

## ANAMARIA STĂNESCU<sup>1</sup>, ROMÂNIA

**Cuvinte cheie:** repertoriu, acte ludice, limbaj poetic-muzical, copii.

### **Repertoriul actelor ludice ale copiilor. Aspecte ale limbajului poetic-melodic**

#### **Rezumat**

Intenționez să realizez o analiză asupra repertoriului generat de actele ludice practicate în copilărie de către români, respectiv analiza componentei poetic-melodice a „codului oral” specifică actelor ludice ale copilăriei. Pentru exemplificări, utilizez pe lângă corpusul de texte de referință al literaturii de specialitate și texte ale actelor ludice obținute în urma cercetării de teren realizate în Crevedia Mare, Giurgiu, în anul 2017. Metodele de cercetare folosite sunt: observația directă participativă și neparticipativă, realizarea unor interviuri semi-directive, provocarea preformării jocurilor de copii, reconstituirea contextului preformării (am în vedere comportamentul copiilor în timpul jocului) și, în cazul adulților, povestirea vieții și interviul. Menționez faptul că în demersul meu utilizez sensul contemporan al cuvântului *copil*, ce indică o fată sau un băiat în raport cu părinții săi, în perioada de viață de la naștere până la adolescență, fiind produsul concepției legitime dintre un soț și soția acestuia. Este similar cu termenii de *fiu/fiică*, ce exced vârsta copilăriei, până după moarte. Pe de altă parte *prunc/pruncă* sunt nou-născuții cu vârsta de până la 1 an. *Cocon/Cocoană* sunt pruncii din Maramureș. (...)

---

<sup>1</sup> Institutul Național al Patrimoniului, Universitatea din București.

**Keywords:** repertoire, playful acts, poetic-musical language, children.

## **Repertoire of Children's Playful Acts. Aspects of Poetic and Melodic Language**

### **Summary**

I intend to make an analysis of the repertoire generated by the playful acts of childhood by Romanians. More exactly, I analyze the poetic-melodic component of the „oral code” specific to the playful acts of childhood. For examples, I use, besides the corpus of reference texts of the specialized literature, ludic texts obtained from the field research in Crevedia Mare, Giurgiu, in 2017. The research methods I use are: participative and non-participatory direct observation, semi-conducting interviews, provoking the performing of children's games, reconstituting the performing context (I mean the children's behavior during the game) and, in the case of adults, the story of life and the interview. I mention that in my approach I use the contemporary meaning of the word *child*, which indicates a girl or a boy in relation to her parents, from birth to adolescence, being the product of the legitimate conception between a husband and his wife. It is similar to the terms *of son/daughter*, which exceeds the age of childhood, until after death. On the other hand, *infants/infants* are newborns aged up to 1 year old. *Cocon/Cocoană* are the infants from Maramureş County. (...)

## Repertoriul actelor ludice ale copiilor. Aspecte ale limbajului poetico-melodic

Intenționez să realizez o analiză asupra repertoriului generat de actele ludice practicate în copilărie de către români, respectiv analiza componentei poetico-melodice a „codului oral” specifică actelor ludice ale copilăriei. Pentru exemplificări, utilizez pe lângă corpusul de texte de referință al literaturii de specialitate și texte ale actelor ludice obținute în urma cercetării de teren realizate în Crevedia Mare, Giurgiu, în anul 2017. Metodele de cercetare folosite sunt: observația directă participativă și neparticipativă, realizarea unor interviuri semi-directive, provocarea preformării jocurilor de copii, reconstituirea contextului preformării (am în vedere comportamentul copiilor în timpul jocului) și, în cazul adulților, povestirea vieții și interviul. Menționez faptul că în demersul meu utilizez sensul contemporan al cuvântului *copil*, ce indică o fată sau un băiat în raport cu părinții săi, în perioada de viață de la naștere până la adolescență, fiind produsul concepției legitime dintre un soț și soția acestuia. Este similar cu termenii de *fiu/fiică*, ce exced vârsta copilăriei, până după moarte. Pe de altă parte prunc/pruncă sunt nou-născuții cu vârsta de până la 1 an. *Cocon/Cocoană* sunt pruncii din Maramureș.

A fi copil din punct de vedere social e diferit de a fi copil din punct de vedere familial. Aceste dimensiuni sunt completate de felul în care copilul se imaginează pe sine prin raportare la Ceilalți, la Cosmos, construindu-și astfel identitatea. Iar cea mai pregnantă și mai des întâlnită metodă de autocunoaștere este jocul. Conform etnologiei vârstelor etatea funcționează ca un element de grupare a inșilor în societate în grupe specifice, indispensabile devenirii umane: copilăria, tinerețea, bătrânețea. Acestea determină stări, roluri și relaționări regăsite în diferite situații ludice. Pentru *homo ludens* jocul ca joc are o funcție ontologică și gnoseologică. Deși jocul ca joc este o forță centrifugă a oricărei vârste, studiul meu se limitează la actele ludice ale copilăriei.

*Homo ludens* este omul care se joacă. Huizinga introduce în terminologia de specialitate noțiunea de *ludic* (*jucăuș* are particularități semantice neadecvate și deja consacrate de *vioi*, *neastâmpărat*, *zglobiu*). Pentru că orice acțiune umană se poate reduce la *un joc*, Huizinga demonstrează că „civilizația se naște în *joc* și *ca joc*”<sup>2</sup>. Prin joc oamenii dezvoltă facultăți mintale și obiceiuri sociale. Astfel, jocul este un fenomen cultural, cu funcție socială sacră. Huizinga definește jocul ca fiind o acțiune liber consimțită, ordonată de reguli incontestabile, limitată temporal, spațial și simbolic, dependentă de contextul social al interacțiunii culturale, gratuită și generatoare de veselie, ce dezvoltă loialitate față de grupul de actanți. Jocul are *tâlc* iar realitatea sa este irațională. Misterul jocului și alteritatea ating cote înalte în cazul mascaților. Copiii fac din joc *un mic secret*, numai al lor. Prin mascaradă, jucătorul devine o altă ființă supusă misticismului sacru<sup>3</sup>. Comunitatea de jucători se sustrage Obișnuitului și se distinge de Ceilalți. *Lumea jocului* se diferențiază

<sup>2</sup> Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Editura Humanitas, București, 2002, p.15.

<sup>3</sup> Huizinga, Johan, *op. cit.*, p. 55.

de restul lumilor, jocul având scopul *în sine* însăși. Acțiunea ludică aparține spiritului.

Caillois accentuează conținutul arbitrar al jocului<sup>4</sup>. Fiind lipsit de tensiunea lăuntrică a sacrului, jocul reprezintă libertatea absolută. Scopul său este odihna și destinderea jucătorilor. Deosebirea dintre *joc (game)* și *joacă (play)* e stabilită de existența/de lipsa constrângerilor: jocul se practică în interiorul unor limite temporale, spațiale, simbolice, normative iar joaca e un moment al libertății depline. Asemeni jocului, joaca deformează și reinterpretează realitatea cotidiană, având un rol educativ în maturizarea copiilor. Jocul este *un sistem de reguli*. Prin joc ființa umană se întregeste.

*Benveniste definește jocul ca fiind orice activitate reglată, ce își are scopul în ea însăși și nu vizează o transformare utilă a realului*<sup>5</sup>. Paul Cornea definește joaca ca pe o modalitate spontană, înrădăcinată în mecanismele biologice inconștiente, o zbenguială sau o hârjoană<sup>6</sup>, adică e specifică făpturilor care se joacă: animale, copii, adulții.

Caillois preia în studiile sale caracterele formale fundamentale ale jocului enunțate de Huizinga, identificând principii de clasificare. Teoretizează patru categorii: *agon*, *alea*, *mimicry* și *ilinx*. Primele trei categorii reprezintă jocurile cu reguli. Regulile nu guvernează în totalitate universul jocului, ci doar le compartimentează în doi poli opuși complementari: *paidea* și *ludus*. Paidea (agon și alea) implică jocuri în care amuzamentul și improvizatia sunt libere, încântarea este fără griji iar fantezia este necontrolată. Ludusul (mimicry și ilinx) disciplinează spontaneitatea și impune soluționarea unei dificultăți practice.

Agon reprezintă grupul jocurilor de competiție. Accentuează dorința de *a fi cel mai bun*, fie a unui individ, fie a conducătorului de joc al unei echipe, servind unui principiu antagonist. Copiii mici devin adversari fie prin probe de răbdare, de rezistență la gâdilă, de privit în Soare, de ținut respirația sub apă etc. Sunt jocuri ascetice care inaugurează probele severe ale inițierilor de mai târziu. Alea exprimă categoria jocurilor de noroc (jocurile cu zaruri, jocurile de cărți etc.). Pune în lumină jucătorul pasiv ce riscă o miză la mâna sortii. Spre deosebire de agon, alea elimină munca de antrenament, deoarece jucătorii se abandonează fie în grația, fie în dizgrația absolută a unui zeu. Mimicry face trimitere prin excelență la iluzie, la imitație continuă. Jucătorii se conving pe sine și pe alții atunci când se deghizează că sunt altcineva. Copiii joacă rolul unui personaj, ce aparține sinelui, nu e un travesti pur vestimentar. Se joacă *de-a altcineva*. Imită adulții și obiceiurile acestora, jucându-se de-a mama și de-a tata, de-a bucătăreasa, de-a hoții și vardiștii, de-a marțienii etc. De asemenea, pot imita un avion. Țin brațele deschise alergând prin curte, uruind ca motorul și scandând: „-Avion cu motor,/ Ia-mă și pe mine-n zbor./ Să mă fac aviator./-Nu te iau că ești mic/ Și te cheamă Polinic.”<sup>7</sup> sau „Avionul american/Fără aripi, fără geam,/Cu maimuța la volan/Trage bombe cu salam”<sup>8</sup>. Ilinx este categoria jocurilor de vertij, ce impun

<sup>4</sup> Caillois, Roger, *Teoria jocurilor în Eseuri despre imaginație*, trad. Viorel Grecu, Editura Univers, București, 1975, p. 244.

<sup>5</sup> Benveniste, Emile, *Le jeu comme structure în Deucalion*, nr. 2, 1947, p. 161.

<sup>6</sup> Cornea, Paul, *Interpretarea și jocul în Interpretare și raționalitate*, Editura Polirom, Iași, 2006, p. 80.

<sup>7</sup> Inf. Mihaela Steluța Albiță, 25 ani, localnică, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

lucidității o transă confuză determinată de panică. Orice copil se învârtește cât poate de repede în jurul lui însuși, se leagănă cu forță în scrânciob sau se joacă de-a sfârleaza. Mai târziu descoperă distracțiile de la bălci și beția pașilor de dans.

Deci, actele ludice ale copiilor sunt jocuri ca joc (își au miza în ele însele), scopul jucătorilor fiind să câștige jocul și să se bucure din acest motiv. Spre deosebire de agon ce nu poate fi delimitat de contextul joc-sărbătoare-ritual, miza ludicului nu e în afara jocului. Astfel, actele ludice ale copiilor se delimitează de ritualurile sacre și de actele dramatice performate de copii. Se împart în jocuri de imitație și de invenție (mimicry) și în jocuri de vertij (ilinx). Actele ludice ale copiilor din comunitatea tradițională românească sunt acțiuni „ce au ca scop o plăcere senzorială cu valențe estetice”<sup>9</sup>, ce „preiau aproape în întregime logica simbolică și viziunea magică a comportamentului tradițional”<sup>10</sup>.

Datorită caracterului de sistem al culturii tradiționale, părțile acesteia se intercondiționează. Actele ludice ale copiilor sunt părți constitutive ale jocurilor tradiționale, care la rândul lor aparțin folclorului copiilor. Folclorul copiilor devine o secțiune de sine stătătoare a creației populare odată cu sintezele lui Gh. Vrabie (1970) și Ov. Bârlea (1983). Este alcătuit din „realizări literare versificate sau nu, legate de gestică, mișcare, joc, cântate sau scandate”<sup>11</sup>. Reprezintă o categorie a folclorului cu conținut și forme proprii, manifestările sale artistice participând la educația copiilor primită în familie. N. Constantinescu consideră folclorul copiilor o categorie eterogenă atestată universal. Jocurile tradiționale sunt conștiente, permanente și polivalente. Sub imperiul acestora coexistă acte ludice preistorice și recente, jocuri moștenite din străbuni, jocuri împrumutate de la alte popoare și improvizații spontane. Jocurile tradiționale de copii au un caracter sincretic, fiind definite de text, melodie, gest, mimică și mișcare. Actele ludice tradiționale cuprind „creațiile poetice orale ale copiilor cu trăsături specifice de conținut, structură compozițională, funcționalitate și mod de manifestare”<sup>12</sup>. Astfel, textele poetice ale actelor ludice se practică de către un grup de jucători, în cadrul unui act ludic cunoscut și acceptat de toți membrii grupului, având forme ordonate de norme și obiecte de recuzită specifice. Folclorul copiilor este o categorie aparte a culturii române, cu trăsături structural-funcționale determinate de caracteristicile vârstei copiilor și de contextul genetic și performativ<sup>13</sup>. Textele poetice ale actelor ludice sunt dependente de context. Pe de o parte, de contextul larg cultural/genetic, cultura populară fiind generatoarea formelor de artă verbală, muzicală și gestuală întrebuințate de copii în timpul actelor ludice. Pe de altă parte, de contextul performativ/situațional. În acest context *al zicerii* formele de artă menționate

<sup>8</sup> Inf. Mihaela Steluța Albiță, 25 ani, localnică, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

<sup>9</sup> Mauss, Marcel, *Manual de etnografie*, trad. Cristian Gavriliuță, Editura Institutul European, Iași, 2003, pp.104-108.

<sup>10</sup> Evseev, Ivan, *Jocurile tradiționale de copii. Rădăcini mitico-ritualice*, Editura Excelsior, Timișoara, 1994, p. 21.

<sup>11</sup> Comișel, Emilia, *Folclorul copiilor. Studii și antologii*, Editura Muzicală, București, 1982, p. 12.

<sup>12</sup> Comișel, Emilia, *op. cit.*, p. 7.

<sup>13</sup> Frunteletă, Ioana, *Copilăria în Roșcani. Un sat pentru mileniul III*, coord. Narcisa Știucă, Ed. Emia, Deva, 2000, p.161.

anterior se reproduc și se actualizează în funcție de timp, de loc, de grupul de jucători în diferite variante. Actele ludice ale copiilor sunt independente de cadrul ceremonial (contextul ritual), dar strict dependente de contextul situațional<sup>14</sup>.

„Studiul [folclorului copiilor, n.a.] ne transportă în epoci imemorabile, în etapa de copilărie a omenirii, când sunetului (în forma vorbită sau cântată) i se atribuiau puteri magice și de aceea era utilizat în lupta cu natura, cu forțele necunoscute ale firii, în scopul obținerii celor necesare traiului (când cunoștințele erau transmise numai pe cale vocală, în etape și în anumite condiții). Ceva din această atitudine mentală arhaică subzistă în producțiile copiilor, îndeosebi din această categorie”<sup>15</sup>. De exemplu, interdicția de a vorbi ce impune o pedeapsă, din formula: „La popa la poartă,/E o pisică moartă./Cine o râde și-o vorbi/S-o mănânce coaptă,/Cu mărar și pătrunjel,/Cu untură de cățel./Eu sunt popă românesc/Și am voie să vorbesc! Stop!”<sup>16</sup> Formula eliminatorie reprezintă o reminiscență desacralizată a probei de inițiere (a somnului, a abstenenței alimentare și erotice) din scenariul „muțeniei rituale”<sup>17</sup>.

Jocurile de copii își au originea în practici rituale a căror umbră s-a perpetuat subtil până în prezent. Actele ludice ale copiilor reprezintă o formă a dialogului omului cu invizibilul, semnificațiile lor amintind de reminiscențe ale miticului și a magicului ancestral. Manifestarea ludică a copiilor preia magia și simbolismul specific comportamentului tradițional. Copilul manifestă față de lume o mulțime de activități ludice ce urmăresc supunerea sau împlânzirea obiectului, a jucăriei. Se realizează un raport mental prin care se instituie o consonanță sau o egalitate. De exemplu următoarea formulă magică: „Fă-te floare, cât căldarea/Cât căciula moșului,/Cât creasta cocoșului!”<sup>18</sup>. Jocul-cântec *Podul de piatră* are la bază mitul jertfei zidirii: „Podul de piatră s-a dărâmat,/A venit apa și l-a luat/Vom face altul pe râu în jos/Altul mai trainic și mai frumos/Din cărămidă, din lemn cioplit/Din ebonită sau din granit/Vom face altul pe râu în jos/Altul mai trainic și mai frumos”<sup>19</sup>. Baba-Oarba derivă dintr-un joc de priveghi al adulților. În ultimul caz, copilul care devine Babă-Oarbă îi vede cu mâna pe ceilalți care scandează la unison: *Ba-ba-Ba-ba-Oar-ba!/Unde-ți este roaba?/Roaba ici colea/În casă la dumneata*<sup>20</sup>. Deși sunt desacralizate, pierzându-și caracterul ritual, totuși aceste jocuri demonstrează fragilitatea graniței dintre categoriile folclorului. Reprezintă un *joc de-a limbajul*.

La vârsta copilăriei, structurarea și transmiterea informațiilor se realizează cu preponderență prin mijloace orale și auditive. Există o mulțime de sunete aflate la limita dintre limbajul vorbit și cel muzical, ce o determină pe Ghizela Sulișteanu să numească

<sup>14</sup> Nicolae Constantinescu, *Lectura textului folcloric*, București, Editura Minerva, 1986, pp. 20-78.

<sup>15</sup> Comișel, Emilia, *Folclorul copiilor. Studii și antologii*, Editura Muzicală, București, 1982, p. 22.

<sup>16</sup> Inf. Mihaela Steluța Albiță, 25ani, localnică, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

<sup>17</sup> Constantinescu, N.-Fruțelată, I., *Limba și literatura română. Folclor*, Ministerul Educației și Cercetării, București, 2006, p.43.

<sup>18</sup> Neagu, Gh, I., *Cântece și jocuri de copii*, Editura Minerva, București, 1982, p. 81.

<sup>19</sup> Inf. Mihaela Steluța Albiță, 25ani, localnică, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

<sup>20</sup> Inf. Mihaela Steluța Albiță, 25ani, localnică, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

aceste manifestări *vorbire muzicalizată*<sup>21</sup>. Intonația este apropiată limbajului verbal. Tempo-ul este adaptat vitezei de percepție a informației de către copii. Structura ritmică este accentuată. Spre exemplu, textele ce însoțesc jocurile de dexteritate (acompaniate de bătăile palmelor și râsetele copiilor): „O pane, pane, pane/ Comedia mustafa fa-fa-fa,/ O come ga-ga-ga,/Ugi epe-epe-epe,/Come depe depe-depe,/Ugi ooo-ooo-ooo,/Ome go-go-go.”<sup>22</sup>

Actele ludice ale copiilor reprezintă un sistem semiotic de sine stătător, cu o organizare specifică, determinată de semnificații universale (copiii se joacă de-a *ceva*) și de semnificația globală *mimesis ludic*<sup>23</sup>. Semnificantul și semnificatul înlătură contradicția inițială. *Mimesisul ludic* este o funcție culturală, identificat cu semnificația jocului. Acceptă ficțiunea și accesarea jucătorilor într-o lume irațională. Actele ludice ale copiilor sunt un simulacru, o imitație a vieții adulților.

Limbajul verbal oral se îmbină cu cel nonverbal (gestica, mimica, mișcarea) și cu paralimbajul (accentul, timbrul, intonația, tăcerea). Pentru copii, limbajul reprezintă un sistem semiotic elaborat de societate. Datorită simplității compoziționale și ideatice, textele literare ale actelor ludice sunt în aparență ușor de decriptat. Devin problematice, când istoria și viața socială interacționează cu oralitatea, cu caracterul anonim, colectiv și sincretic. De exemplu: „-Cum te cheamă?/-Soarbe zeamă./-Cum te strigă?/-Mămăligă./-Cum îți zice?/-Pitulice./-Cum îți spune?/-Moș Tăciune.”<sup>24</sup>

Dacă semnele jocului sunt transparente din punct de vedere semantic, prin cuvinte, mimică și gestică corporală jucătorii realizează un schimb informațional explicit. În caz contrar, când ludemele nu au relevanță pentru partenerii de joacă, schimbul informațional este nul. Limbajul ludic secret<sup>25</sup> este o reminiscență desacralizată a limbajului ritual, fiind înțeles doar de anumiți copii. Spre exemplu, limba păsărească și citirea pe dos a cuvintelor („Unu./ Iod./ Iert./ Urtap./ Icnic./ Esaș/ Etpaș./ Tpo./ Āuon, Ecez”<sup>26</sup>) reprezintă un cod secret al copiilor alfabetizați. „Limba școlărească”<sup>26</sup> este o formă mai veche de argou. Se aseamănă cu „limba cârâitorilor”, care este prima atestare a argoului interlop românesc. Folosirea unui limbaj oral cifrat implică raportarea metalingvistică a vorbitorului la discurs.

Versurile sunt epice, concise și naive. Chiar dacă par îmbinări de silabe incoerente, dezvăluie repetarea ritmului de manifestare a civilizației tradiționale românești. Spre exemplu: „Un pitic atât de mic/Făcea baie într-un ibric,/Pe săpun a-lunecat/Și piticul

<sup>21</sup> Sulișteanu, Ghizela, *Psihologia folclorului muzical*, Ed. Academiei Române, București, 1980 *apud* Știucă, Narcisa, *Valențe poetico - muzicale ale repertoriului copiilor*, în *Studii și comunicări de etnologie*, tomul XIII, serie nouă, Editura Emago, Sibiu, 1999, p. 72-75.

<sup>22</sup> Inf. Mihaela Steluța Albiță, 25 ani, localnică, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

<sup>23</sup> Foarță, Maria, *Jocurile de copii. O definiție poetică în Folclor literar*, vol. IV. Timișoara, 1977, pp. 163-164.

<sup>24</sup> Inf. Mihaela Steluța Albiță, 25 ani, localnică, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

<sup>25</sup> *Zafiu, Rodica*, Păsăreasca: atestări și interpretări ale limbajelor ludice și secrete, în *Limba română*, LII, nr. 5-6, EUB, 2003, pp. 581-589.

<sup>26</sup> Hasdeu, B. P., *Cuvențele den bătrâni*, texte alese și cu o introducere de J. Byck, București, Ed. Cultura Națională, vol. III, 1881.

s-a înecat”<sup>27</sup>.

Limbajul este subordonat ritmului. Ritmul instaurează ordinea în actele ludice. Acesta este suportul pentru memorarea de către copii a versurilor și a melodiei. Ritmul copiilor „este un ritm vocal, dar care nu implică cu necesitate muzica (iar când se asociază cu vreuna, este vorba de melodii foarte arhaice sau de frânturi auzite la radio cărora le impune *cadența sa riguroasă*); scurtimea sau lungimea silabelor în cadrul versului, nu provine din natura lor, ci din locul pe care îl ocupă aceste silabe într-un dispozitiv ritmic, care s-ar părea a fi prestabilit și cuvântul se ajustează conform unor numeroase și variate modalități<sup>28</sup>. Ritmul devine conștientizat abia după ce copiii performează actul ludic, însușindu-și piesele, prin asocieri de cuvinte, mișcări și gesturi. Este un ritm universal.

Categoriile sincretic-funcționale ale actelor ludice propriu-zise ale copiilor sunt: cântecele-formule, formulele independente de jocul organizat (porecle, păcăleli, frământări de limbă), formule legate de mișcare (numărători, cântece din timpul jocului, jocuri propriu-zise).

Cântecele-formule pentru elementele naturii, animale, plante, obiecte sunt formule de incitații care și-au pierdut semnificația magico-rituală (verbală și gestică) pentru comunitatea tradițională devenind cântece ce exprimă bucuria copiilor. Totuși, copiii fiind receptorii miturilor și ai legendelor, nuclee ale credințelor sunt păstrate vii în actele ludice. Acestea se subdivid în: formule terapeutice (incantația pentru scoaterea apei din urechi) și cântece pentru animale, plante, obiecte ori pentru schimbarea vremii („Cărămidă nouă/Dă Doamne, să plouă!”<sup>29</sup>, „Cărămidă lucitoare,/Dă Doamne, să iasă soare!”<sup>30</sup>)

Cântecele adresate copiilor mici sunt însoțite de gesturi și de mimică, ce accentuează expresivitatea noțiunilor prin corelarea cu rima interioară. Adulții sau copiii mai mari includ în actele ludice limbajul vocal-muzical (parlando) și melodic-verbal (rubato) pentru a se face înțeleși de către aceștia<sup>31</sup>. Versurile sunt izometrice și hazlii. Spre exemplu: „Gâdi, gâdi, un’te duci?/La Cutare să-l mânănci./ Da’ de unde să-l apuci?/ De aici, de aici, de aici.”<sup>32</sup>. Limbajul melodic și descriptiv abundă în diminutive și anafore. Structurile ritmice sunt eufonice; sunt intuite de copiii până la vârsta de 5 ani și datorită imaginilor imitative construite cu ajutorul onomatopeelor, pentru ca mai apoi să fie continuate de aceștia în faza de creație-execuție.

Numărătorile sunt formulele anticipative ale jocului, cu ajutorul cărora e ales copilul cu rol precis (cel care prinde copiii, cel care stă capră, cel care pune ochii etc.) Numărătorile se pot grupa în: aritmetice (numărul de la 1 la 10), fonetice (cifrele alternează cu silabe

<sup>27</sup> Inf. Andreea Mănoiu, 14 ani, locuiește în București, venită în vacanță la bunici, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

<sup>28</sup> Brăiloiu, Constantin, *Ritmul copiilor în Opere*, I, traducere și studiu introductiv de Emilia Comișel, București, 1967, p.122.

<sup>29</sup> Inf. Stan Zaharia, 78 ani, localnic, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

<sup>30</sup> Inf. Stan Zaharia, 78 ani, localnic, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

<sup>31</sup> Știucă, Narcisa, *Valențe poetico-muzicale ale repertoriului copiilor*, în Studii și comunicări de etnologie, tomul XIII, serie nouă, Editura Emago, Sibiu, 1999, p.75.

<sup>32</sup> Inf. Maria Stănescu, 70 ani, localnică, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.



fără sens pentru a crea rima), narrative (mici povestiri fantastice), cu tematică realistă (descrieri ale vieții de familie, de la școală), cu caracter satiric (ironizarea defectelor: lenea, prostia, mândria etc.), cu tematică nouă (nume istorice, eroi de cinema, invenții tehnice etc.), cu elemente preluate din literatura cultă și din folclorul literar (strigături, balade). Spre exemplu: „1,2,3,4,5,6,7,8,9,10/Un pahar cu apă rece/Și-o cafea amară/Ieși, tu, afară”<sup>33</sup> sau „Tom și Jerry Cheamă pompierii/Foc, foc, foc/ Ieși, afară tu, din joc”.

Numărătorile sunt scandate. Lexicul este ingenios. Versificația epică este variată și *topește în ea epica populară*<sup>34</sup>. Totuși, repetiția este valabilă doar la nivelul cuvintelor, nu și al versurilor. Majoritatea silabelor sunt lipsite de sens noțional. De cele mai multe ori, nu sunt decât sunete organizate prin ritm. Când silaba finală este sonoră, este esențial sunetul, nu sensul rațional al cuvintelor. Astfel, copiii născocesc cuvinte pentru simpla plăcere senzorială fantezistă<sup>35</sup>. Copiii sunt liberi să-i adauge sau să-i elimine orice, imaginația atingând cotele cele mai înalte. Numărul versurilor nu este fix iar vocabularul este regional. Pentru numărători sau sorți, esențial nu este textul verbal, ci activitatea motrică, deoarece scopul lor este alegerea corectă a copilului care îndeplinește un rol. Cel care „rămâne” (pe care a căzut ultima silabă din formula eliminatorie) „se face leapșă” sau „pune ochii”. Deși întrebunțează procedeele de construcție tradiționale, copiii sunt sensibili la nivel lingvistic inovând în permanență sub imperiul fascinației pentru număr.

Cântece-formule reprezintă o reminiscență a puterii magice a sunetului în forma sa vorbită sau cântată, fiind produsul unei atitudini mentale arhaice ce subzistă în actele ludice ale copiilor. Fac apel la personaje necunoscute, la cuvinte dispărute din vocabular, la elemente fantastice. Versurile sunt scandate pe scheme ritmice ce aparțin „sistemului copiilor” (C-tin Brăiloiu). Sunt scurte, au un ritm precis. Ritmul este însoțit de gestică. Spre exemplu, la scăldat, copiii zic sărind într-un picior pentru scoaterea apei din ureche: „Auraș, păcuraș/Scoate apa din urechi,/Că ți-oi da parale vechi;/Și ți-oi spăla cofele/Și ți-oi bate tobele.”<sup>36</sup>

Trăsăturile stilistice sunt specifice: repetiții de versuri și de cuvinte, diminutive, onomatopee, dialoguri. Versurile fracționate prin rime interioare amplifică melodicitatea și forța expresivă. Derivatele sunt formate prin mai multe procedee: schimbarea literei inițiale a unui cuvânt (ulcior-bulcior), a unor prefixe (gâlcă-motogâlcă), repetarea primelor sau ultimelor două silabe (lili, lili-liliac, curcubeu-beu), formarea unui cuvânt nou cu aceeași rimă (auraș-păcuraș). Rostul lor este de a amplifica melodicitatea versurilor. La nivel formal, realizează rima.

Poreclele indică spiritul de observație și de satiră a defectelor caracteristic copiilor. La numele copilului poreclit se inventează unul sau mai multe versuri cu aceeași rimă sau cu rimă diferită (asonanță), contribuind la cultivarea estetică și morală a copiilor: „Ana-

<sup>33</sup> Inf. Andreea Mănoiu, 14 ani, locuiește în București, venită în vacanță la bunici, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

<sup>34</sup> Știucă, Narcisa, *op. cit.* p.62.

<sup>35</sup> Floru, I. *Supraviețuiri în locuțiuni și jocuri de copii* în Convorbiri literare, an XXVI, nr. 12, 1 august, p. 1027.

<sup>36</sup> Comișel, E., *op. cit.*

Coțofana,/Scoate pui toamna/ Și când vine bruma/Îi mănâncă ciurma”<sup>37</sup>. Păcălelile sunt interogative: - *Ghici? (zi ariciul)/- Ariciul./- Mânca-i-ai șoriciul*. Sunt asemănătoare ghicitorilor, care au rol inițiativ. Păcălelile șlefuiesc perspicacitatea și intelectul copiilor.

Cântecele de joc sunt textele care însoțesc și explică jocul. „Cântecele” de copii înseamnă recitarea sau intonarea melodică a versurilor, într-un ritm regulat. Nu este vorba de o melodie organizată, cu formă fixă. Jocurile se desfășoară în formă de cerc, ca în cazul jocului *Am pierdut o batistuță*: „Am pierdut o batistuță,/Mă bate mămica!/Cine o are să mi-o dea Îi sărut gurița!/Batista parfumată,/Se află la o fată,/La o fată frumoasă,/Ești chiar tu!”<sup>38</sup>. Melodicitatea textului este construită pe baza unor celule ritmico-melodice repetitive și variabile. Au o formă stereotipă, de 2 sau 4 măsuri, în ritm binar.

Limbajului verbal, nonverbal și paraverbal i se adaugă limbajul muzical, întărit de ritm, ceea ce determină aspectele poetico-melodice ale textelor actelor ludice ale copiilor.

---

<sup>37</sup> Inf. Maria Stănescu, 70 ani, localnică, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

<sup>38</sup> Inf. Mihaela Steluța Albiță, 25 ani, localnică, Crevedia Mare, Giurgiu, 2017.

### **Bibliografie:**

- Benveniste, Emile**, *Le jeu comme structure în Deucalion*, nr. 2, 1947.
- Brăiloiu, Constantin**, *Ritmul copiilor în Opere*, I, traducere și studiu introductiv de Emilia Comișel, București, 1967.
- Caillois, Roger**, *Teoria jocurilor în Eseuri despre imaginație*, trad. Viorel Grecu, Editura Univers, București, 1975.
- Comișel, Emilia**, *Folclorul copiilor. Studii și antologii*, Editura Muzicală, București, 1982.
- Constantinescu, Nicolae**, *Lectura textului folcloric*, București, Editura Minerva, 1986.
- Constantinescu, N.-Frunțelată, I.**, *Limba și literatura română. Folclor*, Ministerul Educației și Cercetării, București, 2006.
- Cornea, Paul**, *Interpretarea și jocul în Interpretare și raționalitate*, Editura Polirom, Iași, 2006.
- Evseev, Ivan**, *Jocurile tradiționale de copii. Rădăcini mitico-ritualice*, Editura Excelsior, Timișoara, 1994.
- Floru, I.** *Supraviețuiri în locuțiuni și jocuri de copii în Convorbiri literare*, an XXVI, nr. 12, 1 august, p. 1027.
- Foață, Maria**, *Jocurile de copii. O definiție poetică în Folclor literar*, vol. IV. Timișoara, 1977.
- Frunțelată, Ioana**, *Copilăria în Roșcani. Un sat pentru mileniul III*, coord. Narcisa Știucă, Ed. Emia, Deva, 2000.
- Hasdeu, B.P.**, *Cuvențele den bătrâni*, texte alese și cu o introducere de J. Byck, București, Ed. Cultura Națională, vol. III, 1881.
- Huizinga, Johan**, *Homo ludens*, Editura Humanitas, București, 2002.
- Mauss, Marcel**, *Manual de etnografie*, trad. Cristian Gavriluță, Editura Institutul European, Iași, 2003.

**Neagu, Gh, I.,** *Cântece și jocuri de copii*, Editura Minerva, București, 1982.

**Sulițeanu, Ghizela,** *Psihologia folclorului muzical*, Ed. Academiei Române, București, 1980 *apud* Știucă, Narcisa, *Valențe poetico - muzicale ale repertoriului copiilor*, în *Studii și comunicări de etnologie*, tomul XIII, serie nouă, Editura Emago, Sibiu, 1999.

**Știucă, Narcisa,** *Valențe poetico-muzicale ale repertoriului copiilor*, în *Studii și comunicări de etnologie*, tomul XIII, serie nouă, Editura Emago, Sibiu, 1999.

**Zafiu, Rodica,** *Păsăreasca: atestări și interpretări ale limbajelor ludice și secrete*, în *Limba română*, LII, nr. 5-6, EUB, 2003, pp. 581-589.