

și făceai cârdu' dă crude, nu cu ălelalte, c-alfel puteai să umbli după iele știi... că oaia stătea dă miel, că dacă iera zburată, fugea și oaia și mielu', știi... până termina dă fâtat oilii, și te duceai, seara veneai cu măgaru' încărcat dă miei pă măgar, dideai oilii jos și dă multe ori câte-o oaie, uita mielu', că s-amesteca, d-aia-l rădeam, că oaia-l linge, linge toți mații ăia după iel, îl linge... îl făcea zvântat știi... da' cu oilii pleca-nainte, la porneală, le dădea porneală... numa alea care sta... și în felu' ăsta iera... iera, da' la fâtat mai venea, ciobanii ca să fie mai multe, făceai cârduri mai multe, mai multe, și-atuncea la fâtat să știa, aducea oameni dăn sat care iera învățați, știa... care avea oi și iei.

Unilii după altilii... păi, nu... păi... iera fiecare cu cârdu' lui, le păzeai... tot... sigur, păi, în baltă mai tare, că mârlea un berbec negru o oaie albă, ișea mielu' bălțat... sau unu' țigău una țurcană, ișea, d-aia iera alese... cârlanii iera mieii dă primăvara... da, stitea ... învățați la iarbă... că la munte-i înțarcam".

Culoarul Rucăr-Bran este o veche vatră culturală unde se practică creșterea animalelor, din generație în generație. G. Vâlsan spunea: „Carpații românești păstrează încă o viață păstorească de oieri neobișnuit de dezvoltată. Poate nici un lanț de munți din Europa nu li se poate asemăna în această privință” [5, p. 410]. Semnalul de alarmă pe care îl tragem este faptul că aceste peisaje pastorale tradiționale, create, dezvoltate și păstrate de-a lungul secolelor și mileniilor, dispar sau sunt transformate rapid în ultimii ani. Problema majoră, a cărei rezolvare trebuie găsită, este lipsa acută de personal, a bărbaților care au ciobănia „în sânge”. Păstoritul fără ciobani nu poate exista.

### Referințe bibliografice

1. David L. The Landscape Theoretical considerations. În: *Metalurgia International magazine*, volume XV, special issue 2, 2010, p. 149-52.
2. Harta solurilor R.S.R., scara 1:200.000. Foaia Brașov. București: Institutul de Cercetări pentru Pedologie și Agrochimie, 1975.
3. Pătru-Stupariu I. Peisaj și gestiunea durabilă a teritoriului. Aplicații în Culoarul transcarpatic Bran-Rucăr-Dragoslavele. București: Editura Universității din București, 2011.
4. Simion T. Culoarul Rucăr-Bran. O poartă în Carpați. București: Editura Sport Turism, 1990.
5. Vâlsan G. Studii antropogeografice, etnografice și geopolitice [Anthropologic, ethnographic and geopolitical studies] editat de Ion Cuceu. Cluj-Napoca: Editura Fundației pentru Studii Europene, 2001.

\* Materialele de teren au fost realizate în cadrul proiectului „Cultura română și modele culturale europene: cercetare, sincronizare, durabilitate”, cofinanțat de Uniunea Europeană și Guvernul României din Fondul Social European prin Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane 2007–2013, contractul de finanțare nr. POSDRU/159/1.5/S/136077.

**Lucian David** (București, România). Doctor în etnologie, Institutul de Etnografie și Folclor „Constantin Brăiloiu” al Academiei Române.

**Лучиан Давид** (Бухарест, Румыния). Доктор этнологии, Институт этнографии и фольклора им. Константина Брэилоу Румынской Академии.

**Lucian David** (Bucharest, Romania). PhD in Ethnology, „Constantin Brailoiu” Institute of Ethnography and Folklore of the Romanian Academy.

**E-mail:** david\_lucian@yahoo.com

*Raisa OSADCI*

## JOCURILE DE COPII TRADIȚIONALE. ASPECTE ALE FUNCȚIEI FORMATIVE

### Rezumat

#### Jocurile de copii tradiționale. Aspecte ale funcției formative

Articolul se referă la mecanismul prin care jocul de copii își exercită efectul formativ în procesul de modelare a personalității etnice. Datorită multitudinii de arhaisme, concomitent cu nivelul sporit de adaptabilitate, cu rezonanța dintre necesitățile psihice și cognitive ale vârstei copilăriei și oferta jocurilor tradiționale, a poveștilor etc., fenomenele etnoculturale, specifice subculturii puerile, elaborează în subconștientul copilului structurile arhetipale ale matricei ancestrale, care va discerne elementele

autohtone de cele străine, contribuind astfel la formarea și consolidarea identitară.

**Cuvinte-cheie:** joc de copii, tradiție, categorie de vârstă, arhaism, arhetip, personalitate etnică.

### Резюме

#### Традиционные детские игры. Аспекты познавательного инструмента

В статье рассматривается вопрос о механизме, при помощи которого детская игра осуществляет свое формирующее действие в процессе моделирования этнической личности. Благодаря множеству архаизмов,

наряду с высоким уровнем способности адаптироваться, с резонансом между психическими и когнитивными потребностями детского возраста и отдачей традиционной игры, сказки и т. д., этнокультурные явления, свойственные детской субкультуре, разрабатываются в детском подсознании архетипичные структуры этнической матрицы, которая поможет отделять коренные элементы от чужих, таким образом способствуя становлению и укреплению идентичности.

**Ключевые слова:** детская игра, традиция, возрастная категория, архаизм, архетип, этническая личность.

### Summary Traditional children's games. Aspects of the formative tool

The article refers to the mechanism by means of which children's games exercise their instructive effect in the process of ethnic personality modeling. The reason why the ethno-cultural phenomena, specific to the childish subculture, develop in the child's subconscious archetypal structures of the ancestral matrix, that will discern autochthonous elements from foreign ones, contributing, this way, to the identity formation and consolidation, consists in the multitude of archaisms, concurrent with the high level of adaptability, the resonance between early age psychic and cognitive needs and the offer of traditional games, fairy-tales, etc.

**Key words:** children's game, tradition, age category, archaism, archetype, ethnic personality.

Jocurilor le revine o pondere majoră în activitatea copiilor de orice vârstă. Cercetările de teren și informațiile bibliografice relevă faptul că multe jocuri tradiționale, funcționale în viața copiilor din toate timpurile, cu interesele, curiozitatea și imaginația specifică vârstei, satisfac și preferințele copiilor contemporani. *Jocul* exercită un *efect modelator complex* asupra copilului, contribuind la formarea comportamentului și a mentalității sale etnice. Prin joc copilul își formează deprinderi elementare de muncă, își dezvoltă atenția, abilitățile și, nu în ultimul rând – talentul nativ. Copilul învață să ia decizii, să aprecieze valorile, să comunice cu semenii, ghidându-se de atitudinile și normele de conduită, acceptate de comunitatea în care trăiește.

În literatura de specialitate domină opinia că jocul a apărut, în principal, în legătură cu munca, iar în unele lucrări, considerate chiar de referință, jocul de copii este abordat ca un fenomen cultural tardiv, absent în perioadele timpurii ale umanității. Cercetătorul rus V. A. Razumnyi, apreciat filosof și pedagog, susținând opinia renumitului psiholog D. B. Elkonin, menționează: „La primele etape ale dezvoltării societății n-a existat nici un fel de joc. Evoluarea uneltelor de muncă, trecerea treptată la îndeletniciri ca vânătoarea, creșterea animalelor, agricultura primitivă au dus la schim-

barea radicală a situației copilului în societate: a apărut necesitatea ca viitorul vânător, crescător de vite și așa mai departe să capete o pregătire socială. În legătură cu aceasta au luat naștere o serie de jocuri-antrenamente. Apoi au apărut și jocuri cu roluri” [7, p. 101]. Constatarea este preluată și de studiul introductiv al antologiei „Folclorul copiilor” din colecția „Creația populară moldovenească” [6, p. 22].

Nu aderăm întru totul la viziunea remarcată. Considerăm că jocul a existat de când există omul, pentru că nu poate fi o societate fără copii, iar copiii de oricând, în virtutea capacității lor inerente de imitație și creativitate, au tendința de a imita tot ceea ce îi impresionează, inclusiv activitatea celor maturi – deci, *se joacă*. Pentru orice copil (pentru copilul de astăzi, de asemenea), primele manifestări creative sunt imitațiile. „Nu este un paradox ca uneori imitația să fie creatoare” [cf. 10, p. 251], mai ales când ne referim la cea mai fragedă vârstă a copilăriei. Copilul nu imită doar aspecte ce țin de activitățile de muncă. El imită orice fenomen care îi atrage atenția, care poate fi procesat și aplicat de mintea puerilă, proaspătă și ingenioasă: sunete, mimici, gesturi, mișcări specifice unor persoane, unor animale etc. Imitând de mai multe ori aceleași lucruri, observate mai frecvent în preajmă, copilul memorează normele conform cărora se desfășoară acțiunile, maniera de executare, succesivitatea acestora. Astfel *imitația repetată devine joc*, manifestându-și clar de la bun început *funcția instructiv-formativă*. „Repetitio est mater studiorum”, afirmau strămoșii noștri latini.

Cu cât societatea este mai primitivă, cu atât este mai mică productivitatea muncii și, deci, cu atât mai mare este volumul de timp pe care adulții sunt nevoiți să-l consacre muncii, pentru a face posibilă supraviețuirea. Așadar, copilul din societățile primitive avea în câmpul său de observație mai mult decât orice, îndeletnicirile celor apropiați și, *imitându-i, prin joc*, din plăcere, *învață a munci*. Era, într-adevăr, un antrenament, o pregătire pentru muncă, dar un antrenament neimpus, realizat din *necesitatea psihică a copilului*, era un *joc*.

La o vârstă mai avansată a copilului (și a societății), poate că acesta era instruit, în mod special, cum să lucreze. Cu alte cuvinte, era „antrenat” să muncească, iar acest antrenament, fiind realmente o acțiune imitativă și repetată, s-a transformat într-un joc mai complex, ceea ce corespunde particularităților psihice ale vârstei respective. Este posibil ca jocurile cu roluri să fi apărut ca rezultat al instruirii copiilor mai mari, pregătindu-i să efectueze anumite munci colective (pescuitul, vânătoarea etc.), unde fiecăruia îi revenea funcția sa. Jocurile cu roluri ar fi putut apărea însă și dacă copiii imitau, pur și simplu, pregătirile celor maturi pentru muncile sau ritualurile executate în grup ori dacă urmăreau procesele ceremoniale sau de muncă ca atare, îndeplinite de mai mulți actanți.

În timpurile când omul și jocul erau la începuturi (ca în toate vremurile, de altfel), munca era condiția de

bază a întreținerii vieții și, din această cauză, copiii trebuiau să-și formeze deprinderi de muncă cât mai curând. Jocurile copiilor erau inspirate, totuși, și din alte circumstanțe: felul de a se comporta și de a comunica al oamenilor (aparținând unor diverse categorii de vârstă, de gen, sociale etc.) din mediul respectiv, viața ceremonială, fenomenele naturii etc. Jocurile pot fi considerate o veritabilă oglindă a societății și a condițiilor sale de trai, a normelor cotidiene și festive, a cunoștințelor și credințelor despre lume, despre divinitățile adorate etc. Jocurile de copii tradiționale reprezintă, de asemenea, un mecanism eficient de teaurizare a informației cultural-istorice, precum și de revalorificare neforțată a acestui inestimabil patrimoniu etnic.

Structura complexă a jocului permite uneori reiterarea unor imagini din viața strămoșilor ca într-un fragment de spectacol.

Multe din jocurile preferate în continuare de copii au o vechime impresionantă, greu de estimat, dar rămân aproape invariabile, fiind transmise până în prezent din generație în generație. G. Dem. Teodorescu, remarcă o paralelă, ce își menține actualitatea, între jocurile străvechi și jocurile copiilor din a II jumătate a secolului al XIX-lea, care îi erau contemporani, considerând că acestea „sunt până astăzi o reproducere neschimbată a celor ce se practicau de copiii greco-itali cu 20-25 seculi în urmă” [9, p. 305].

Cu toate că fiecare epocă istorică își aduce aportul inovator în sfera jocurilor de copii, îmbogățind-o cu jocuri noi, ce corespund noilor condiții de viață și de evoluție a mentalității, adaptând unele elemente ale jocurilor tradiționale în conformitate cu noile necesități, totuși, așa cum menționează G. Dem. Teodorescu, unele jocuri s-au păstrat intacte.

Observăm că jocurile mai vechi, de obicei, au forme fixe, rigide. Altfel ar fi fost mai dificil să depășească bariera timpului, mai ales că uneori copiii nu înțeleg mesajul original al jocului. Cu toate acestea, jocurile din categoria respectivă se prind ușor de suflet. Faptul poate fi explicat prin rezonanța ce o găsim în matricea inconștientului, datorită coincidenței arhetipurilor acumulate anterior. Suprapunându-se, le consolidează pe acestea. Coincidența de arhetipuri apare, la rândul său, inclusiv grație continuității etnoculturale într-un mediu/spațiu relativ constant, fapt ce reprezintă un suport solid pentru întreținerea continuă a unor multipli factori de consolidare identitară (îndeletnicirile, peisajul cultural etc.).

Confirmăm opinia noastră prin teoria lui Lucian Blaga, la care ne-am mai referit și cu altă ocazie, privind matricea stilistică (considerăm adecvată echivalarea noțiunii de matrice stilistică, în concepția lui Lucian Blaga, și a noțiunii de matrice de arhetipuri a inconștientului, în viziunea general acceptată în prezent): „«Matricea stilistică» figurează cu ascunsa ei față, printre acele complicate momente și dispozitive secrete prin care *inconștientul administrează conștiința*, neștiut din partea acesteia.

...Matricea stilistică poate fi, cel puțin prin factorii esențiali, asemănătoare până la echivalență la mai mulți indivizi, la un popor întreg” [1, p. 172-173].

Trebuie de remarcat *gradul sporit de arhaism*, specific jocurilor de copii, precum și speciile folclorice ale subculturii puerile, fenomen pe care îl apreciem ca având repercusiuni masive asupra procesului de modelare a personalității etnice: elementele arhaice aduc cu sine mesajele strămoșilor și le împărtășesc urmașilor (începând cu cea mai fragedă vârstă), întru dăinuirea seminției.

Presupunem că menținerea unor doze sporite de arhaism în tradițiile copilăriei (în comparație cu alte domenii ale culturii populare) se explică, în linii generale, prin rezonanța dintre specificul vârstei de copilărie a persoanei (copil) și vârsta de copilărie a neamului (perioada genezei celor mai vechi specii etnofolclorice, încadrate de subcultura puerilă), acestea fiind solidare prin mai multe caracteristici. Vestigiile vârstei de copilărie ale neamului, deși constituie suportul arhetipal al ființei noastre spirituale (în plan individual, precum și colectiv), actualmente, sunt definite în mod frecvent ca *arhaisme*.

*Propunem câteva considerații* cu privire la fenomenul vizat, deși avem convingerea că sunt necesare studii complexe.

I. *Necesitățile psihice și cognitive ale copilului încep de la nivelul cunoașterii elementare a lumii*. Tot ceea ce este elementar este și fundamental. Cu cât sunt mai vechi fenomenele etnoculturale, cu atât mai importante sunt acestea ca elemente de bază și, deci, cu atât mai *valoroase și fundamentale sunt arhetipurile*, pe care se axează. Astfel, remarcăm o corespundere majoră între necesitățile psihice și cognitive ale vârstei puerile și oferta jocurilor tradiționale, a poveștilor, cimiliturilor și a altor creații etnoculturale, specifice perioadei de vârstă respective.

Observăm că, de la primele manifestări de intelect, copilul intră în contact, conform nevoilor sale de comunicare, precum și de echilibrare, cu cele mai arhaice creații spirituale ale neamului: cântecul de leagăn (ori, în prezent, cel puțin refrenul), ritmul melodic și dinamic, sesizat prin dezmierdări, prin jucatul copilului etc. Referindu-se la impactul formativ al obiceiurilor/jocurilor de dădăcit asupra nou-născutului și asupra copilului de vârstă mică, etnomuzicologul Andrei Tamazlăcaru afirmă: „Începând să repete un sunet sau câteva sunete, copilul încearcă să-și însușească cele mai elementare motive, din care mai târziu reușește să genereze structuri ample, care cuprind tot arsenalul de sunete caracteristic graiului muzical matern. ... Acest repertoriu modelează micuțul în corespundere cu sistemul de valori morale și estetice ale neamului nostru” [8, p. 3, 6-7].

Astfel, în subconștientul copilului sunt trasate liniile de bază ale matricei de arhetipuri, care, după cum putem concluziona din cele relatate, coincide în mare măsură cu cea a strămoșilor noștri, asigurând continuitatea.

Importanța acestui fenomen este relevată de Lucian Blaga: „Nu ni se pare deloc exagerat să susținem

că o asemenea matrice stilistică, odată statornicită în inconștient, suportă, inalterabilă, orice bombardament al conștiinței. Să presupunem bunăoară că în urma oarecărui împrejurări, conștiința e abătută într-o direcție care nu mai corespunde orientărilor inconștiente, consolidate într-o matrice stilistică. Dintr-o îndelungată frecvență a acestor zone am recoltat impresia că matricea stilistică inconștientă nu suferă prea mult pe urma unor astfel de devieri conștiente” [1, p. 173].

Suștinem afirmația lui Lucian Blaga prin observațiile personale din Basarabia în perioada sovietică. Se știe că așa-numita Putere Sovietică a interzis manifestările religioase, iar odată cu acestea și cele tradiționale (botezul, cununia, sărbătorirea Crăciunului, a Paștelui, omagierea oricăror sfinți, umblatul cu colinda, cu „Plugușorul”, cu hristuitul, vopsitul ouălor, șezătorile, cetele de feciori etc.), declarând că astfel lichidează superstițiile și obscurantismul în scopul formării unei conștiințe umane libere. Scopul real era clar: deznaționalizarea românilor și a etniilor conlocuitoare prin lichidarea tradițiilor și marginalizarea limbii materne. Este adevărat că a fost obținută o atenuare a conștiinței etnice, dar în nici un caz nu s-a putut ajunge la deznaționalizare. Nu s-a întâmpnat acest lucru nici cu populația românească de peste Nistru, unde Puterea Sovietică a durat cu mult mai mult, instaurându-se după Marea Revoluție Socialistă din Octombrie (Imperiul Rus, 1917), iar până atunci spațiul respectiv aflându-se timp îndelungat sub ocupația Guvernului Țarist Rus.

Nu vom absolutiza, dar totuși trebuie să recunoaștem rolul și forța motricei primare, de bază, care, formându-se în fragedă copilărie (pentru că nimeni nu a reușit să interzică tradițiile dădăcitului, poveștile, jocurile de copii, deși încercări de „fabricare” a „obiceiurilor și folclorului nou” au fost în toate domeniile), are capacitatea de a „filtra” elementele aderente străine.

Considerăm bine-venit să aducem în sprijinul demersului nostru opiniile celebrilor Claude Levi-Strauss și Gilbert Durand. Citându-l pe Claude Levi-Strauss, Gilbert Durand îi argumentează și îi dezvoltă punctul de vedere: „Fiecare copil «aduce la naștere, sub forma unor structuri mentale schițate, integralitatea mijloacelor de care dispune omenirea dintru început pentru a-și defini relațiile cu lumea»... Mediul cultural poate deci să apară în același timp ca o complicare, dar mai ales ca o specificare a anumitor schițe psihologice ale copilăriei, iar etnologul (Claude Levi-Strauss – n. n., R.O.) găsește o expresie foarte potrivită atunci când califică copilul drept social poliform. Poliformie în care vocațiile și cenzurile culturale vor selecționa formele de acțiune și de gândire adecvate cutărui sau cutărui gen de viață” [4, p. 55-56].

II. Revenim la problema *nivelului sporit de arhaism* în tradițiile copilăriei, inclusiv în jocuri. Menționăm că fenomenul *influenței mediului* asupra culturii etnice, asupra structurii psihice și spirituale a unui popor este cunoscut și acceptat [2, p. 7-26; 10, p. 224-232]. Referindu-se la „faptele” ce condiționează cultura, „deter-

minând-o, dându-i o formă sau alta”, Tudor Vianu constată: „Sunt, mai întâi, condițiile ei naturale, mediul ei cosmic. Sunt apoi acele condiții dependente de mediul cosmic și care alcătuiesc laolaltă genul de producție economică...” [10, p. 224-225].

Oricât de mult a avansat societatea umană, inclusiv neamul românesc, de la origini până în prezent, condițiile fundamentale de întreținere a vieții și concomitent de formare a culturii: apele, flora, fauna, clima, relieful, alternanța zilei cu noaptea, instinctele primare ale omului, nașterea, moartea etc. – au evoluat puțin.

Dacă ținem cont că omul (copilul), cu cât se află la o vârstă mai fragedă, cu atât este mai apropiat de natură prin firea sa și prin nivelul de racordare psihică și intelectuală, trebuie să ne dăm seama că gradul de impact al factorului natural este mai mare pentru subcultura puerilă decât pentru subcultura unor categorii de vârstă mai avansate, ultimele fiind mai puternic influențate de schimbările socio-economice și științifice. De exemplu, fetițele contemporane se joacă cu păpuși moderne, dar tot „de-a mama” se joacă, deprinzând ABC-urile maternității (fenomen situat între natură și cultură), la fel cum se jucau cu păpușile lor de cârpe, de pănuși, de paie etc. fetițele care trăiau în aceiași parametri spațiului cu câteva milenii în urmă.

III. Datorită *capacităților sporite de adaptabilitate, de formare a asocierilor, de imitație* ale individului de vârstă puerilă, *copiii sunt capabili să valorifice tradițiile* mai eficace decât reprezentanții altor categorii de vârstă.

Am constatat că jocurile au apărut inițial prin imitarea de către copii a tot ce se întâmplă în jur, cu prevalarea a unor aspecte de muncă, în consecință deprinzând îndeletnicirile oamenilor din comunitatea respectivă și din timpul respectiv.

Copiii de astăzi, de asemenea, se joacă. Ei la fel învață a munci, prin joc. Prin imitația modelului cotidian, copilul contemporan ar putea însuși prin joc unele realități de muncă netradiționale (jucându-se „de-a școala”, „de-a magazinul”, „de-a frizeria”, „de-a telefonul stricat” etc.). Totodată, prin același mecanism al imitației, copilul contemporan poate deprinde și unele aspecte de muncă tradițională, dar actuale în continuare (jucându-se „de-a poarcă”, „de-a coștetea”, „de-a harbujeii”, „de-a țesutul”, „de-a pânza” etc.), precum și unele îndeletniciri tradiționale, însă modernizate („de-a făcutul mâncării”, „de-a căsuța”, „de-a săpatul fântânii”, „de-a doctorul” etc.).

De asemenea prin imitație, învățând de la alți copii, mai mari sau mai cunoscători, cei mai mici învață jocuri vechi, ce reflectă activități de muncă tradiționale, care nu se mai practică, actualmente păstrându-se doar ramura de producție economică, din care acestea făceau parte cândva: agricultura, creșterea animalelor, viticultura (domenii de activitate considerate și acum de primă importanță), precum și vânătoarea, pescuitul, albinăritul (răspândite astăzi într-o proporție incomparabil mai mică decât în unele perioade istorice precedente),

de exemplu, „vânătorul și ursul”, „de-a găștele și lupul”, „de-a caii”, „de-a știubeiele” etc.

Prin asociere cu activitățile de muncă moderne și jocurile ce le reflectă, dar și grație faptului că mai există domeniul de producție, care le-a dat naștere (adică mediul care le-a generat), vechile jocuri ale copiilor sunt însușite cu ușurință de copiii de astăzi, sunt înțelese și asimilate de către ei. Considerăm, totuși, că fenomenul se datorează în mare măsură *matricei de arhetipuri, stabilite în subconștientul copilului sub influența fondului general al culturii etnice*, prin care vechiul joc găsește rezonanță și devine atractiv.

Aceleași circumstanțe sunt determinante și pentru faptul că în repertoriul actual se păstrează și sunt funcționale jocuri ce țin de unele viziuni arhaice despre lume sau cele referitoare la divinități puțin cunoscute în prezent, la ritualuri, practici sau norme de viață străvechi („de-a țurca”, „de-a puia-gaia”, „făcutul / datul drumul la zmeu (de hârtie)”, „de-a cuțitele”, „de-a cântăritul”, unele jocuri cu mingea etc.).

Jocurile sunt atractive nu numai prin conținutul ce găsește ecou în sufletul copilului, dar și prin forma ce corespunde gradului de dezvoltare psihică și fizică a acestuia, oferindu-i bucurie și împlinire. Emilia Comișel remarcă o „deosebită sensibilitate lingvistică a copilului, înclinarea lui naturală spre număr, spre verbiaj, bogata fantezie ritmică și verbală” [3, p. 18]. Jocurile solicită dinamism, manifestare a istețimii, concentrare a atenției, memorare de formule și texte, de melodii, gesturi, reguli ale jocului, precum și multă improvizare („de-a mijatca”, „de-a mâța și șoarecele”, „de-a fur-fur usturoi”, „de-a prinsa”, „în pietricele”, „în arșice / în osișoare / în gioale / în taci” etc.), pregătind copilul pentru a reacționa cu înțelepciune, prezență de spirit și calm în orice situație de viață.

Subiectul unui joc poate fi sincretic, la fel ca și structura sa. De obicei, unul și același joc încorporează concomitent implicații mitologice, istorice, sociale, economice, etice etc. Deosebit de interesante, atât pentru copii, cât și pentru cercetarea științifică, sunt jocurile ce conțin elemente inițiatice („de-a cloșca cu pui”, „de-a Omul negru”). Pentru exemplificare, vom proceda la analiza succintă a jocului „de-a Omul negru”.

Anexa inserează trei variante ale jocului. Varianta I (cea mai complexă), atestată în localitatea mea de baștină (comuna Popeștii de Sus, raionul Drochia, fostul județ Soroca, Republica Moldova), rămâne actuală și în prezent. Analiza jocului relevă esența sa inițiativă încifrată, credințele arhaice despre funcția metamorfizantă a mediului lactic, precum și vestigiile epocilor prin care a trecut – cu prevalare ale neoliticului.

„Pentru gândirea arhaică – spune Mircea Eliade – ...omul este *făcut* – el nu se face singur. Bătrânii inițiați, maeștrii spirituali sunt cei care îl fac. ... Aceasta înseamnă că pentru a deveni efectiv om este necesară asemănarea cu un model mitic” [5, p. 11]. Categoriile de actanți ai jocului „de-a Omul negru” ilustrează clar componența

sa de tip inițiativ: participanții cu rol de *copii ai Mamei* reprezintă *neofiții*, care prin întâlnirea / confruntarea cu *divinitatea* – *Omul negru* vor suporta o transformare spirituală avansată, iar cel mai vrednic dintre ei – cel pe care Omul negru nu va reuși să-l prindă, va dobândi *un statut nou* – cel de *Mamă*. Mama, a cărei funcție în joc este cea de a dirija sau chiar de a însoți neofiții-copii către divinitatea Omul negru, reprezintă, de fapt, *Maestrul spiritual*, care în cadrul adevăratelor ritualuri de inițiere îndeplinește funcții similare, considerându-se personajul cu cel mai înalt grad de inițiere (de exemplu, preotul la oficierea botezului). La următoarea rundă, copilul care a avut rolul de *Mamă* (*Maestrul spiritual*) va avansa, primind rolul divinității Omul negru, iar cel care a avut funcția de Omul negru se va disocia în grupul de copii, așa precum marile divinități se disociază în lume, pentru a o revigora prin forța lor de viață.

Faptul că personajul ce se identifică cu *Maestrul spiritual* este de gen feminin – este Mama – și tot Mamă rămâne, inclusiv în cazul când rolul este îndeplinit de un băiat, reprezintă un argument forte pentru a demonstra amprenta epocii neolitice, perioadă când Marea Zeiță Mamă era venerată ca divinitate supremă, iar un *Maestrul spiritual* din acea epocă putea fi o preoteasă femeie.

Un alt argument ce susține recunoașterea vestigiilor neoliticului în jocul vizat constă în faptul că numele personajului cu statut de divinitate (poate parendu al Marii Zeițe Mame, cum este ciobanul din balada „Miorița”) conține calificativul „*negru*”, atribut specific segmentului istorico-temporal la care ne-am referit.

Încă o confirmare a neoliticului este reședința subterană a Omului negru – *beciul*, indiciu ce demonstrează fără dubii apartenența sa la registrul cultic al Marii Zeițe Mame, aceasta fiind o divinitate htonică.

Menționăm că sălașele subpământene, cele situate în grote, în chilii săpate în stânci erau imaginate în mentalitatea arhaică drept utere telurice, iar locuitorii acestora aveau perspectiva renașterii evolute. Mircea Eliade menționează: „Moartea inițiativă este indispensabilă începutului vieții spirituale. Funcția ei trebuie înțeleasă în legătură cu ceea ce se pregătește: nașterea într-un mod superior de a fi. ... moartea inițiativă este adesea simbolizată, de exemplu, prin întuneric, moarte cosmică, uter teluric, colibă, pântecul unui monstru” [5, p. 11].

Un alt aspect important pentru confirmarea mesajului inițiativ al jocului „de-a Omul negru” este relevat prin căutarea de către copii a *hranei*. Hrana poate fi materială sau spirituală, sau poate insera caracteristici complementare: situație atestată și în contextul jocului investigat. Așadar, Mama, reprezentând *Maestrul spiritual* ce are misiunea de a-i susține pe neofiți / copii în drumul lor spre divinitate, îi îndeamnă să *caute de mâncare în beci* (în uterul teluric, în domiciliul divinității), iar mâncarea pe care o vor găsi acolo va fi una ce susține transformarea și revigorarea neofitului după moartea inițiativă (presupusă prin coborârea în beci și prin contactul cu Omul negru): lapte acru / chișleag și smântâ-

nă – adică produse *lactate*. Discutând asupra problemei arhetipurilor alimentare, reflectate în mentalitatea arhaică și tradițională, Gilbert Durand afirmă: „Alimentul primordial, arhetipul alimentar e evident laptele” [cf. 4, p. 320-322]. Pot fi aduse multiple exemple cu referință la funcția regenerativă a laptelui și a produselor lactate, atestate în tradițiile și în folclorul autohton (laptele în scăldătorile nou-născutului, precum și în îmbăierile voinicilor din povești, care sunt reînviați după ce au trecut prin moartea simbolică / inițiativă, în urma luptei cu monștrii divini; laptele în vasele ce se dau de pomană de sufletul răposaiților la reîntoarcerea acestora în lumea cealaltă de Rusalii; brânza în pască sau în plăcintele preparate cu ocazii prescrise de cutumă etc.).

Șirul argumentelor aduse ca dovadă a vechimii unor jocuri ce rămân actuale și preferate de copiii contemporani poate continua.

În concluzie, constatăm că factorii evidențiați – *corespunderea majoră între necesitățile psihice și cognitive ale vârstei puerile și oferta jocurilor tradiționale, nivelul sporit de arhaisme în datinile copilăriei, capacitățile înalte de adaptabilitate, de formare a asocierilor, de imitație ale individului de vârstă puerilă* – fiind funcționali inclusiv în circumstanțe de coroborare, constituie repere determinante pentru persistența tradiției în jocurile de copii, care, la rândul său, își exercită funcția formativă asupra personalității etnice a individului.

Deși progresul tehnico-științific a schimbat condițiile de viață actuale în comparație cu cele de cândva, totuși, cadrul natural aproape stabil înlesnește perpetuarea îndeletnicirilor tradiționale de bază ale poporului nostru, cultivarea pământului și creșterea animalelor, pe care se axează continuitatea evolutivă a patrimoniului cultural-istoric, stimulând dăinuirea sistemului de valori. Asemenea concurs de împrejurări asigură vitalitatea matricii ancestrale de funcționare a tradițiilor specifice neamului românesc. Matricea de arhetipuri va servi drept mecanism de identificare a elementelor adecvate pentru asimilare, consolidându-le ulterior și dezvoltându-le, precum și drept mecanism de depistare și de filtrare a elementelor intruse, respingându-le.

În virtutea circumstanțelor relevante, arhetipurile etnoculturale primordiale rămân funcționale, mai ales pentru etnia română, care n-a emigrat din arealul etnogenetic. Viabilitatea arhetipurilor ancestrale fundamentale și persistența tradiției în jocurile de copii reprezintă instrumente sigure ale continuității etnice.

#### Referințe bibliografice

1. Blaga L. Trilogia culturii, I. Orizont și stil. București: Humanitas, 1994. 189 p.
2. Blaga L. Trilogia culturii, II. Spațiul mioritic. București: Humanitas, 1994. 223 p.
3. Comișel E. Folclorul copiilor. Studiu și antologie. București: Ed. Muzicală, 1982. 311 p.
4. Durand G. Structurile antropologice ale imaginarii. Introducere în arhetipologia generală. București:

Univers, 1977. 600 p.

5. Eliade M. Nașteri mistice. În: Caiete XXI, 1991, nr. 2 (Publicație periodică a Editurii XXI). Târgu Mureș: Editura XXI, 1991. 32 p.

6. Folclorul copiilor. Selectarea textelor, articol introductiv, comentarii de N. Băieșu. Chișinău: Știința, 1978. 181 p.

7. Razumnyj V. A. Educația estetică. Esență. Forme. Metode. Chișinău, 1971. 164 p.

8. Tamazlăcaru A. Tăpușele, tăpușele. Chișinău: Literatură artistică, 1986. 335 p.

9. Teodorescu G. D. Poezii populare române. București: Minerva, 1982. 903 p.

10. Vianu T. Studii de filozofia culturii. București: Editura Eminescu, 1982. 470 p.

11. Jocurile copilăriei. În: <https://myorientalpassion.wordpress.com/2011/07/19/jocurile-copilăriei/> (vizitat 25.04.2015).

#### Anexă

##### De-a Omul negru (joc din repertoriul copiilor)

##### *Varianta I*

Copiii aleg prin numărătoare sau tragere la sorți doi actanți: *Omul negru* și *Mama*.

*Omul negru* se duce mai într-o parte, unde, adică, se află *beciul*. Unul sau câțiva din *copiii* rămași cu *Mama* îi zic acesteia:

– Mamă, Mamă, mi-i a mânca!

*Mama* spune:

– Du-te ‘n *beci* și ți-i lua.

– Da ce este de mâncare în *beci*? – întrebă copiii.

*Mama* răspunde:

– Lapte acru și smântână.

Copiii se duc la *beci*. Din *beci* se aude cineva (*Omul negru*), mârâind sau făcând alte improvizări sonore înfri-coșetoare, pentru a-i înspăimânta pe copii.

Copiii aleargă la *Mama* și îi spun:

– Mamă, Mamă, nu putem intra în *beci*, că acolo este cineva strașnic. Hai cu noi, că ne temem.

*Mama* le spune copiilor să mai încerce o dată, pentru că nu poate fi cineva rău în *beci*.

Copiii se duc din nou la *beci* și din nou *Omul negru* îi sperie. Copiii fug la *Mama*, îi povestesc cele întâmplate și o cheamă cu ei. *Mama* se duce cu copiii la *beci*.

– Cine este în *beci*? – întrebă *Mama* și copiii.

*Omul negru* le răspunde:

– Omul negru.

Urmează dialogul:

– Ce mânânci?

– Carne de om.

– Ce bei?

– Sânge de om?

– Câte cuțite ai.

*Omul negru* numește un număr (de cuțite), apoi *copiii*, apucându-se de mână, se rotesc în cerc și numără toți împreună până la numărul enunțat. Imediat după ce rostesc ultimul cuvânt, copiii încep să fugă. *Omul negru* trebuie să prindă rând pe rând toți copiii. Pe *Mama* nu are voie s-o prindă.

Cel care va fi prins ultimul va avea la următoarea rundă rolul *Mamei*, *Mama* va primi rolul *Omului negru*, iar *Omul negru* va face parte din grupul de copii.

În aspect gender, grupul de copii poate fi omogen sau mixt, vârsta copiilor fiind cuprinsă între 6-12 ani, la fiecare joc, totuși, copiii participanți având cam aceeași vârstă.

[com. Popeștii de Sus, Republica Moldova, inf. Lidia Nastas-Osadci, a.n. 1934, Nona Zgardan-Marcoci, a.n. 1954,

Parascovia Catană-Ciocan, a.n. 1956, Mihai Găvoază, 1997]

### **Varianta II**

#### **De-a Lupul în pivniță**

„Copiii” zic:

– Mamă, ni-i a mânca!

– Duceți-vă în pivniță și mâncați!

La locul numit pentru „pivniță” este „lupul” și-i spe-  
rie. „Copiii” vin la „mama” lor și zic:

– Mamă, hai, că nu știm cine este în pivniță!

„Mama” iar îi trimite, spunându-le:

– Duceți-vă că nu-i nime!

„Copiii” se duc și iar vin înapoi. Așa fac până în trei ori, când se duce și „mama” cu ei și fugărește „lupul”. Se alege alt „lup” și joaca continuă.

[Folclorul copiilor. Chișinău: Știința, 1978, p. 123]

### **Varianta III**

#### **Omul negru**

Dintr-un grup de copii se alege „Omul negru”, care va alege un sfetnic, căruia îi va spune o anumită oră (de exemplu 5).

Copii se prind în cerc, omul negru stă undeva la distanță, iar sfetnicul va cânta în cerc cu copiii: „Ora 1 a trecut, omul negru n-a venit; ora 2 a trecut, omul negru n-a venit...” și tot așa până ajunge la ora dorită de omul negru.

Ziceau: „Ora cinci a venit, omul negru a venit!” Când auzeai cuvintele „omul negru a venit”, trebuia să fugi să nu te prindă. Pe care copil l-a prins, acela a ieșit din joc și aștepta până omul negru îi prindea pe toți. Cel care ieșea ultimul devenea omul negru în jocul următor, care ieșea primul – mama, iar restul – copii.

[Jocurile copilăriei. În: <https://myorientalpassion.wordpress.com/2011/07/19/jocurile-copilariei/>]

**Raisa Osadci** (Chișinău, Republica Moldova). Cercetător științific, Centrul de Etnologie, Institutul Patrimoniului Cultural al Academiei de Științe a Moldovei.

**Раиса Осадчи** (Кишинев, Республика Молдова). Научный сотрудник, Центр этнологии, Институт культурного наследия, Академия наук Молдовы.

**Raisa Osadchy** (Chisinau, Republic of Moldova). Researcher, Centre of Ethnology, Institute of Cultural Heritage of the Academy of Sciences of Moldova.

**E-mail:** raisaosadci@yahoo.com