeda ant plytų. Lauko komandos žaidėjai stengiasi pagauti mestąjį pagaliuką. Jeigu pagauna, pelno 100 litų (taškų), o palendrė išeina iš žaidimo. Jį pakeičia kitas dvaro išrinktas palendrė. Jeigu pagaliukas nukrenta ant žemės, artimiausias lauko komandos žaidėjas paima jį ir meta į dvare esantį pagalių ant plytos. Jeigu pataiko – dar vienas dvaro žaidėjas pasitraukia iš žaidimo, o lauko komanda pelno dar 100 litų (taškų). Jeigu nepataiko – išeina iš žaidimo.

Dvaro žaidėjų palendrė tęsia žaidimą. Pagaliukas metamas a n t r u o j u v a r i a n t u. Viena ranka palendrė meta trumpąjį pagaliuką į viršų, o kita ilguoju pagaliu muša jį. Lauko komanda gaudo. Jeigu pagauna, uždirba 200 litų (taškų), o palendrė išeina iš žaidimo. Jeigu nepagauna, pakelia nuo žemės pagaliuką ir meta atgal į dvarą. Jeigu pataiko arba numeta pagaliu ilgio atstumu nuo dvaro, pelno dar 200 litų (taškų), o palendrė išeina iš žaidimo. Jeigu atstumas didesnis, lauko žaidėjas išeina iš žaidimo, o dvaras renka kitą palendrę.

T r e č i a s i s pagaliuko metimo v a r i a n t a s. Palendrė vienoje rankoje laiko abu pagaliukus. Į viršų mesteli trumpąjį, o ilguoju turi jį numušti. Galima mušti 3 kartus. Jeigu nepataiko iš trečio karto, išeina iš žaidimo. Jeigu numuša, lauko komanda dvarui duoda „pinigų“ – 100–300 litų (taškų), žiūrint, iš kelinto karto numušė. Paskui į dvarą meta pagaliuką. Jeigu pataiko – sudega visi dvaro pinigai (taškai). Nepataikius – išeina iš žaidimo.

Laimi komanda, surinkusi daugiausia „pinigų“. Žaidžiama, kol surenkama 500–1000 litų (pagal susitarimą).

Pastaba. Laukas gauna 100 litų (taškų) po pirmo palendrės metimo, 200 – po antro ir 300 – po trečio. Dvaras gauna pinigų iš lauko, kai pagaliukas metamas trečiuoju variantu (viena ranka). Kai dvaro pinigai „sudeginami“, komandos apsieičia vietomis. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

4. KYLA

Šį žaidimą žaidžia žaidėjas prieš žaidėją, arba 2–3 žaidėjų komandos viena prieš kitą. Žaidimo inventoriūs: du plokšti akmenys (arba plytos), padėti maždaug 10 cm atstumu (namai), 60–100 cm ilgio lazda ir maždaug 30 cm ilgio pagaliukas.



Pradžioje sprendžiama, kuris žaidėjas (arba komanda) užims namus, t. y. pradės žaidimą. Vienos komandos kapitonas klausia kitos komandos kapitono: „Su dangčiu ar be dangčio?“ Tas atsako trumpai: „su“ arba „be“. Klausiantysis meta kitam lazda. Šis ją sugauna. Tada prasideda lazdos periminėjimas: virš lazda laikančio žaidėjo sugniaužtos rankos lazda apgniaužia kitas žaidėjas, virš šio rankos lazda vėl apgniaužia pirmasis ir taip iki lazdos viršaus. Jeigu sutarta spręsti „be dangčio“, namai lieka komandai (žaidėjui), kurio rankoje liks viršutinis lazdos galas toks, kad dar galima išlaikyti lazda, o jeigu su dangčiu – tai komandai (žaidėjui), kuris, varžovui apgniaužus viršutinį lazdos galą, uždėdavo dangtį –

savo delną.

Pirmas žaidimo veiksmas – nuo akmenų. Ant akmenų dedamas pagaliukas ir žaidėjas (komandos žaidėjas iš eilės) lazda stengiasi jį kuo toliau nusviesti. Po to ant akmenų padedama lazda ir lauko žaidėjas, stovėdamas ten, kur nukrito pagaliukas, stengiasi lazda nuo akmenų numušti. Jeigu jam tai pavyksta, žaidėjai keičiasi vietomis – lauko žaidėjas užima namus, o namų žaidėjui tenka eiti į lauką. Neretai pasitaiko atveju, kai lazda numušama tik nuo vieno akmens. Tuo atveju lazda mušęs žaidėjas prie akmenų susiranda patogią vietą, priklaupia ir pagaliuku nusitaiko į ant akmens esantį lazdos galą. Jam uždengiamos akys. Jeigu pavyksta numušti – žaidėjai keičiasi vietomis, jeigu nepavyksta – visi lieka savo vietose. Komandų žaidimo atveju – prie akmenų stoja kitas iš eilės komandos žaidėjas.



Antras žaidimo veiksmas – kryžius. Lazda laikoma vienoje rankoje, pagaliukas kitoje. Lazdos smūgiu stengiamasi pagaliuką nuskraidinti kuo toliau. Lauko žaidėjas iš pagaliuko kritimo vietos stengiasi pagaliuką nusviesti kuo arčiau namų (akmenų). Jeigu lauko žaidėjo sviestas pagaliukas nukrenta prie akmenų arčiau negu per lazdos ilgį, žaidėjai keičiasi vietomis (arba prie akmenų stoja kitas komandos žaidėjas).

Trečias žaidimo veiksmas – pinigai. Lazda ir pagaliukas laikomi vienoje rankoje. Pagaliukas lengvai pametamas į viršų ir lazdos smūgiu skraidinamas kuo toliau. Už atstumą, atitinkantį 10 pagaliuko ilgių, gaunama 100 taškų, už 20 pagaliuko ilgių – 200, už 30 ilgių – 300 ir t. t. Šios šimtų linijos dažnai atmatuojamos dar žaidimo pradžioje. Iš pagaliuko kritimo vietos lauko žaidėjas stengiasi pagaliuką įmesti namus, t. y.

tarp akmenų arba arčiau kaip per lazdos storį nuo akmens. Jeigu tai jam pavyksta, varžovo šiame veiksmo gauti taškai sudega.

Per pirmą ir antrą veiksmus lauko žaidėjas (komanda) stengiasi skriejantį pagaliuką pagauti. Pagautas pagaliukas ne tik leidžia išvaryti žaidėją iš namų, bet už jį dar priskaičiuojami taškai: už pagaliuką nuo akmenų – 100, už kryžiaus pagaliuką – 200. Jeigu pagaliukas sugaunamas viena ranka, taškų gaunama dvigubai: atitinkamai 200, 400. Kai atliekamas pinigų skaičiavimo veiksmas,



pagaliuko gaudyti negalima. Netyčia pagavus – sudega visi komandos pinigai. Taip pat komandos pinigai sudega, jei žaidėjas, perduodamas lazda kitam žaidėjui, netyčia įmeta ją į tarpą tarp akmenų.



Po trečiojo veiksmo (ar paskutiniam komandos žaidėjui baigus žaisti) žaidėjai (komandos) keičiasi vietomis. Namuose pasikeitus žaidėjui (komandai), žaidimas pradedamas nuo pirmojo veiksmo (nuo akmenų). Laimi žaidėjas (komanda), pirmas surinkęs 1 000 taškų. Jis paskelbia, kad jo varžovas turi „kyla“ (išvaržą), kliudančią vikriai judėti.

(Parengė Arvydas Matuzonis pagal dr. Jono Šedžio aprašymą ir rytų aukštaičių atstovų Prano Žagario, Daliaus Mediko, Algirdo Svidinsko ir kitų pateiktus patikslinimus).

[„Kyla“ \(vaizdo įrašas\).](#)

[Kitas „Kyla“ variantas \(vaizdo įrašas\).](#)

(Pastaruoju žaidimų vaizdo įrašu pasidalino Nacionalinis liaudies kultūros centras.)

5. MUŠTUKAS

(arba „Pilkė“, „Burbuliukas“, „Lapta“)

Kaimuose, ir ne tik juose, šis žaidimas buvo žaidžiamas bent nuo XIX a. vidurio. Populiariausias jis tapo tarpukariu. Jis patrauklus tuo, kad jį žaidžiant galima demonstruoti ne tik rankos jėgą, bet ir greitį, vikrumą ir taiklumą.

Žaidimo priemonės

Lazda 0,6–0,75 arba (kituose šaltiniuose) 0,6–1,20 metro ilgio. Kamuoliukas (vidutinės bulvės dydžio, apie 6–7 cm skersmens, 50–70 g svorio). Tradiciškai jis gaminamas iš karvės plaukų (karvėms šeriantis pavasarį, piemenys juos pešdavo ir karštu vandeniu suveldavo standų kamuoliuką) arba siuvas iš skudurėlių (tuo atveju naudojami maži skudurėliai, kurie apsiuvasi medžiaga). Jis gali būti ir guminis.

Žaidimo vieta

Aikštė arba pieva, kurioje pažymima žaidimo teritorija. Tai 20–30 metrų pločio ir 50–60 metrų ilgio kvadratas, kuriame abiejuose galuose pažymimi „kiemai“ (per visą kvadrato plotį ir kelis metrus varžovų link). Tarp „kiemų“ lieka gana didelė laisva erdvė.

Žaidimo eiga

Žaidžia dvi žaidėjų grupės po 7–9 žaidėjus. Žaidėjai stovi išsirikiavę vienas greta kito savo „namuose“. Viena iš komandų pagal susitarimą pradeda žaidimą: vienas iš jos žaidėjų išmeta kamuoliuką į orą, o kitas

lazda smūgiuoja į jį varžovų pusės link. Po smūgio smūgiavęs žaidėjas bėga iki varžovų „kiemo“ (pakanka į jį tik įžengti) ir vėl bėga atgal į savo „kiemą“. Kliudyti bėgančiajam negalima. Varžovai stengiasi sugauti kamuoliuką ir juo pataikyti į bėgantį žaidėją. Jeigu nepataikoma, tą patį tęsia kiti iš eilės smūgiavusios grupės žaidėjai. Jeigu pataikoma į bėgantį, kamuoliuką gaudanti grupė tampa smūgiuojančiaja. Gaudančios grupės žaidėjai gali išeiti iš savo „kiemo“ ir pasklisti po laisvą plotą tam, kad galėtų sugauti skriejantį (arba nukritusį) kamuoliuką. Žaidėjas, kuris sugeba nubėgti iki varžovų „kiemo“ ir grįžti atgal į savo „kiemą“ išvengęs pataikymo kamuoliuku, laimi savo grupei vieną tašką. Galima žaisti du kėlinius po pusvalandį ir suskaičiuoti, kuri grupė laimėjo daugiau taškų. (Žaidimo aprašymas parengtas pagal F. Paškevičiaus knygą *Sportiniai žaidimai ir tūkstantmetė ripka*. (Vilnius, 2002).

[„Muštukas“ \(vaizdo įrašas\).](#)

6. RITINIO (RIPKOS) ŽAIDIMAS IR JO VARIANTAI

ETNOGRAFINĖ INFORMACIJA APIE RITINĮ

„H. Kundrotas, kilęs iš Lazdynėlių (Krekenavos valsčiaus), papasakojo, kaip po Antrojo pasaulinio karo jų kaimo piemenukai prasimanydavo įvairiausių ripkos žaidimo būdų. Nuo drūto medžio kamieno atpjaudavo 2–3 cm storio pilnavidurę ripką, paprašydavo kalvio ją apkaustyti metaliniu lankeliu. Kai ganomos karvės nugraudavo dobiliukus, tada būdavo patogų, taikant į kietą ir pliką žemę, ritinti ripką. Ją „trenkdavo“ į žemę 3 m atstumu nuo savęs. Dažniausiai žaisdavo dviese, o riedančią ripką stabdydavo riesta lazda arba basa koja. Jei esi žioplys, jei nemoki žmoniškai paleisti ripkos, pralaimėjusijį „bausdavo „grūšia“, kuo skaudžiau braukdami prieš plauką. Dar populiariesnis būdavo ripkos varinėjimas ar lenktynės, ją įstačius į specialų puslankį su lazdyno kotu. Ritini, bėgi, vairuoji ir manevruoji, kur nori, ten pasuki...“ (Užrašė F. Paškevičius 2001 m.)

Grinkiškio, Gudžiūnų (Radviliškio r.) apylinkėse XX a. 5–6 dešimtmečiais vietos jaunimas mėgdavo mėtyti ripką aukštyn: du žaidėjai sustoja vienas prieš kitą 5–10 metrų atstumu. Vienas meta ripką į viršų taip, kad ji atsitrenkusi į žemę riedėtų. Tuo momentu kitas žaidėjas, kai ripka pirmą kartą atsitrenkia į žemę, stengiasi ją pagauti. Jei sugauna, lieka stovėti toje vietoje, jei nesugauna, sviedėjas pereina į tą vietą, kur ripka atsitrenkė. Gaudytojas per atitinkamą žingsnių skaičių atsitraukia atgal. Mėtymas kartojamas. Laimi tas žaidėjas, kuris toliausiai nukeliauja į priekį (iki sutartos vietos). (Užrašė F. Paškevičius, Kairinėliai, 1984 m.).

Ritinis (skritė) – 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 ūgį – 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 galėjo bet koks skaičius žaidėjų, svarbu tik, kad skaičius būtų lyginis (susirinkdavo nuo 4 iki 40). Pasižymėję centrinę liniją ir 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 pasirengusios komandos nuo 5 iki 20 žingsnių pasitraukdavo nuo centrinės linijos ir išsiskleisdavo. Komandos vadovas, kad geriau skrietų, ritinį mušti pavesdavo stipriausiam žaidėjui. Ritinis sviedžiamas dviem būdais suimamas nykščiu ir smiliumi arba imamas iš vieno šono į delną.

Sviedėjas stoji prie metimo linijos; tvirtai suėmęs ritinį, iškelia virš galvos ir sviedžia. Už kelių metrų ritinis 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. Nuvirtusio ritinio liesti

negalima – jį paima sulaikytojas ir atsistojęs jo nukritimo vietoje sviedžia atgal pirmajai komandai. Jeigu ritinis 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 žaidėjas 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 užtekdavo ir 20 m ribos.

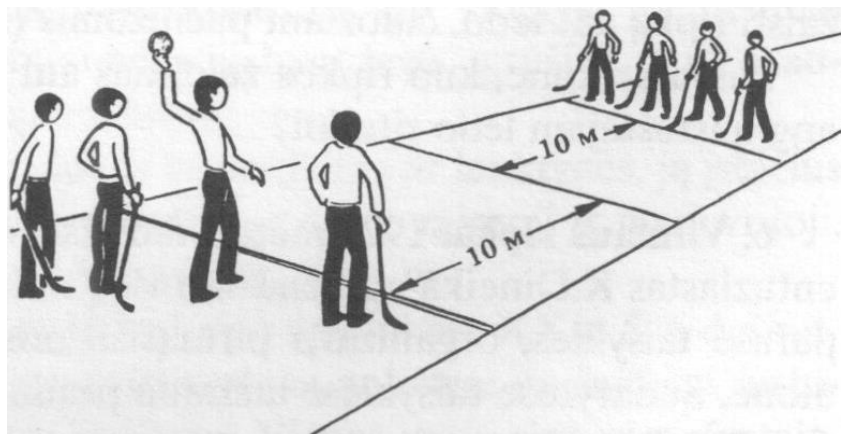
Teisėjų nebūdavo – juos pavadavo žiūrovai, kurių niekada netrūkdavo. Pasižiūrėti, kurie kuriuos išvys iš kaimo į laukus, susirinkdavo visas kaimas – vyrai ir moterys, maži ir seni. Jurbarko apyl. kiekviena komanda turėdavo po medžio šaką su vienodu šakučių skaičiumi. Žaidėjai ant apatinės šakutės kabindavo po kepurę, kurią, nuvarius ritinį iki galinės priešininko linijos, perkeldavo ant aukštesnės šakutės. Ta komanda, kurios kepurė pirmiausia pasiekia šakos viršūnę, tampa nugalėtoja.

Ritinio varinėjimas buvo siejamas ir su prietarais: „Jei katrai ripkininkų partijai ypač sekdavosi – priešingos partijos dalyviai tuojau įtardavo, jie spėdavo, kad tai partijai padeda ponaitis vokietukas. Tą „ponaitį“ pažindavo iš to, kad jo nosis būdavo be skylių. Tasai „kipšiukas“ pranykdavo tik šermukšnio kuoka ir atžagaria ranka mušamas“.

K. Dineika nurodė šias ritinio žaidimo taisykles: negalima ritinio sviesti taip, kad jis skriedamas ore nukristų už priešingos 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 priemonėmis, išskyrus drabužius; jeigu sudavus ritinis atrieda atgal, jis sviedžiamas nuo tos vietos, kur buvo sustabdytas; žaidimo metu vadovas tik išimtiniais atvejais gali skirti sviedėją; prasižengus taisyklėms, padariusi pražangą komanda pasitraukia penkis žingsnius atgal, o priešinga komanda tiek pat žingsnių paeina į priekį. (J. Kudirka. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius, 1993).

6.1. PAVARYTINĖ RIPKA (SODŽIAUS RIPKA)

(pagal Karolį Dineiką)



Ripkos žaidimo (4x4) schema

K. Dineika šį žaidimo būdą aprašė remdamasis jo tradicija Pakruojo, Vilkaviškio, Kėdainių kraštuose ir Linkuvoje. „Žaidimą leidžiama keisti, atsižvelgiant į vietoje susidariusias taisykles. Čia aprašomas iš daugelio vietų apibendrintas žaidimo būdas. Sodžiaus pavarytinei ripkai, kuri tinka jaunuoliams (16–19 metų) ir suaugusiems padėjėjams, aikštė turi būti lygi, ilga, be galinių linijų. Aikštės plotis 10–15 metrų. Vidury aikštės skersai nustatoma riba: užbrėžiama linija arba įsmeigiami kuoleliai. Vienoje tos ribos pusėje yra vienos komandos plotas, antroje – kitos. Žaidime varžosi dvi lygios komandos. Dalyvių skaičius neribotas. Komandos sustoja maždaug 30–40 žingsnių viena prieš antrą. Žaidimą pradeda burtus laimėjusi

komanda. Geriausias pradedančios komandos žaidėjas ima ripką ir paleidžia į priešingą pusę. Priešingos pusės žaidėjai stengiasi riedančią ripką sulaikyti. Panašiai sulaikant ir svaidant, kiekviena komanda stengiasi kuo toliau įeiti į priešininko aikštės plotą, nes tai ir yra žaidimo tikslas.

Žaidimo priemonės. Medinis arba kartais ir kitos medžiagos skritulys – ripka. Jis būna įvairaus didumo. Suaugusiems žaidėjams tinka didesnė ripka, mažesniems – mažesnė. Apskritai, ripkos esti dviejų tipų: vienos sviedžiamos paėmus nykščiu ir smaguriu (smiliumi); kitos – sauja, iš vieno šono ripką laikant delnu, iš kito – pirštais, išskyrus nykštį, kuris šiuo atveju nedalyvauja. Pirmosios ripkos skersmuo – arti decimetro, o išpjauto vidurio žiedo dydis – apie 3 cm. Antrosios gerokai didesnis tik skersmuo, o žiedas – tokio pat dydžio kaip pirmosios. Ripkos stabdomos tam tikrais mediniais įnagiais. Jie padaromi taip, kad patogū būtų ripka sulaikyti ir nekrėstų rankų. Ta vieta, kur tenka įnagį rankomis laikyti, yra apvali, švelni, o į galą – paplokščia ir gerokai platesnė, atrodo lyg mentė.

Taisyklės: 1. Negalima ripkos sviesti, kad ji lėktų oru ir, nepasiekusi žemės, nukristų už priešininko ribų. 2. Stabdyti keiniu galima tik riedančią ripką, sustojusią reikia imti ir iš tos vietos sviesti ranka atgal į priešininko pusę. 3. Stabdyti leidžiama įvairiais būdais ir priemonėmis, išskyrus rūbus. 4. Jei suduodama ripkai taip, kad ši nurieda atgal, ją sviesti reikia iš tos vietos, kurioje nesulaikyta sustojo. 5. Sviedžia ripką tas, kuris ją galutinai sulaikė. Tik išimtiniais atvejais vadovas gali skirti sviedėją savo nuožiūra. 6. Už žaidimo taisyklės pažeidimą nusižengusi komanda turi pasitraukti 5 žingsnius atgal, o varžovų komanda paeina tiek pat žingsnių pirmyn. 7. Laimi ta komanda, kuri baigia žaidimą priešininko aikštėlėje, iš anksto sutartoje vietoje. Kitaip žaidimas lieka neužbaigtas. 8. Jei žaidžiant kuri nors komanda būtų nuginta kelis kartus ligi sutartos vietos – ji tiek pat kartų laikoma pralaimėjusia. 9. Po kiekvieno tokio laimėjimo žaidimas pradedamas toje pat vietoje, kurioje pradėtas žaisti pirmą kartą. Žaidimo laikas neaprežtas – jis kartais tęsiasi gana ilgai. Kai kur laimėtojai laikoma ta komanda, kuri priešininką nugena per 200 žingsnių. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

6.2. NEPAVARYTINĖ RIPKA

Šiam žaidimui tinka kluonas, gatvė, aikštė, o pasirinkto žaidimui ploto ilgis gali būti 30–50 m, plotis 5–8 m. Žaidimo tikslas – kuo toliau nuvaryti ripką, stengiantis ritmuša atmušti ją, pakišti ritmušą taip, kad ripka kuo aukščiau pakiltų į orą. Leidžiama ne tik sustabdyti, bet ir iš eigos atmušti. Kai kada tokia sėkminga atmušimų serija, kol ripka nenuvirtusi, priverčia varžovą beviltiškai trauktis ir greitai pasiduoti (vertinama taškais). Paprastai žaidžia dviese, po vieną žaidėją aikštės galuose. Vienas žaidėjas nesmarkiai paleidžia ripką riedėti, o priešininkas ją iš karto atmuša arba ritina atgalios. Jei ripka nuvirto ant šono, iš tos vietos ji vėl sviedžiama ranka. Variantas: galima žaisti 2x2, 3x3. (F. Paškevičius. *Sportiniai žaidimai ir tūkstantmetė ripka*. Vilnius, 2002).

Nepavarytinei ripkai reikia aikštės, kurios ilgis būtų 30–50 m, o plotis – 5–8 m. Žaisti paprasta: žaidžia du žaidėjai, po vieną kiekviename aikštės gale. Žaidimui reikia nedidelės guminės ripkos ir dviejų keinių. Vienas katras iš žaidėjų nesmarkiai paleidžia ripką ranka, o antros pusės žaidėjas stengiasi keiniu atmušti ripką taip, kad ji atmušama pakiltų kuo aukščiau nuo žemės. Ripka mušama keiniais be pertraukos. Kai ripka parvirsta ant šono, ji vėl sviedžiama ranka. Ripkos pakilimus nuo žemės galima įvertinti taškais. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

6.3. PIRMINĖ RIPKA

Pirminė ripka-1

Taip vadinama šiek tiek patobulinta sodžiaus ripka. Paaugliams (13–16 metų), žaidžiantiems pirminę ripką, reikia guminės ripkos ir „keinių“. Ripka turi būti 12,5 cm skersmens ir 400 g svorio. Keinio dydis – nuo žemės ligi žaidėjo pažasties. Aikštės ilgis 50–70, o plotis 15–20 m. Nuo aikštės centro į abi puses nubrėžiamos dvi lygiagretės linijos, nuo kurių pradedama žaisti.

Žaidėjų skaičius nuo 4 iki 10. Žaidėjai pasidalija į dvi lygias komandas. Reikalingas ir teisėjas.

Taisyklės: 1. Kiekviena komanda stengiasi nepraleisti ripkos ir perritinti ją per galinę varžovo liniją. 2. Komanda, perritinusri ripką per galinę varžovo liniją, gauna vieną tašką. 3. Žaidžiami du kėliniai, kiekvienas kėlinys trunka 10–15 min., pertrauka – 10 min. Po pirmojo kėlinio komandos pasikeičia aikštėmis. 4. Žaidimą laimi ta komanda, kuri per 2 kėlinius surenka daugiau taškų. 5. Ritinti ripką galima ranka iš vietos ir įsibėgėjus 3 žingsnius. Tarp priešingų komandų turi būti 10 m laisvas tarpas. 6. Paleista ripka gali lėkti oru tik 10 m. 7. Pavarinėti atmuštą ir ritinamą ripką tas pats žaidėjas gali tik 3 kartus. Jei ripka pakyla į orą, tas pats žaidėjas vėl gali varinėti iš naujo. 8. Ripką galima paveržti, kai varžovas bando ją sulaikyti, bet nesiskubina paimti arba keinį uždėti. Taip pat galima paveržti, jei kas atmušęs ir bemindamas sviedžia toliau kaip 3 žingsnius. Nusizengusioji komanda baudžiama – ji turi pasitraukti 5 žingsnius atgal, o varžovų komanda paeina 5 žingsnius pirmyn. 9. Už ypatingus nusizengimus ripka atiduodama kitai komandai. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

Pirminė ripka-2

Tai ripka, J. Jurkaus suprojektuota jaunuoliams ir suaugusiems padėjėjams, ji yra šiek tiek sudėtingesnė.

Aikštė. Vieta aikštei turi būti lygi. Vidutinis aikštės ilgis yra 100 m, plotis – 25 m. Dėl vietos sąlygų tas dydis gali būti atitinkamai sumažintas arba padidintas. Aikštė dalijama į dvi dalis. Abipus centrinės linijos, kurios aikštei žymėti nereikia, 5 m į kiekvieną pusę pažymimos dvi lygiagretės, vadinamos pradmės linijomis. Aikštės galuose, 5 m nuo galinių linijų, nubrėžiamos dar dvi vartų linijos. Plotai tarp galinių ir vartų linijų vadinami vartų aikštelėmis. Viduryje galinių linijų abiejuose aikštės galuose nubrėžiami 3 m pločio baudos vartai. Aikštės vidus tvarkomas taip pat, nesvarbu, koks aikštės didumas. Pradinių ir galinių linijų galuose įsmeigiamos vėliavėlės.

Įrankiai. Žaidimo įrankiai yra šie: 1) geriausia guminis arba medinis skritulys – ripka ir 2) medinės lazdos – keiniai (gali būti lenktais ir tiesiais galais).

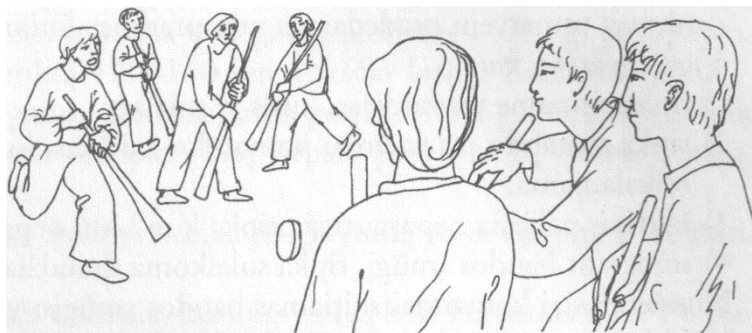
Žaidėjų skaičius. Dalyvių skaičius gali būti įvairus. Normalią komandą sudaro 6 žaidėjai, iš viso dalyvių – 12. Per daug žaidėjų kenkia žaidimo gyvumui ir įdomumui.

Susiskirstymas. Žaidėjai dalijami į dvi komandas. Kiekviena komanda renkasi sau vadovą. Kiti žaidėjai skiriasi į dešiniuosius ir kairiuosius.

Kostiumai. Žaidėjų kostiumai turi būti lengvi ir nevaržyti kūno. Kojos turi būti apautos lengvais sportiniais bateliais.

Žaidimo tikslas – pervaryti ripką per varžovo komandos galinę aikštės liniją.

Taisyklės. Prieš pradedant žaisti, abiejų komandų vadovai ritina ripką išilgai aikštės šiuo būdu: ripka imama taip, kaip parodyta paveikslėlyje ir ritinama. Paleista ripka turi pasiekti žemę lygioje aikštėje ne toliau kaip 7 m, nelygioje – 10 m nuo ritėjo. Toji komanda, kurios vadovas toliau nuritina, turi teisę rinktis aikštę ir pradėti žaidimą. Pirmą kartą komanda ripką leidžia nuo savo pradmės linijos. Žaidžiant ripka ritinama viena ranka.



Ripkos iš varžovų komandos paveržti negalima tol, kol nė vienas tos komandos žaidėjų nėra jos palietęs sulaikydamas.

Ripką ritinant, varžovų komandos žaidėjai turi būti nuo ripkos ritintojo ne arčiau kaip per 10 metrų. Jei kuris nors iš varžovų komandos žaidėjų nėra tiek atsitraukęs, tai jis neturi teisės ripkos sulaikyti. Ritinama iš tos vietos, kur ripka sustabdoma.

Ripką ritinti turi teisę tik tas žaidėjas, kuris ją galutinai parbloškia žemėn, arba artimiausias žaidėjas, jei ripka sustojo pati.

Jei, ripką nusivarius į kurį nors aikštės galą, iki galinės linijos nurodyto nuotolio nebūtų, tada ritintojas turi atsitraukti nuo jos iki 10 m, o varžovų komandos žaidėjas turi teisę savo galinę liniją ginti.

Keiniu ripka tik lengvu smūgiu sulaikoma, o ne atmušama. Aukščiau peties keinio niekuomet negalima kelti. Ruošiantis ripką sulaikyti, keinis laikomas abiem rankomis gulsčiai, ties juosmeniu. Ripką sulaikyti galima tik keiniu. Žaidėjas ripkos, kol ji nesustoja, kuo kitu paliesti negali.

Kai ripka, sudavus keiniu, iš karto neparvirsta ir dar rieda, varžovų komandos žaidėjai turi teisę, jei suskumba, ripką paveržti. Kuris žaidėjas pirmas parvirtusią ripką prispaudžia keiniu, tas ją ir paveržia. Vienos komandos žaidėjai, žinoma, neturi dėl ripkos varžytis.

Kilus ginčui, teisėjas ginčo vietoje ant žemės pastato ripką ir pasuka ją pirštais taip, kad suktųsi apie save. Besiginčijantys žaidėjai stovi abipus su keiniais rankose ir, teisėjui sušvilpus, kiekvienas stengiasi parbloškinti ripką žemėn ir prispausti keiniu. Kuris pirmas ją po savo keiniu prispaudžia, tam ji ir priklauso.

Ginčo metu, kai teisėjas pasuka ripką ant žemės, ginče dalyvaujantys žaidėjai, kol teisėjas švilpuku duoda ženklą, turi stovėti abipus ripkos, 2 m atstumu nuo jos.

Komanda, perritinusi ripką per varžovų komandos liniją, gauna vieną tašką.

Žaidimas tuo atveju pradamas nuo pradinės linijos.

Nusižengiama, kai:

- 1) ripką ritina ne tas žaidėjas, kuris ją sulaikė;
- 2) ripką sustabdo tas varžovų komandos žaidėjas, kuris ritinant nebuvo atsitraukęs tiek, kiek reikalaujama;
- 3) žaidėjas paliečia neparvirtusią ripką kuo kitu, nepalietęs pirma keiniu;
- 4) smogiant baudos smūgi, ripka sulaikoma draudžiamame plote.

Nusižengusiai komandai skiriamas baudos smūgis: visi nusižengusios komandos žaidėjai atsitraukia į vartų aikšteles, visa aikštė ir baudos vartai lieka laisvi. Vienas varžovų komandos žaidėjas ritina ripką nuo baudžiamos komandos pradmės linijos vidurio, taikydamas išritinti pro tos komandos baudos vartus. Šiuo atveju ripką sulaikyti galima tik vartų aikštelėse. Kitur jai laisvas kelias. Taškas įskaitomas vis vien, jei ripka nuritinama ir ne pro baudos vartus, bet kitoje vietoje perritinama per galinę liniją.

Ripką, išriedėjusią per šoninę liniją, jei prieš tai nebuvo padaryta klaida, ritina nuo tos vietos, kur ripka išriedėjo per šoninę liniją, ritina artimiausias žaidėjas tos komandos, kuriai ripka priklauso.

Jei žaidėjas užgauna kitą žaidėją keiniu, teisėjo nuožiūra gali būti arba skiriamas baudos smūgis, arba nusižengęs žaidėjas pašalinamas iš žaidimo.

Laikas. Žaidimas trunka 3 kėlinius: kiekvienas tol, kol surenkami 5 taškai, pertrauka – 6 min., per šią pertrauką pasikeičiama aikštėmis. Po pertraukos, jei iki jos nebuvo jokių rezultatų, pradeda žaisti toji komanda, kuri pirma neritino žaidimo pradžioje. Atvirksčiai – pradeda toji komanda, kuri pirmame kėlinyje gavo mažiau taškų.

Rungtynes laimi komanda, kuri per visą žaidimo laiką gauna daugiau taškų.

Teisėjas. Teisėjo rungtynėms būtina reikia. Jis prižiūri, kaip laikomasi žaidimo taisyklių ir išsprendžia visus ginčus. Švilpuku teisėjas duoda signalus: 1) žaidimą pradėti, 2) žaidimą sustabdyti, nusižengus žaidimo taisyklėms, laimėjus kuriai nors komandai tašką ar dėl kitko ir 3) žaidimą baigti. Teisėjui gali padėti du padėjėjai. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

6.4. LIETUVIŠKOJI RIPKA

Ripkos žaidimui tinka paprasta futbolo aikštė, kurioje sustoja dvi komandos po 7 žmones kiekvienoje (vienas vartininkas – saugo vartus, vienas sargas ir du saugai – saugo vidurį aikštės ir šonines linijas nuo vartų ir kartu su trimis puolėjais (puolikais) veržiasi pirmyn, kad įritintų ripką į varžovo vartus).

Futbolo aikštę tereikia susiaurinti įsmeigiant vėliavėles. Aikštės plotis turi būti 40 m 32 cm. Norint turėti tokio pločio aikštę, reikia nuo vartų virpsto į kiekvieną pusę atmatuoti 16 m 50 cm.

Sportinei ripkai tinka medinis, dar geriau guminis diskas-ripka, 160 mm pločio, 24 mm storio. Guminė ripka suaugusiesiems sveria 800 g, jaunuoliams – 600 g, paaugliams – 400 g. Kiekvienas žaidėjas turi lenktą 120–140 cm aukščio lazda. Žaidimo tikslas – įritinti ripką į varžovo vartus (už tai gauna 2 taškus) arba perritinti per galinę liniją (16 m 50 cm į vieną pusę nuo vartų virpsto ir tiek pat į kitą virpsto pusę), už tai gauna 1 tašką. Už baudinį gauna taip pat 1 tašką.

Laimi komanda, kuri per du kėlinius (kėlinys trunka 20–30 min., tada daroma 5–10 min. pertrauka) surenka daugiau taškų.

Prieš žaidimo pradžią teisėjas burtais nulemia, kuriuos vartus kuri komanda gins. Po pirmojo kėlinio komandos pasikeičia vartais. Antrą kėlinį risti pradeda pralaimėjusi komanda.

Komandos kapitonas yra atsakingas už komandos elgesį. Teisėjo pašalintas iš aikštės žaidėjas negali grįžti į komandą žaisti.

Žaidimas pradamas iš futbolo aikštės centro. Teisėjas meta ripką tarp dviejų priešingų komandų puolėjų, kuris pirmas paglemžia, tas ir rita.

Prieš ripką ritinant, priešingos komandos žaidėjai visada turi būti 10 m atstumu nuo ritančiojo; arčiau stovintys yra laikomi esą nuošalėje ir žaisti tuo metu negali.

Ritinama ripka turi lėkti oru ne daugiau kaip 5 m, priešingu atveju nuo tos vietos duodamas laisvas ritinimas priešininkui.

Perdavinėti ripkos vienas kitam negalima, reikia risti tiesiai ar lanku į varžovo lauką. Reikia stengtis neišristi ripkos per šoninę liniją, nes už 3 užribius skiriamas baudinys, kuris mušamas į vartus (gina tik vartininkas) nuo futbolo baudų aikštelės puslankio (20 m 15 cm atstumu nuo vartų).

Ripką risti galima iš sustabdymo vietos arba įsibėgėjus 5 m, jeigu prieš tai buvo atsitraukta savo vartų link 5 m. Jeigu įsibėgėjama neatsitraukus, reikia risti nuo tos pat vietos silpnėsne ranka.

Ripką risti reikia viena ranka, laikant ją saujoje ant peties. Ruoštis ripką leisti leidžiama ne ilgiau kaip 5 sekundes, priešingu atveju ripką rita varžovų komanda.

Iš užriebio ripką gražina priešingos komandos žaidėjas, įeidamas į aikštę 5 m ir ne arčiau kaip futbolo baudinių aikštė.

Sulaikomą ripką galima atmušti lazda vieną kartą ir po to jau reikia stabdyti. Už lazdos metimą į ripką skiriamas baudinys. Ripką rita tas, kuris ją sulaikė.

Vartininkas savo aikštėje gali laikyti ripką lazda ir visu kūnu. Visi kiti žaidėjai gali sulaikyti ripką tik su lazda.

Jeigu ripka įlekia į vartus aukščiau negu 1,5 m, baudinys neįskaitomas, ir ripka gražina į žaidimą pats vartininkas.

Kai ripka išsiritą per galinę liniją arba įsiritą į vartus, žaidimas pradamas iš centro.

Jeigu varžovas rita ripką būdamas 10 m nuo galinės linijos, visi žaidėjai gali ginti savo vartų galinę liniją.

Teisėjas turi teisę pašalinti iš aikštės nusikaltusį žaidėją. Sekretorius ir linijų teisėjai yra teisėjo padėjėjai. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

6.5. RIPKA ANT LEDO

Abiejuose čiuožyklos galuose nubraižomi du lygūs stačiakampiai (2x3 m), kurie vaizduoja „miestus“. Kiekviena komanda saugo savo miestą, kad į jį varžovas neįvartų ripkos. Žaidžiant patariama ritmušos

(kuokos) lenktąjį galą apvynioti skuduru. Daug įdomiau būna žaisti ripką ant ledo, čiuožiant pačiūžomis (*ledžingomis*). (F. Paškevičius. *Sportiniai žaidimai ir tūkstantmetė ripka*. Vilnius, 2002).

Šis ripkos žaidimas ant ledo yra giminingas XIX a. anglų išrastajam ledo rituliui. Šis tautinis žaidimas vienas įdomiausių žaidimų žiemos metu, jis primins mums jau beveik pamirštą ripką ir kaip tautinis žaidimas sugebės patraukti ir sudominti mus ypatingu būdu. Ripką ant ledo galima žaisti taip:

skersai užšalusios upės reikia pažymėti dvi ribas (linijas), viena nuo kitos per 30–40 žingsnių. Žaidėjai pasidalija į dvi lygias partijas (komandas) ir kiekviena imasi burtais nulemtą tą ar kitą liniją saugoti.

Kiekvienas žaidėjas turi „keinį“ arba „kuciną“. Tai paprasta lenktu galu kuoka, patariama kuokos lenktąjį galą apvynioti skuduru. Šitais keiniiais žaidėjai ridena medinį rutulį (kamuolį, ne ritinį!). Kiekviena komanda stengiasi rutulį pervaryti per priešininko ginamą liniją. Ta komanda, kuri perrideno kamuolį per priešininko saugomą liniją, gauna vieną punktą (tašką). Vėl pradeda žaisti padedant rutulį vidury žaidimo lauko. Rutulį muša vienas pralaimėjusios komandos žaidėjas. Žaidimą laimi ta komanda, kuri per nustatytą laiką surenka daugiau taškų. Bet galima žaisti ir laikantis paprastų ripkos taisyklių. Jų čia nekartosime, nes kaimuose ir miesteliuose vis vienas kitas jas dar gerai atsimena, tik aprašysime to žaidimo bendrąją eigą, palikdami jos pritaikymą draugų sumanymui. Ripką ant ledo dar įdomiau žaisti čiuožiant pačiūžomis.

*Sieksnis – istorinis ilgio matas, lygus šešioms pėdoms, pėda – 12 colių, colis – 25,4 mm.

(K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000).

6.6. KITI TRADICINIAI ŽAIDIMAI SU RITINIU (RIPKA)

Ripkos ritinimas į vartus

Pradžioje padaromi vartai: 5–7 m atstumu vienas nuo kito į žemę įsmeigiami du kuolai, žaidėjai sustoja 30 m atstumu nuo vartų ir pakaitomis ritina ripką į juos. Įritinęs ripką pro vartus, žaidėjas laimi 1 tašką.

Variantas: gali rungtyniauti 2 komandos. Jos sustoja abipus vartų, 30 m atstumu nuo jų, ir pakaitomis ritina ripką į tuos pačius vartus. Žaidimą laimi komanda, surinkusi daugiausiai taškų. (F. Paškevičius. *Sportiniai žaidimai ir tūkstantmetė ripka*. Vilnius, 2002).

Ripka į kvadratą

Tarpukariu lietuvaičiai labai mėgdavo, užuot ritinus, ritinti ar mėtyti ripką į kvadratą (5x5 m). Ripka laikoma ir išmetama panašiai kaip diskas. Kiekvienas žaidėjas meta iš įvairaus atstumo. Pataikymas iš 30 m atstumo vertinamas 5 taškais, iš 25 m – 4, iš 20 m – 3, iš 15 m – 2, ir iš 10 m – 1 tašku. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

(F. Paškevičius. *Sportiniai žaidimai ir tūkstantmetė ripka*. Vilnius, 2002).

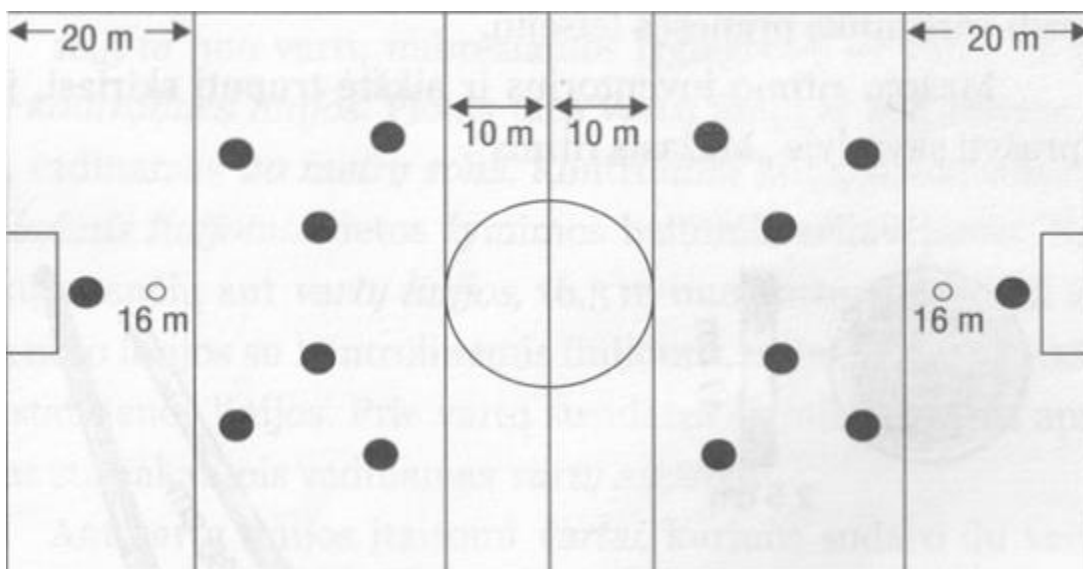
6.7. ŠIUOLAIKINIS RITINIS

Ritinis vyresniųjų klasių moksleiviams

Šis ritinio variantas yra siūlomas bendrojo lavinimo mokyklų vyresniųjų klasių mokiniams.

Ritinį žaidžia dvi komandos, kurių kiekvieną sudaro šeši žaidėjai ir vartininkas. Organizuojant ritinio žaidimą bei rungtynes parenkama lygi, kieto paviršiaus futbolo aikštė. Žaidėjai žaidžia trumpa sportine apranga (kaip futbolininkų), per rungtynes ant marškinėlių turi būti numeriai. Vartininkas visada turi pirmą numerį. Komandų žaidėjai pasiskirsto pareigomis ir sustoja aikštėje, kaip parodyta paveikslėlyje.

Žaidimo tikslas – išritinti ritinį už aikštės galinės linijos arba per vartų liniją.



Žaidėjų išsidėstymas futbolo aikštelėje

Žaidimas trunka 40 minučių. Žaidimo laikas dalijamas į du kėlinius po 20 minučių, tarp jų – 10 minučių pertrauka. Po pertraukos tarp kėlinių komandos pasikeičia aikštės pusėmis ir pradinį ritinimą nuo vidurio zonos atlieka ta komanda, kuri to nedarė žaidimo pradžioje. Jei varžybos baigėsi lygiosiomis, po 5 minučių skiriamas 10 minučių papildomasis laikas. Iš naujo komandos rengia burtus aikštės pusei arba pradiniam ritinimui išsirinkti. Papildomasis laikas žaidžiamas be pertraukos, bet po 5 žaidimo minučių komandos pasikeičia aikštės pusėmis. Jeigu ir pasibaigus papildomajam laikui rezultatas lygus, tai po 5 minučių pertraukos žaidimas tęsiamas iki pirmo rezultatyvaus įritinimo.

Prieš pat rungtynes rengiami burtai aikštės pusei arba pradiniam ritinimui išsirinkti. Burtai tokie: ant vienos ritinio pusės pasirenkamas sutartinis ženklas, tada ritinis metamas aukštyn taip, kad vartytųsi. Pirmumas pasirinkti aikštės pusę arba pradinį ritinimą suteikiamas tai komandai, kurios pasirinktas ženklas nukritus ritiniui yra viršuje.

Prieš pradinį ritinimą komandos sustoja savo aikštės pusėje už vidurio zonos. Pradinio ritinimo teisę gavusi komanda po teisėjo ženklo ritina ritinį varžovų komandos link. Pradinio ritinimo metu abiejų komandų žaidėjai neturi teisės peržengti savo vidurio zonos. Atakuojanti komanda gali įžengti į vidurio zoną po pradinio ritinimo.

Kiekvienos komandos žaidėjai ritinį ritina pakaitomis. Tos pačios komandos žaidėjams neleidžiama ritinti du kartus iš eilės, išskyrus tuos atvejus, kai pažeidžiamos taisyklės. Žaidėjams draudžiama trukdyti varžovų komandai ritinti ritinį. Komandos žaidėjai turi būti ne arčiau kaip per 12–15 m nuo ritinančio varžovo tuo momentu, kai jis iš rankos paleidžia ritinį. Žaidėjas, kuris sąmoningai trukdo ritinti, gali būti įspėtas arba pašalintas iš žaidimo 2 arba 5 minutėms.

Ritinti gali bet kuris komandos žaidėjas. Ritinis gali būti pamėtėtas viena ranka bet koku būdu (įsibėgėjus arba iš vietos) taip, kad žeme riedėtų sukdamasis apie savo ašį. Ritinimo judesys panašus į kamuoliuko metimą. Sviestas ritinis gali skrieti oru ne daugiau kaip 10–12 metrų.

Ritinti galima tik iš tos vietos, kurioje ritinis sustabdomas (vartininkas, sulaukęs savo komandos žaidėjų nepalietą ritinį 20 metrų zonoje, turi teisę atsinešti ritinį iki tos zonos kontrolinės linijos). Kai vartininkas 20 metrų zonoje perduoda ritinį kitam žaidėjui, ritinama iš tos vietos, kurioje ritinis buvo sulaukytas. Tiek vartininkui, tiek žaidėjams leidžiama ritinį pasinešti, permesti arba perduoti kitam komandos žaidėjui, kuris stovi atsitraukęs ir pasirengęs sugauti perduodamą ritinį ir iš karto gali mesti į varžovų komandos aikštės pusę. Šiuo atveju labai svarbu neperžengti ritinio sustabdymo linijos. Ritinant įsibėgėjus, įsibėgėjimo atstumas neribojamas, tačiau ritinis iš rankų turi būti išleistas ne vėliau kaip pribėgus prie jo

sustabdymo vietos (galima ritinti ir iš kitos aikštės vietos, nutiesus lygiagrečią su vidurio linija nuo sustabdymo vietos). Visais atvejais sulaikytasis ritinis turi būti paritintas varžovų komandos link ne vėliau kaip per 10 sekundžių.

Ritinį stabdyti galima lenktuoju ritmušos galu, neišleidžiant jos iš rankų. Žaidėjui stabdyti ritinį kūnu, rankomis, kojomis draudžiama. Kartą ritmuša paliestą, bet nesulaikytą ritinį galima stabdyti bet koku būdu (rankomis, kojomis, ritmušos kotu ir kt.). Vartininkas 20 metrų zonoje turi daugiau teisių negu kiti komandos žaidėjai: jis gali ritinį stabdyti ritmuša, jos kotu, savo kūnu, kojomis, gaudyti rankomis.

20 metrų zonoje gali būti tik besiginančios komandos žaidėjai. Atakuojančios komandos žaidėjams draudžiama peržengti tos zonos kontrolinę liniją. Kai besiginančios komandos žaidėjo paritintas ritinis lieka 20 metrų zonoje, atakuojančios komandos žaidėjas po teisėjo švilpuko pradeda žaidimą iš už šoninės linijos, kuri kertasi su tos zonos kontroline linija.

Jei atakavusios komandos žaidėjas išritina ritinį tiesiai į užribį, žaidimas pradedamas iš tos užribio vietos, kur ritinis išriedėjo. Ritina besiginanti komanda.

Jei ritinis išriedėjo ne 20 metrų zonoje, jis iš užribio ritinamas tos komandos link, kurios žaidėjas paskutinį kartą prieš išriedant ritiniui iš aikštės lietė jį lazda ar bet kuria kita kūno vieta. Šiuo atveju besiginanti komanda privalo kuo greičiau atsitraukti į savo aikštės pusę, o atakuojanti – žaidimą pradeda nuo tos užribio vietos, kur ritinis išriedėjo. Jei besiginančios komandos žaidėjas palietė ritinį kūnu vartų zonoje, atakuojanti komanda meta 16 metrų baudinį.

Kai teisėjas skiria 16 metrų baudinį į vartus, atakuojančios komandos žaidėjas stoja prie 16 metrų baudinio žymės ir meta ritinį į vartus iš vietos, nepakeldamas atremtos kojos nuo žemės (taip meta rankininkai 7 metrų baudinį). Kiti komandų žaidėjai turi būti už aikštės ribų, o jų varžovai už 20 metrų zonos. Jei ritinis kerta vartų liniją, komandai įskaitomi du taškai. Vartininkas, sulaikęs ritinį, gali išritinti jį pats nuo vartų zonos kontrolinės linijos.

Jeigu ritinis kerta vartų liniją žaidimo metu, komanda pelno tris taškus. Kai ritinis kerta galinę liniją, įskaitomas vienas taškas. Nugali komanda, pelniusi daugiausiai taškų.

Po laimėto taško (ar taškų) žaidimą pradeda ta komanda, į kurios vartus buvo įritintas ritinis. Žaidimas pradedamas nuo 10 metrų kontrolinės linijos.

Nuobaudos už taisyklių pažeidimus

1. Pažeidusi ritinimo taisyklės komanda baudžiama ritinio perdavimu varžovų komandai. Ši ritina ritinį iš tos vietos, kurioje stovėjo taisyklės pažeidęs žaidėjas. Tuo atveju, kai žaidimo taisyklės pažeidžiamos savo aikštės pusės 20 metrų zonoje, prasižengusi komanda baudžiama 16 metrų baudiniu. Atakuojančios komandos žaidėjas, sąmoningai toli oru metęs ritinį ir dėl to sukėlęs pavojų sužeisti žaidėjus, šalinamas iš žaidimo 5 min., o ritinis ritinamas iš tos vietos, kur stovėjo prasižengęs žaidėjas.
2. Jei pradinio ritinimo metu kurios nors komandos žaidėjas peržengia 10 metrų kontrolinę liniją anksčiau, negu nustatyta taisyklių, nuo vidurio linijos skiriamas ritinimas prasižengusios komandos link.
3. Už netaisyklingą ritinio sulaikymą (kai žaidėjas paliečia kūnu ritinį, prieš tai jo nepalietęs ritmuša) ritinis perduodamas varžovų komandai ritinti iš tos vietos, kurioje buvo pažeistos taisyklės.

Teisėjai

Aikštės teisėjas (pagrindinis rungtynių teisėjas) prižiūri, kad būtų laikomasi žaidimo taisyklių ir visomis ginčijamomis aplinkybėmis priima sprendimus. Teisėjo sprendimas yra galutinis. Prieš paskelbdamas žaidimo pradžią, aikštės teisėjas turi patikrinti, ar aikštė parengta pagal taisyklės, ar taisyklingai sužymėta, ar atitinka taisyklės reikmenų matmenys, žaidėjų apranga ir apavas, ar rungtynių metu budi gydytojas.

Teisėjas turi teisę prieš prasidedant žaidimui įspėti žaidėją arba neleisti jam žaisti, jei jis apsirengęs ne pagal taisykles arba nedrausmingai elgiasi. Teisėjas neturi leisti niekam, išskyrus žaidėjus ir šoninius teisėjus, įžengti į aikštę. Jis turi teisę sustabdyti žaidimą bet kaip pažeidus taisykles, taip pat laikinai sustabdyti žaidimą tada, jei mano, jog to būtinai reikia (dėl nepalankaus oro, žiūrovų kišimosi ir kitų priežasčių).

Šoniniai teisėjai. Aikštės teisėjui padėti skiriami du šoniniai teisėjai. Jų pareigos – vėliavėlės mostelėjimu pranešti aikštės teisėjui pastebėtus žaidimo taisyklių pažeidimus, ritinio išriedėjimą per šoninę liniją, taip pat iškelti vėliavėlę aukštyn, kai ritinis kerta vartų liniją (kai laimimas taškas). Šoniniams teisėjams patogiau stovėti kitoje aikštės pusėje, negu stovi aikštės teisėjas, prie šoninių linijų.

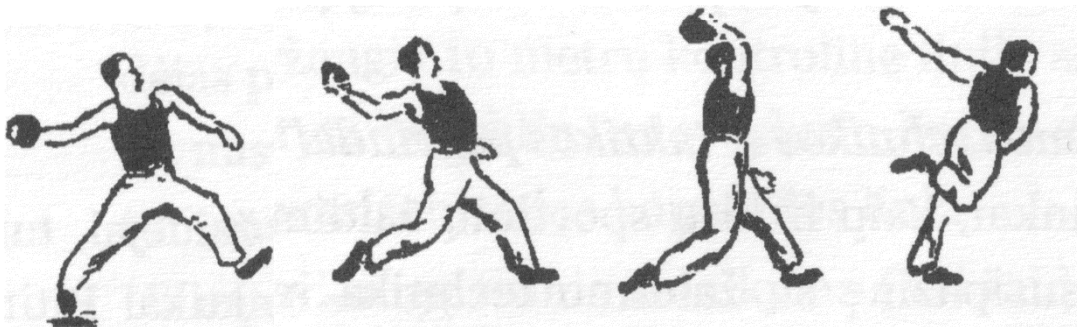
Žaidimo technikos ir taktikos pagrindai

Ritininkai, kaip ir kitų sportinių žaidimų žaidėjai, turi būti gerai susipažinę su žaidimo technika ir taktika. Ritinį metančio žaidėjo (vadinamo metėju) judesiai labai primena ieties, kamuoliuko, granatos ar disko metėjo judesius. Gerą metimą lemia ne tik jėga, bet ir vikrumas, judesių sparta.

Pagrindinis ir dažniausiai naudojamas ritinio laikymo rankoje būdas parodytas paveikslėlyje.

Ritinis suimamas tvirtai į saują (panašiai kaip diskas) ir metamas nuo peties iš stovimos padėties. Yra ir kitokių metimo būdų. Norint pamėgti ne taip smarkiai, bet tiksliai, ritinis suimamas tik nykščiu ir smiliumi. Šis būdas taikomas labai retai.

Ritinio išmetimo judesys turi būti platus ir laisvas, į jį įtraukiami ne tik rankų, bet ir visi kūno raumenys. Įsibėgėjimo pabaigoje ritiniu ir ranka užsimojama kiek galima atgal. Žengdamas paskutinius žingsnius, metėjas staigiai kelia ritinį aukštyn – prie peties, suka apie savo vertikaliąją ašį ir, baigdamas įsibėgėjimo žingsnį kaire koja, staigiu rankos judesiu išmeta.



Kitas svarbus ritinio žaidimo elementas yra ritmušos valdymas. Ritmuša naudojama greitai riedančiam ritiniui sulaikyti. Ji yra paprasta, gaminama iš kieto masyvaus medžio (skroblo, obels šakų, nupjauto beržo, augančio šlaituose, kamieno). Ritinio žaidimo ritmuša yra kur kas sunkesnė negu kitų sportinių žaidimų (ledo ritulio, lauko riedulio) lazdos.

Ritmuša laikoma tvirtai abiem rankomis. Ne kiekvienam žaidėjui iš karto pavyksta išmokti vikriai ir taisyklingai valdyti ritmušą. Sunku sulaikyti šokinėjantį per žemės nelygumus ir kryptį keičiantį ritinį. Lengviausia yra „pagauti“ ritinį, pakilusį nuo žemės. Stabdant ritinį nereikia laikyti ritmušos per daug priekyje, nes smarkiai skriedamas jis gali atsitrengti į patį žaidėją.



Žaidimo taktika

Ritinio taktika yra nesudėtinga. Abi komandos juda frontais: kai viena atsitraukia, kita priartėja išlaikydama 15–20 m nuotolį. Žaidėjai komandoje pasiskirsto pareigomis (stovėti vienoje linijoje yra nenaudinga): du žaidėjai (stabdytojai ir metėjai), kurie geriausiai sulaiko ir meta ritinį, stoja į vidurį, pirmojoje linijoje. Tarp jų turi būti 5–7 žingsnių tarpas. „Smagios rankos“ metėjai gali stovėti ir pirmojoje, ir antrojoje linijoje. Jiems dažniausiai pasitaiko sulaikyti ritinį ir tuoj pat, kol dar varžovų komanda nespėjo persigrupuoti, paritinti į numatytą laisvesnę vietą. Metėjų dvejetukas paprastai žaidžia aktyviausiai. Pirmosios linijos krašto žaidėjai padeda sustabdyti ritinį. Jie stovi per keletą žingsnių priešakyje metėjų ir stabdytojų (pastarieji stovi viduryje).

Tarp visų pirmosios linijos žaidėjų turi būti maždaug 5–7 žingsnių atstumas. Žvelgiant iš šono, šie žaidėjai išsidėsto puslankiu. Antrojoje linijoje stovi du gynėjai. Iš aikštės galo arba iš varžovų pusės žiūrint, antrosios linijos žaidėjai sustoja į laisvus tarpus tarp metėjų ir krašto žaidėjų. Tačiau žvelgiant iš aikštės šono, atstumas tarp pirmosios ir antrosios linijos žaidėjų turi būti 8–10 žingsnių. Antrosios linijos žaidėjai turi būti greiti ir mokėti sulaikyti prariedėjusį pro pirmosios linijos žaidėjus ritinį. Vartininkas irgi aktyviai gina ne tik vartų, bet ir visą galinę liniją. Jeigu vartininkas išbėga toliau už 20 metrų zonos, tada gali sulaikyti ritinį tik ritmuša. Šis gynybos būdas taikomas labai retai.

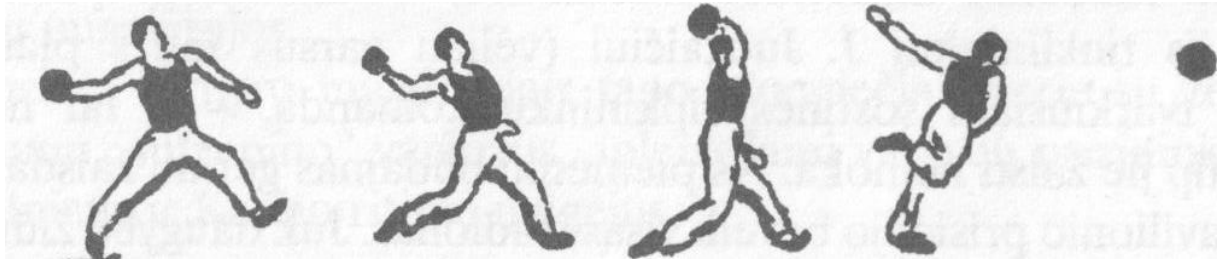
Žaidimo metu žaidėjams nerekomenduojama keistis vietomis. Ypač dažnai reikia padėti metėjams, nes jie pavargsta. Tuomet keletą metimų atlieka kiti komandos žaidėjai iš savo pozicijų. (K. Dineika. *Žaidimai*. Vilnius, 2000, p. 170).

Ritinio žaidimo technikos ir taktikos pradai (Pagal Feliksą Paškevičių)

Žaidžiant ritinį, kaip ir kitus sportinius žaidimus, gerai pasirengusių ritininkų žaidimas yra įdomus ne tik patiems žaidėjams, bet ir žiūrovams. Ritinio ritintojo judesiai labai primena ieties ar granatos metiko judesius. Gerą ritinimą lemia ne tik jėga, bet ir vikrumas, judesių koordinacija bei greitis.

Ritinio (ripkos) laikymas. Pagrindinis ir dažniausiai naudojamas ritinio laikymo būdas yra toks: ritinis tvirtai suimamas į saują ir metamas nuo peties, vertikaliajoje padėtyje. Norint ritinį paritinti ne taip smarkiai, bet tiksliai, jis suimamas tik nykščiu ir smiliumi. Pastarasis ritinimo būdas žaidime naudojamas retai.

Ritinio metimas. Išmetimo judesys turi būti platus ir laisvas. Tam reikia pasitelkti ne tik rankos, bet ir viso kūno, ypač nugaros, raumenis. Įsibėgėjimo pradžioje ritiniu ir ranka užsimojama kiek galima atgal.



Atliekant paskutinius žingsnius, jis staigiai keliamas aukštyn – prie peties, sukamas per savo vertikalią ašį ir, baigiant įsibėgėjimą kaire koja, staigiu, „sprogstamu” rankos judesiu išmetamas. Jei žaidėjas varžybose „negaili” savęs ir tuo metu yra mažai treniravęsis, tai po atliktų kelių dešimčių energingų metimų jis tikrai per naktelę nemiegos: skaudės alkūnę.

Ritmušos (lazdos) valdymas. Kitas svarbus ritinio žaidimo elementas yra greitai riedančio ritinio stabdymas. Savo svoriu ritmuša gerokai pralenkia kitų žaidimų (ledo ritulio, žolės riedulio) lazdu svorį. Ji laikoma tvirtai abiem rankomis, stabdymo momentu ritmušos mentis turi užimti vertikalią padėtį. Ne kiekvienam žaidėjui iškart pavyksta sulaikyti šokinėjantį per aikštės nelygumus ir keičiantį kryptį ritinį.

Ritinio perdavimas partneriui. Žaidėjas savo partneriui ritinį gali perduoti paprasčiausiu, tačiau efektingu horizontaliu su žeme mestelėjimu. Jis turi apskaičiuoti ritinio skrydžio trajektoriją ir atstumą. Dar yra galimas perdavimo būdas, ritinį laikant ir išmetant panašiai kaip diską.

Žaidimo taktika. Ji nėra sudėtinga. Abi komandos juda „frontais”: kai viena komanda traukiasi, kita artėja, išlaikydama 15–20 m atstumą. Žaidėjams stovėti vienoje linijoje nėra naudinga, nes ritinį iš karto sustabdyti labai sunku. Dažnai jis „prasprunka” net pro trigubą ritmušų užtvarą. Komandos žaidėjai paprastai pasiskirsto pareigomis: pirmojoje linijoje žaidžia tie, kurie geriausiai sulaiko ritinį – gynėjai. „Smagią ranką” turintys žaidėjai-ritintojai stovi antrojoje eilėje. Jie vadinami puolėjais ir jiems dažniausiai pasitaiko sulaikyti ritinį, ir, nieko nelaukiant, paritinti į varžovų gynybiniuose ešelonuose susidariusią spragą.

Vartininko žaidimas. Jis tai pat nestovi vietoje – turi sugebėti užbėgti už akių prasprukusiam pro pirmąsias eiles ritiniui. Vartininkas aktyviai dalyvauja ne tik vartų, bet ir visos galinės linijos gynyboje.

[„Ritinis“ \(vaizdo įrašas\).](#)

[„Skretės – ripkos varinėjimas“ \(vaizdo įrašas\)](#)

(Įrašų pasidalino Nacionalinis liaudies kultūros centras.)

7. ŽIEMOS ŽAIDIMAI LAUKE

(pagal Karolį Dineiką)

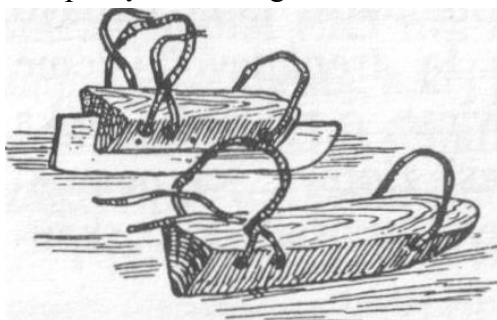
K. Dineika ir kiti autoriai rašo, kad natūralus gyvenimo būdas Lietuvos gyventojus pripratino prie šalčio. Žiemą dalis bernų miegodavo ant tvartų, įsikasę į sieną, o mergos klėtyse po patalais. Moterys buvo įpratusios plikomis rankomis skalauti žlugtą eketėse, o aukštaičiams ir žemaičiams buvo įprasta įkaitus pirtyse šokti į eketę arba išsitrinti sniegu. Iš mažens prisitaikę prie šalčio ir nepatogumų, lietuviai augo sveiki, darbštūs ir ištvermingi. Tačiau ryškesnių žiemos sporto žaidimų Lietuvoje nesusiformavo (nors buvo karuselė, pačiūžos, rutulio ridenimas, lenktynės rogutėmis – kas greičiau ar toliau nusileis nuo kalniuko).

7.1. KARUSELĖ

Ją dar vadino „sukatu“ (Pašvitinys), „kalvaratu“ (Kairinėliai, Želva), „sukiniu“ (Tirkšliai). Paaugliai, o ir vyrai, labai mėgo karusele važinėti. Jie prasikirsdavo tvenkinio ar ežero lede skylę, įstatydavo kuolą, palikdami viršuje kyšoti bent metrą. Gerai įšalus, užnerdavo seną ratą, prie jo pritvirtindavo dvi ar keturias kokių 5 metrų ilgio kartis. Prie kito karties galo prikabindavo rogutes, karučius. Vaikai sukdavosi pasikeisdami – vieni sėdi rogėse, kiti suka.

7.2. PAČIŪŽOS

XX a. pradžioje, nusižiūrėjus į miestą, kaimuose jau buvo čiuožiama pačiūžomis. Kaimiečiai vaikai turėdavo medines savo darbo pačiūžas. Apačią kaustė dalgio viksva ar kibiro lankeliu.



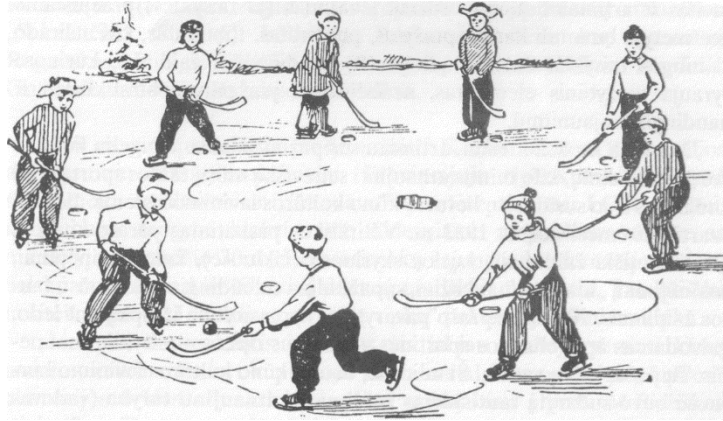
Žiemą jaunimas žaisdavo *rutulį* – ant tvenkinio, ežero ar upės ledo, kaip ir ritinį, ridendavo medinį apvalų rutulį. Žaidėjai pasidalydavo į dvi komandas, ant ledo 30–40 žingsnių atstumu nubrėždavo dvi lygiagrečias linijas. Ritmušas apvyniodavo skudurais. Nuvarius rutulį už priešininkų linijos, pelnomas vienas taškas. Laimi komanda, per sutartą laiką surinkusi daugiausiai taškų.

7.3. „ŠŪVIAI“ Į TAIKINIUS

Tvenkinio ar upės krante, prie pat ledo, padaromos trys angos. Prie jų pastatomas sargas su lazda. Kiti žaidėjai atsistoja 10–15 žingsnių atstumu ir su lazdomis angų link muša kiaušinio dydžio akmenėlius. Už pataikymą į šonines angas skiriama po 1 tašką, už pataikymą į vidurinę angą – 2 taškai. Jeigu kuris žaidėjas iš penkių smūgių nė vieno nepataiko į taikinį – eina pakeisti sargo. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų („akių“).

7.4. „LYDEKOS“ VARYMAS Į EKETĘ

Kai pirmieji šalčiai sukausto upes, tvenkinius ir ežerus, o lygus ir švarus ledas pasidaro puikiausia čiuożykla, vasarą žaidžiamą „kiaulikę“ pakeičia „lydekos“ varymas į eketę.



Pirmiau dar buvo aprašyti žiemos žaidimai [Kiaulikė ant ledo](#) ir [Ripka ant ledo](#).

6. SENIAUSI LIETUVIŲ ŽAIDIMAI

6.1. 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. Sūpuokles dažniausiai įkeldavo tarp dviejų tvirtų greta augančių medžių pamiškėje ar sodyboje, kitur kasdavo du stulpus į žemę, dar kitur greta 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; ant žemės 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 sūpuokles įrengdavo ir kambaryje, sakydavo – jeigu vaikai per Velykas supsis, tai bus smagūs ir greiti. Rytų Lietuvoje vaikams suptis kabindavo ir geldą. Už sijos užkabina virves, jų galus užneria ant abiejų geldos galų. Į geldą, kurioje skalbia rūbus, sulipa, kiek telpa, vaikų 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 rėkti, 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). (J. Kudirka. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius, 1993).

6.2. ŠOKINĖJIMAS ANT LENTOS

Dzūkijoje lentą dėdavo ant skersinio, kitur (Josvainiuose) ant mintuvų taip, kad ji išlaikytų pusiausvyrą. Ant lentos galų atsistodavo po merginą ir supdavosi. Žižmų k. (Dieveniškių apyl.) sakydavo: „Šokam lentom 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 sudygus, šokti lenton buvo griežtai draudžiama, nes tikėta, kad jiems tuo galima pakenkti“ (J. Kudirka. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius, 1993).

6.3. KIRVELIS-1 („KIRVIO ŠOKIS“)

L. Jucevičius aprašė XIX a. viduryje Lietuvoje plačiai žinomą šokį „Kirvio“ pavadinimu. Jis šį šokį kildina iš tolimos karinės praeities. Šokama buvo lauke, nes ankštoje trobelėje „Kirvio“ šokti neįmanoma. Sustoja poromis vaikinai ir mergaitės į ratą, o vidury viena su kirviu rankoje, 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, rytoj!
Šiandien geriam, uliavojam,
Nes tai mūsų laiks,
O rytdien, kas tai žino,
Kur kožnas nuplauks.
Drąsiai tiktai, bernužėliai,
Su mergaite šokt!
Glaust prie širdies širdužėlės,
Paskui bučiu vogt!
Tu, mergaite skaisčiausioji,
Vieną iš mūs rink,
Kas spraunesnis 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, kai sužeidimas ar kraujo praliejimas buvo laikomas vyriškumo požymiu. Žaidimo tikslas – patikrinti bernelių vikrumą, nes aukštai išmestą, kad ir akmeninį, kirvuką nėra paprasta nesusižeidus pagauti (J. Kudirka. *Lietuvių sportiniai žaidimai*. Vilnius, 1993).

6.4. KIRVELIS-2

Kitame, matyt jau vėlesniame, šio žaidimo variante mergina padėdavo kirvelį ant suolo, o vyrai sustodavo vienon eilėn maždaug 20 žingsnių atstumu. Jie, susikabinę rankomis, siūbuodavo į šalis ir dainuodavo:

Kirvelis, kirvelis ant suolo gulėjo.
Bernelis artojas paimt jį norėjo.

Dabar taip pat yra žaidžiami panašūs, tačiau tik be kirvelio, žaidimai. Kirvelį pakeičia susuktas rankšluostis, skarelė arba sviedinys. (V. Steponaitis. *Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos*. Vilnius, 1968).

6.5. ICKI PICKI

Žaidimo vaizdo įrašų pasidalino Nacionalinis liaudies kultūros centras.
[„Icki picki“ \(vaizdo įrašas\).](#)

6.6. MIKITA

Žaidimo vaizdo įrašų pasidalino Nacionalinis liaudies kultūros centras.
[„Mikita“ \(vaizdo įrašas\).](#)

6.7. KUMELIUKŲ GIRDYMAS

Žaidimo vaizdo įrašų pasidalino Nacionalinis liaudies kultūros centras.
[„Kumeliukų girdymas“ \(vaizdo įrašas\).](#)

6.7. LAZDELIŲ NUMUŠIMAI „TŪKSTANTIS“

Žaidimo vaizdo įrašų pasidalino Nacionalinis liaudies kultūros centras.
[„Lazdelių numušimai „Tūkstantis“ \(vaizdo įrašas\).](#)

7. FANTŲ IŠPIRKIMAS

Fantų išpirkimas taip pat yra tam tikra žaidimų rūšis. Fantas – pralaimėjusio žaidėjo asmeninis daiktas, kurį jis atiduoda kaip baudą ir jį reikia „išpirkti“. Fantų išpirkimas ugdo žaidėjų fantaziją, sumanumą, iškalbą, fizines savybes, tai yra bene linksmiausia žaidimo dalis. Pateikiamas fantų išpirkimo aprašymas pagal M. Grigonį.

„Išpirkti fantus žaidėjai labai mėgsta. Vienam atiduoda visus fantus, ir tada jis rodo į kurį nors iš pralaimėjusiųjų ir klausia teisėjų, ką to fanto savininkas už bausmę turi atlikti. Fanto savininkas turi:

Padeklamuoti.

Padainuoti.

Pagriežti.

Pašokti.

Pasakyti kiekvienam komplimentą.

Būti teisėju.

Pasakyti tris teisybes ir tris neteisybes.

Kiekvienam kitaip nusilenkti.

Vienoj kertėj verkti, antroj juokties, trečioj šokti, ketvirtoj dainuoti.

Burti. Fanto savininką užrištomis akimis pasodina ant kėdės. Kiekvienas prie jo prieina, paduoda delną ir jis buria.

Būti stovyla. Fanto savininkas stojasi viduryje kambario ir visi žaidėjai pastato stovylą kitaip.

Suskinti puokštę. Fanto savininkas stojas kambario vidury ir sako: „Skinu puokštę, reikalauju...“ (įvardija kokį nors žaidėją). Po to tą pat atkartoja kiekvienas kitas asmuo. Visi žaidėjai paduoda kits kitam rankas. Tada paskutinis, „kaspinas“, „riša puokštę“, eidamas su visais keliskart aplinkui pirmąjį, kuris stovi vietoje. Po to lygiai taip pat „puokštę atriša“.

Būti knyga be pavadinimo. Prieina prie kiekvieno ir prašo sugalvoti pavadinimą.

Turėti stiklinę širdį. Prašo paeiliui visų, kad pasakytų, ką mato širdyje.

Būti veidrodžiu. Fanto savininkas stojasi vidury kambario ir turi pakartoti visus priėjusių prie jo žaidėjų judesius.

Būti popierėliu. Prieina prie kiekvieno ir klausia, ką su tuo popierėliu darytų.

Pasielti kojomis lubas. Ši bausmė gali nugąsdinti jos nežinančius – kėdės kojas prideda prie lubų.

Padėti dantis ant spintos. Padeda šukas.

Išpažinti kaltes. Fanto savininkas sėdas ant kėdės, kiekvienas paeiliui prieina prie jo, stojasi iš užpakalio ir klausia: „Kiek kartų taip darei?“ Tuo metu daro kokį nors judesį. Sėdintis, nežinodamas, apie ką kalbama, atsako į klausimą. Po to jam pasako, ko buvo klausta.

Statyti tiltą. Fanto savininkas išeina į vidurį ir pareiškia, kad nori tiltą statyti ir jam reikia... (įvardija kokį nors daiktą), o tą daiktą jam paduos... (įvardija asmenį). Tas asmuo prieina ir stojasi statytojo prieky, paduodamas jam abi ranki. Tada vėl įvardija reikiamą daiktą bei asmenį, kuris paduos. Kviečia tol, kol visi žaidėjai sustoja poromis į eilę, laikydamiesi už rankų. Po to mėgina tiltą, t. y. paskutinė pora, o paskui ją ir kitos, eina pakeltų rankų apačia, o žaidėjai nuleidžia rankas ant einančiųjų nugarų ir iš lengvo primyga.

Įspėti paslėptą žodį.

Įspėti žodį sulig trijų klausimų.

Įspėti žodį sulig atsakymų „taip“ ir „ne“.

Būti tėvu Jurgeliu.

Būti žirniais pakeleėj. Fanto savininkas stojasi vidury kambario ir kiekvienas gali jį pešioti.

Šokuoti ant vienos kojos aplink kambarį.

Išimti lūpomis obuolį iš indo, vandens pripilto.

Išimti lūpomis iš miltų žiedą.

Būti laiškų nešėju. Fanto savininkas išeina į kitą kambarį ir beldžia į duris. Klausia jo: „Kas ten?“ – „Laiškų nešėjas!“ – „Ką atnešei?“ – „Laišką!“ – „Kam?“ Tas sako kieno nors pavardę. Pašauktasai išeina už durų ir kviečia kitus. Ir taip tol, kol visi atsiders už durų.

Kalėdoti. Elgeta išsirenka vieną žaidėją, „krepšį“ ir dalijasi su juo viskuo, ką gauna. Kiti žaidėjai elgetai gali lengvai suduoti, jį paglostyti, pabučiuoti ir t. t.

Atsistojus ant kėdės triskart kaip gaidys užgiedoti.

Įminti mįslę.

Papasakoti anekdotą.

Papasakoti juokingą atsitikimą iš savo gyvenimo.

Kiekvienam duoti patarimą.

Paklausti kiekvieną patarimo.

Sulygint kiekvieną su koku nors žolynu ir pasakyti, kuo į jį panašus.

Sulygint kiekvieną su koku nors gyvuliu ir pasakyti, kuo į jį panašus.

Kad ir ką kiti sakytų, atsakyti: „Tai buvau aš“. Pavyzdžiui, „Vakar mačiau, kaip vienas vaikinys vogė žirnius“ – „Tai buvau aš“.

Atsisėsti ant žemės be rankų ir lygiai taip atsistoti (tik vyrams).

Įkristi į šulinį. Atsiklaupia ant kelių ir sako: „Aš inkritau šulnin“. Jo klausia: „Kiek sieksnių gilumo?“ – „Du“ – „Kas tave ištrauks?“ Įvardytasis turi tiek kartų paliesti įkritisįjį, kiek buvo sieksnių gilumo.

Užpūsti degančią žvakę, kurią kitas tai šen, tai ten trauko.

Kalbėti telefonu. Pirmutinis siunčia kokį nors žodį iki eilės galo, o paskui paeiliui, pradėdant nuo galo, visi garsiai pasako, ką girdėjo.

Pamėgdžioti įvairių gyvulių balsus.

Pjauti malkas (brūžuoti kakta per duris iš viršaus žemyn).

Nupiešti karikatūrą.

Pasakyti prakalbą.

Sukelti į maišą. Kiekvienam patylomis pasako, ką turįs daryti, kai bus duotas ženklas. Vienam įsako bėgti, antram jį vytis, trečiam neduoti jo sugauti ir t. t.“

(M. Grigonis. *200 žaidimų*. Vilnius, 1988).