LAVINIA NASTA

DE-A BABA-OARBA: NOTE (GEO- ȘI ETNO-) LINGVISTICE

1. DELIMITAREA CERCETĂRII

Jocurile copilărești tradiționale reprezintă o sursă de interes pentru specialiștii din diferite domenii, pentru că acestea sunt purtătoare ale unor semnificații culturale relevante pentru istoria și civilizația unui popor. Ca *depozitare de expresie* (Mușlea 1972 [1956], p. 407) ale unor vremuri apuse, acestea nu au fost lăsate laoparte de către lingviștii dialectologi, ei analizând jocurile printr-o metodă inedită, aceea a geografiei lingvistice, obținând rezultate impresionante pentru ludologie, dar deloc sau insuficient valorificate în studii.

În *Chestionarele* ALR I și II, ludicul ocupă o secțiune importantă, însumând 59 de chestiuni, dintre care 22 se referă la jocurile tradiționale de copii.

Având în vedere noutatea abordării jocurilor din perspectiva geografiei lingvistice, dar și bogăția rezultatelor obținute de către cei doi dialectologi clujeni, ne propunem să valorificăm, mai întâi, materialul publicat, urmând ca în timp să ne ocupăm de cel inedit. În continuare, vom analiza chestiunea 4337. *Copiii se joacă de-a baba-oarba.*, prima noțiune din sfera jocurilor anchetată de Emil Petrovici.

2. *DE-A BABA-OARBA*: ISTORIC ȘI VARIANTE DE JOC

Prima atestare cu privire la existența jocului *de-a baba-oarba* pe teritoriul românesc pare a fi în *Istoria delle moderne Rivoluzioni delle Valachia,* în 1718. Anton-Maria del Chiaro consideră că existența anumitor jocuri pe teren muntenesc reprezintă un argument în plus al latinității românilor[1]. Totuși, *de-a baba-oarba* nu este un joc specific latinilor, ci reprezintă o îndeletnicire străveche, răspândită pe toate continentele. În ceea ce privește vechimea jocului, Gérard Lambin, analizând formulele din jocurile de copii din Grecia Antică, afirmă că *la mouche de bronze* ‘musca de bronz’, echivalentul jocului *de-a baba-oarba*, „era deja celebru în prima

[1] „Să nu se pară de prisos cititorului că voi descrie jocurile copilărești ale valahilor, căci va vedea în ele încă o dovadă că ei sunt urmașii vechilor coloniști lăsați de Traian după cucerirea Daciei, şi care au transmis generaţiilor, până în ziua de astăzi, aceleaşi jocuri: mingea, titirezul, nucile, bâzâita, de-a caii, scrânciobul, baba-oarba şi altele” (Chiaro 1718, p. 47).

DACOROMANIA, serie nouă, vol. XXX, an 2025, nr. 1, Cluj-Napoca, p. 57–67
DOI 10.33993/dr.2025.1.57.67

jumătate a secolului al III-lea înainte de Hristos, în epoca lui Herondas, primul care l-a evocat" (Lambin 1975, p. 169), însă autorul are rezerve în ceea ce privește originea exactă și semnificația denumirii jocului, lansând supoziția, pornind de la formulele utilizate în timpul activității ludice, că adversarii îl agasează precum muștele pe cel cu ochii legați, de aici și denumirea.

Cu mici variații, *baba-oarba* se joacă aproximativ la fel pe toate meridianele. Chiar dacă și în regiunile românești există diferențe privind formulele utilizate în timpul jocului, locul de desfășurare, numărul de participanți, poziția jucătorilor, reguli de prindere (cu sau fără ghicire, prin atingere sau ținere, atingere singulară ori repetată etc.), regula de bază persistă în toate descrierile: o persoană cu vederea obstrucționată, de obicei, prin legarea la ochi a unui material (eșarfă, fular, batistă etc.) trebuie să prindă o altă persoană, care, în urma capturării, va repeta scenariul.

Pentru întărirea acestei afirmații, amintim că versiuni[2] ale acestei activități ludice pot fi urmărite pe o perioadă de aproximativ 80 de ani în anchetele instituționalizate. Pe lângă ALR[3], am avut în vedere și următoarele trei anchete: ancheta indirectă realizată de Hasdeu (cu aproximativ 50 de ani înainte de ancheta ALR)[4], ancheta indirectă condusă de Mușlea[5] (concomitent cu ancheta ALR) și ancheta NALR (după aproximativ 30 de ani de la ancheta ALR)[6].

Ceea ce se poate remarca în urma comparării acestor versiuni ale jocului este că, în decursul celor aproximativ 80 de ani, de la ancheta lui Hasdeu la textele care însoțesc atlasele regionale, s-a păstrat în mare măsură modalitatea de desfășurare a jocului, dar s-a pierdut dialogul versificat dintre părțile oponente. Tendința de simplificare, prin eliminarea versurilor, se datorează, probabil, și vârstei informatorilor: adulți, în anchetele Hasdeu, ALR, Mușlea și copii, în anchetele NALR.

---

[2] Din motive de spațiu ne vom limita la oferirea referințelor bibliografice, sarcina căutării textelor-sursă revenindu-le cititorilor interesați.

[3] Deși în hărțile atlaselor lingvistice sunt înregistrați doar termeni, în legendele hărților sunt, nu de puține ori, detalii privind noțiunea anchetată. Astfel, aflăm de la informatoarea din Izbiceni (pct. 886), Zița Mitrică, fiică de agricultor (Petrovici 1988, p. 336), că: „Doi copii stau la ușă. Unul din ei e legat la ochi. Amândoi bat în ușă, iar cel nelegat la ochi zice: «Unde bați? / La copaci / Hart încoace!» Atuncea pleacă. Cel legat la ochi încearcă să-l prindă pe celălalt. Când îl prinde, îl întreabă: «Cum te cheamă?». Cel prins răspunde: «Usturoi.». «Hai cu c... la gunoi». Apoi schimbă rolurile" (ALR II s.n. V, h. 1287).

[4] În anul 1885, Hasdeu primește două versiuni ale jocului *de-a baba-oarba* (vezi Hasdeu I/2002, p. 455; Hasdeu II/2002, p. 213).

[5] Se poate spune că ancheta etnografică prin corespondenți, întreprinsă de Mușlea, și ancheta lingvistică ALR se completează reciproc în privința domeniului jocurilor, având marele avantaj al desfășurării simultane. Astfel, dacă Petrovici reușește să cartografieze ludonimele, facilitând analiza diatopică a acestor forme lingvistice, Mușlea vine cu descrierea propriu-zisă a jocurilor din perioada interbelică (vezi Mușlea 2015, p. 17; Mușlea 2019, p. 582 și p. 655–666).

[6] Deși în *Chestionarul* NALR nu sunt întrebări care să vizeze jocurile de copii, în volumele de texte dialectale care completează unele atlase regionale există descrierea jocului discutat (vezi TDM 1975, p. 70; TDMB 1995, p. 80).

3. *DE-A BABA-OARBA*: DISTRIBUŢIA SPAŢIALĂ A TERMENILOR

Specificul anchetei lui Petrovici rezidă în metoda de culegere şi prelucrare a materialului lingvistic, şi anume geografia lingvistică, metodă care vine cu informaţii noi în ceea ce priveşte analiza jocurilor de copii. Niciun alt cercetător român nu a reuşit să redea mai bine distribuţia geografică a ludonimelor, deşi acest lucru a reprezentat un deziderat în planul unor etnologi (Muşlea 1972 [1956], p. 415). Răspunsurile la chestiunea 4337 sunt redate şi în harta analitică 1287 (ALR II s.n. V), unde se păstrează în transcriere fonetică, şi în harta interpretativă 1091 (ALRM II s.n. III), în care numele jocului este evidenţiat printr-un simbol colorat, astfel încât se pot observa cu uşurinţă repartiţia spaţială a termenilor şi ariile lingvistice existente.

În continuare, vom analiza harta interpretativă amintită, din punctul de vedere al localizării termenilor şi al numărului de ocurenţe, urmând să interpretăm variantele lexicale diatopice. Având în vedere că în hărţile ALR s.n. nu s-au înregistrat, din consideraţii istorice şi politice, răspunsurile din Republica Moldova, le vom exclude din specificaţiile cantitative, însă vom face trimitere la ele când va fi nevoie pentru a ilustra continuitatea ariilor lingvistice. De asemenea, termenii înregistraţi în mediile aloglote şi cei din dialectele istroromân, aromân şi meglenoromân nu vor face obiectul analizei noastre.

La nivel lexical, pentru chestiunea pe care o documentăm, *de-a baba-oarba*, se deosebesc 20 de termeni, cu repartizare inegală. Precizăm că am inclus sub acelaşi termen varianta articulată ori nearticulată a adjectivului (de exemplu, *de-a baba-oarba* şi *de-a baba-oarbă*), precum şi variantele cu prepoziţie diferită (*de-a mija* şi *la mija*).

Cea mai largă arie lingvistică este reprezentată de ludonimul *de-a baba-oarba* (*de-a baba-oarbă*), cele 16 ocurenţe regăsindu-se în exteriorul arcului carpatic, respectiv în estul Banatului, Oltenia, Muntenia, Dobrogea, centrul şi sudul Moldovei.

De-a (*cu*) *mâţa-oarba* (*de-a mâţa-oarbă*) formează a doua mare arie, cuprinzând nordul, nord-vestul şi nord-estul Transilvaniei, Maramureşul şi nord-vestul Moldovei.

Termenii *de-a orbuţul*, *de-a orbenicea*, *de-a mama-oarba* (*de-a mama-oarbă*) şi *de-a ciu*(*r*)*ciumişu* formează arii mai mici, de câte 3–4 ocurenţe: *de-a orbuţu* – în nordul Crişanei, *de-a orbenicea* – în sudul şi centrul Transilvaniei, *de-a mama-oarba* (*de-a mama-oarbă*) – în Oltenia, iar *de-a ciu*(*r*)*ciumişu* – în sudul Olteniei şi al Munteniei.

Toţi ceilalţi 14 termeni, cu una, două sau trei ocurenţe (*de-a mija* (*la mija*), *de-a mâţa*, *de-a mijoarca*, *de-a ochii legaţi*, *de-a ţâţa-mâţa*, *de-a amija*, *de-a cucu-oarba*, *de-a închiza*, *de-a jumita*, *de-a orbanul*, *de-a pituluşul*, *de-a pituliciul*, *de-a pitularca*, *de-a* [*t'ut'u*]*-orbu*) sunt dispersaţi în toate regiunile româneşti. În ciuda faptului că ludonimul *de-a ochii legaţi* pare izolat în Moldova (520. Larga-Jijia), acesta ar

forma o arie lexicală cu alte 4 puncte din Republica Moldova (431. Recea, 455. Saharna, 463. Onițcani, 478. Căușanii Vechi (în prezent, Căușeni))[7].

4. *DE-A BABA-OARBA*: FORME ȘI SEMNIFICAȚII

Pentru o interpretare organizată a ludonimelor din harta 1091 (ALRM II s.n. III), se poate recurge la o clasificare morfosemantică. Din acest punct de vedere, ludonimele supuse analizei sunt formate din: **1.** substantive compuse care denumesc animate antropomorfe; **2.** substantive compuse care denumesc animate zoomorfe; **3.** substantive provenite din adjective; **4.** substantive provenite din verbe; **5.** substantive cu determinant adjectival participial; **6.** substantive compuse provenite din onomatopee.

4.1. Ludonimele formate din substantive compuse care denumesc animate antropomorfe sunt *de-a baba-oarba* (*de-a baba-oarbă*), *de-a mama-oarba* (*de-a mama-oarbă*)[8]. Cei doi compuși hipotactic sunt formați dintr-un regent substantival articulat (*baba*, *mama*) și un adjectiv calificativ articulat[9] sau nu (*oarba*, *oarbă*), cu precizarea că predilectă este varianta articulată. În toate aparițiile, numele jocului este însoțit de prepoziția compusă *de-a*.

La nivel lexico-semantic, substantivul comun *babă* (sl. *baba*) (DELR), semnifică ‘femeie bătrână, bunică, moașă’ (DLR, s.v), iar determinantul *oarbă* (lat. *ŏrbus*) înseamnă ‘lipsit de simțul văzului’, compusul *baba-oarba*, reprezen-tând, cel mai probabil, un calc după bulgărescul *šlepa baba*, așa explicându-se apariția termenului în

[7] Alte două răspunsuri înregistrate pe teritoriul Republicii Moldova sunt *de-a chioara* (405. Trebisăuți) și *de-a mijoatca* (646. Borceag). Amintim aici și celelalte denumiri dacoromânești existente în afara granițelor țării: *de-a mâța* (399. Boian – Ucraina), *de-a mijatca* (666. Tuzla – Ucraina), *de-a pitulicea* (4. Ždrelo – Serbia), *de-a mija* (8. Sveti Mihajlo – Serbia), *de-a baba-chioara* (858. Sveti Petar – Bulgaria), *de-a baba-oarba* (958. Turtucaia – Bulgaria) (ALR II, material inedit).

[8] Nu comentăm aici interpretarea morfologică oscilantă, în funcție de prezența *vs* absența prepoziției compuse *de-a* (substantive *vs* locuțiuni adverbiale), oferită în unele lucrări de specialitate. În studiul nostru le-am considerat nume de jocuri (ludonime) și deci substantive.

[9] În cazul adjectivului articulat ar putea exista două explicații: (1) articolul definit poate îndeplini rolul de convertor substantival (Neamțu 2014, p. 431), sintagma *baba-oarba* reprezentând un substantiv compus prin parataxă (substantiv + adjectiv substantivizat) (interpretarea în uz); (2) articolul definit marchează un acord sintagmatic de tip vechi, în gen, număr, caz și determinare, sintagma *baba-oarba* reprezentând un substantiv compus prin hipotaxă (substantiv + adjectiv) (interpretarea pe care o preferăm). Având în vedere utilizarea liberă, cu sau fără articol, a adjectivului, uneori chiar în același punct de anchetă (551. Pipirig), e foarte posibil ca articolul enclitic să nu-și exercite rolul de convertor, situație în care avem de-a face cu un fenomen sintactic de limbă veche, numit de Gruiță (1979, p. 37) declinare atomistică, specificul acesteia constând în repetarea tuturor categoriilor gramaticale (inclusiv determinarea, marcată în expresie prin articolul definit, conform tratatelor contemporane de gramatică) ale substantivului la adjectivul subordonat (aceste nume de jocuri vechi (*baba-oarba*, *mama-oarba*) fiind relicve ale acordului în determinare). Prezentul argument, susținut de vechimea ludonimului, este întărit prin analogia cu limba bulgară, unde determinatul este adjectiv (*šlepa baba*). Comparativ cu ludonimul *mâța-oarbă* ale cărui ocurențe cu varianta nearticulată a adjectivului predomină, nu e exclus ca ludonimul *baba-oarba* să se fi generalizat cu varianta articulată a subordonatului și datorită rimei create (*ba-ba*).

sudul și estul României. În context ludic, *baba-oarba* este o denumire metaforică pentru acel participant la joc care, legat la ochi și nevăzând nimic, încearcă, bâjbâind ca o babă, să-i atingă pe ceilalți jucători.

Totuși, această notă lingvistică nu reface arhitextul jocului, adică „forma inițială sau varianta cea mai generală a jocului, ipotetic reconstruită, de regulă, foarte apropiată de străvechile scenarii ritualice" (Evseev 1994, p. 10). Explicația potrivit căreia *baba-oarba,* jucându-se în cadrul ceremonialului de priveghere, l-ar reprezenta pe cel defunct (Zapletal 1980, p. 162) ni se pare insuficientă, întrucât jocurile practicate la priveghi, având rolul de distragere a rudelor îndoliate, sunt multe și diverse (Marian 2009 [1892], p. 149–166), semnificația amintită de Zapletal reușind, cel mult, să îmbogățească simbolistica jocului. Pentru refacerea arhitextului ludic, nu ne rămâne decât să pătrundem în sfera credințelor populare, unde aflăm că există o ființă numită *Baba-Oarba,* care are puterea de a da *ceas de moarte*:

> „Luni de dimineață m-am sculat / Și pe cale, pe cărare m-am luat, / Când am fost la miez de cale, / De cale și de cărare, / M-am întâlnit cu Baba-Oarba. / Baba-Oarba de mine s-a apropiat, / De mâna dreaptă m-a luat, / În groapa cu spini m-a aruncat / Și ceas de moarte că mi-a dat..." (Marian 2009 [1892], p. 18).

Momentul nefast al întâlnirii cu Baba-Oarba este urmat de versurile de desfăcătură, atât pentru fete, cât și pentru băieți. Baba-Oarba nu apare în dicționarele mitologice alături de surogatele ei (Baba-Cloanța, Baba Coaja, Baba Hârca, Baba Iuga etc.) (Olteanu 2004, p. 50–51), însă apare la Hasdeu (HEM, s.v. *babă*). Indiferent dacă Baba-Oarba va fi sau nu inclusă în panteonul babelor, ca nume de ființă distinctă ori ca reprezentare a uneia dintre cele existente, având în vedere epitetul peiorativ *Oarba*, cert este că și această babă a rămas în mentalitatea populară ca aducătoare de necaz. Așadar, superstiția că anumite ființe, preponderent de sex feminin, pot, prin atingere, să vrăjească sau chiar să ucidă s-a continuat și în jocul copilăresc cunoscut, în special, sub ludonimul *de-a baba-oarba,* vraja din joc manifestându-se prin transformarea celui prins în *babă-oarbă.*

Substantivul *mama* (lat. *mamma*) (DLR), urmat de anumite determinări adjectivale (*mare, bătrână, bună* etc.) sau, în anumite graiuri, printre care și cele oltenești (vezi NALR–Olt. II, h. 155), fără subordonat, reprezintă un apelativ pentru *bunică*. În context ludic, deci urmat de adjectivul cu sens depreciativ *oarba* (*oarbă*), jocul *mama-oarba* are același arhitext ca *baba-oarba.*

4.2. Ludonimele formate din substantive simple sau compuse care denumesc animate zoomorfe sunt *de-a mâța-oarba* (*de-a* (*cu*) *mâța-oarbă*), *de-a țâța-mâța*, *de-a mâța*. Al doilea cel mai uzitat termen, răspândit, preponderent, în regiunea transilvană, *de-a mâța-oarba* (*de-a* (*cu*) *mâța-oarbă*), este compus dintr-un substantiv articulat enclitic (*mâța*) și un adjectiv calificativ cu sau fără articol definit (*oarba*[10], *oarbă*). Termenul este însoțit de prepoziția *de-a* în toate punctele, mai puțin în 574.

[10] Pentru interpretarea adjectivului articulat, a se vedea subnota 9.

Mihăileni (Harghita), unde se preferă prepoziția *cu*. În două puncte din nordul Banatului, respectiv nordul Crișanei (76. Chizătău și 334. Moftinul Mic), apare varianta fără determinant (*de-a mâța*), însă denumirea monomembră poate crea confuzii, având în vedere că numele felinei este prezent și în alte jocuri. Ludonimul *de-a ța̭ța-mâța*, compus prin parataxă, prin alăturarea a două substantive articulate enclitic, este utilizat în două puncte din Maramureș (353. Bârsana și 349. Groși), în ambele situații fiind precedat de relatemul compus *de-a*.

Din punct de vedere lexico-semantic, regentul *mâța* 'pisică' este un regionalism utilizat cu preponderență în jumătatea nordică a României, însă, potrivit dicționarelor, reprezintă o creație lingvistică expresivă cunoscută multor idiomuri, atât slave, cât și latine (vezi Cihac II; DER). În ceea ce privește semnificația numelui jocului, la fel ca în cazul ludonimului *baba-oarba, mâța-oarba* se referă la participantul la joc care, legat fiind la ochi, trebuie să se miște, agil ca o pisică, printre ceilalți jucători, încercând, prin simțurile de felină, să identifice unde se află o potențială pradă. Tendința ca în jocuri să se creeze diferite rime a dus la apariția, prin procedeul aliterației, a unității ritmate *ța̭ța-mâța*.

Misterios în cazul acestui ludonim este, pe de o parte, existența unui nume de animat zoomorf în denumire și, pe de altă parte, preferința pentru un anumit animal, și anume *mâța*. Denumirea jocului prin nume de animale este comun și altor limbi europene (port. *cabra cega* 'capra-oarbă', sp. *gallina ciega* 'găina-oarbă', it. *mosca cieca* 'musca-oarbă', germ. *blinde Kuh* 'vaca-oarbă'), ceea ce îl determină pe Heinrich Handelmann (1866, p. 75–76) să afirme că jocul își are rădăcinile în obiceiul păgân din epoca medievală de a organiza carnavaluri în care oamenii se deghizau purtând măști de animale. Analogia jocului cu ritualurile în care se utilizau măști ne duce însă foarte departe în istoria civilizației, ajungând până în epoca omului primitiv, în perioada animismului. Asocierea jocului *de-a mâța-oarba*, care presupune acoperirea ochilor, cu anumite ritualuri primitive, care implică purtarea unei măști, ni se pare revelatoare în refacerea arhitextului acestui joc. Potrivit lui Kernbach, acoperămintele faciale sunt strâns legate de miturile, datinile și ritualurile religioase primitive și au funcții simbolice, rituale sau magice, fiind purtate întotdeauna într-un cadru ceremonial de către șamani, preoți, vrăjitori, războinici și dansatori rituali (Kernbach 1989, p. 333). Un posibil ritual pe care jocul copiilor îl simbolizează este cel al ceremoniilor în care preoții reprezentau figurile zeilor, „fiecare preot purtând masca rituală (care simboliza animalul consacrat) a zeului său" (*ibidem*). Ca depozitare de expresie, ludonimele au păstrat din măștile zoomorfe ale unor asemenea ritualuri sacre numele animalelor: *de-a vaca-oarbă, de-a găina-oarbă* etc. Iudaismul și creștinismul însă nu au agreat aceste sisteme ritualice de mascare, considerându-le idolatre și, prin urmare, interzicându-le. Acest tabu transformă masca în ceva înfricoșător, iar terifiantul se poate traduce în joc în fuga copiilor de *mâța-oarbă*, nu cumva să fie atinși de aceasta și să cadă sub vraja blestemului de care ea însăși este cuprinsă. În fiecare limbă există, probabil, o explicație pentru care s-a păstrat un anumit nume de

animal în denumirea jocului. La români, deşi s-ar crede că s-a păstrat termenul *mâţă* pentru că pisicile sunt animale domesticite şi vioaie, felinele nu se bucură de venerarea existentă, de pildă, la egipteni, care au şi o zeiţă-pisică. În conştiinţa românilor există o superstiţie rurală, perpetuată din perioada medievală, care „acuză pisicile de demonism şi de calitatea sa de unealtă vie a Diavolului" (Kernbach 1989, p. 474). În aceste condiţii, se explică de ce copiii nu se lasă atinşi în timpul jocului de nefasta *mâţă-oarbă*.

Dacă în primele două situaţii am avut de-a face cu denumiri metaforice, chiar metonimice, următoarele ludonime sunt mai transparente, vizând anumite reguli ale jocului.

4.3. Ludonimele formate din substantive provenite din adjective sunt *de-a orbuţul*, *de-a orbenicea*, *de-a orbanul*. Baza celor trei derivate este adjectivul calificativ *orb*, la care sunt aglutinate sufixele: *-uţ*, *-enice* şi *-an*. Spre deosebire de diminutivalul *-uţ* (*orbuţ*) şi augmentativul *-an* (*orban*), foarte productive în limbă, sufixul complex *-enice* (Rădulescu-Sala, Vasiliu 2015, p. 64) are o soartă diferită, el apărând într-o singură formaţie: *orbenice*. Dacă analizăm însă compusul *-enice* ca două sufixe alăturate (*-en* – de origine slavă, întâlnit în antroponime (Pătruţ 2005, p. 25) şi *-ice* – de origine slavă, destul de prolific pe teren românesc), atipicul sufixului complex se mai estompează. Pe lângă cuvântul-bază şi sufixe, toţi termenii sunt precedaţi de compusul *de-a* şi succedaţi de articolul definit.

În ceea ce priveşte imaginea etnoculturală a acestui ludonim, observăm o distanţare de semnificaţiile mitologice şi etnologice. În denumirile jocului nu se mai întrevăd elementele unor procesiuni ritualice, ci termenii reprezintă, mai degrabă, porecle care trimit direct la principala regulă a activităţii ludice, şi anume obturarea vederii.

4.4. Ludonimele formate din substantive provenite din verbe sunt *de-a amija*, *de-a* (*la*) *mija*, *de-a mijoarca*, *de-a jumita*, *de-a pituluşul*, *de-a pituliciul*, *de-a pitularca*, *de-a ciu*(*r*)*ciumişu*, *de-a închiza*. Întrucât verbele-bază (*a miji*, *a jumi*, *a* (*se*) *pitula/a* (*se*) *pituli*, *a* (*se*) *ciu*(*r*)*ciumi*, *a închide*) au semnificaţii diferite, le vom analiza pe rând.

De la verbul-bază (*a*) *miji* (vsl. *mizati*, *migati*, *mižati*) (Cihac II), în context ludic însemnând 'a închide sau a-şi acoperi ochii pentru a nu vedea unde se ascund ceilalţi jucători' (DLR, s.v.), s-au format substantivele postverbale *mijă* şi *amijă* (cu *a-* protetic), însoţite de prepoziţia *de-a* sau *la* şi articulate enclitic. Derivatul *mijoarca* are un statut aparte, deoarece tema *mij-* este urmată de sufixul dezvoltat *-oarcă* (Gherman 2015, p. 548), afix rar întâlnit în română, explicabil prin aglutinarea a doi formanţi: segmentul cu statut neclar *-oar-* (probabil, o rămăşiţă a augumentativului *-oaie*, cu un *-r-* expresiv (Vasiliu 1969, p. 38), sau a sufixului *-oare-*) şi sufixul *-că*.

În ludonimul *de-a jumita* (srb. *žmura*, *žmuriti* 'a miji, a închide ochii') (HEM, s.v. *ajumitul*) se recunoaşte baza verbală (*a*) *jumi* şi sufixul participial *-it*, la

care sunt adăugate elementele recurente în formarea numelor de jocuri: prepoziția compusă *de-a* și articolul definit[11].

Termenii *de-a pituluşul, de-a pituliciul, de-a pitularca* s-au format prin deri-vare de la cuvântul-bază (*a*) *pitula* sau (*a*) *pituli* (vsl. *prituliti, potuliti*) (Cihac II, s.v. *pitesc*), având sensul 'a se ascunde ghemuindu-se' (DLR, s.v.). La tema *pitul-* sunt aglutinate diminutivalele *-uș* (*pituluș*) și *-ici* (*pitulici*). În privința termenului *pitularca*, ar putea exista două explicații: fie avem de-a face cu sufixul *-că*, adăugat bazei verbale (*pitula*) prin interpunerea sunetului expresiv *-r-* (Vasiliu 1969, p. 38), fie se acceptă tema *pitul-* cu sufixul complex *-arcă,* format din sufixele *-ar* și *-că*.

Ludonimul *de-a ciuciumișu* (și varianta cu *-r-* epentetic: *de-a ciurciumișu*) este dat în DELR ca derivat al verbului (*a*) *ciuciumi*, variantă a lui (*a*) *ciuciuli*, ambele derivate ale verbului (*a*) *ciuci* (vsl. **čučǫ, čučati*) (DELR, s.v.), având sensul 'a se ghemui, a se chirci; a se zbârci; a se pitula'. Dacă baza este (a) *ciuciumi*, ar însemna că termenul este format din tema *ciucium-* și sufixul *-iș*, la care se adaugă prepoziția compusă *de-a* și articolul hotărât. Totuși, am îndrăzni să lansăm și ipoteza că ludonimul în discuție este un compus din doi termeni de origine slavă **čučǫ, čučati* 'a sta pe vine, a sta chircit, ghemuit' și *miš* 'șoarce' (a se vedea și corespondentul pentru *baba-oarba* din dialectul istroromân: *slipi miș*). Astfel, termenul *ciu*(*r*)*ciumiș* ar putea face referire la poziția copiilor în timpul jocului, pitiți ca niște șoricei.

Ultimul lexem provenit din seria ludonimelor cu bază verbală este *de-a închiza*. Termenul se formează de la participiul verbului *a închide* (*închis*), trecerea fricativei surde *-s* la sonora *-z* explicându-se, probabil, prin influența desinenței de persoana a II-a, indicativ prezent, a verbului în discuție (*închizi*), în această situație, articolul enclitic exercitându-și rolul de convertor substantival.

Ceea ce se poate observa în cazul ludonimelor cu bază verbală este că toate fac referire la regulile jocului, fie la acțiunea de închidere a ochilor a celui care este *babă-oarbă* (*de-a amija, de-a* (*la*) *mija, de-a mijoarca, de-a jumita, de-a închiza*), fie la aceea de ascundere a celorlalți jucători (*de-a pituluşul, de-a pituliciul, de-a pitularca, de-a ciu*(*r*)*ciumișu*). În toate situațiile, denumirea jocului este ambiguă, în sensul suprapunerii cu un alt joc, respectiv *de-a ascunselea*.

4.5. Ludonimul format dintr-un substantiv cu determinant adjectival participial este *de-a ochii legați*. Sintagma, alcătuită dintr-un substantiv articulat (*ochii*) și un adjectiv participial (*legați*), a fost înregistrată în două puncte de anchetă ca al doilea răspuns al informatorilor, făcând trimitere directă la regula principală a jocului. Având în vedere zonele în care este folosit termenul, Iași (520. Larga-Jijia) și Tulcea (682. Somova), județe în care au existat comunități de maghiari (și ceangăi), nu e exclus ca ludonimul să reprezinte un calc lexical maghiar (magh. *szembekötősdi*).

[11] În această situație, articolul își exercită clar rolul de convertor substantival, realizându-se o conversiune progresivă și schimbându-se înțelesul categorial din verbalitate/adjectivitate în substantivitate (vezi Neamțu 2014, p. 431–432).

4.6. Ludonimele formate din substantive compuse provenite din onomatopee sunt *de-a cucu-oarba* și *de-a* [*ț'uț'u*]-*orbu*. Din punctul nostru de vedere, cele două structuri au, ca prim termen, câte o onomatopee (*cucu,* respectiv [*ț'uț'u*]), folosită, cel mai probabil, de copii în timpul jocului[12] pentru a-l induce în eroare pe cel legat la ochi. Spre deosebire de ludonimul *de-a cucu-oarba*, care reprezintă o contaminare a două nume de jocuri, *de-a cucul* 'de-a ascunselea' (Pamfile 1909, p. 1–2) și *de-a baba-oarba*, așa explicându-se forma de feminin a adjectivului *oarba* din sintagmă, substantivul compus [*ț'uț'u*]-*orbu* este o construcție inedită. În opinia noastră, [*ț'uț'u*] ar putea fi varianta palatalizată a interjecției onomatopeice *piu-piu*, creație expresivă generalizată, cunoscută ca imitare a sunetului scos de pui sau diferite păsări (DLR; DER, s.v. *piu*), sau chiar a onomatopeei care imită sunetul scuipării. Amândouă construcțiile sunt articulate enclitic și însoțite de prepoziția compusă *de-a*.

Caracterul aparte al acestor două ludonime este dat de combinarea unor aspecte ale jocului care provin din ambele tabere de jucători: pe de-o parte, strigătul copiilor care emit sunete (*cucu,* [*ț'uț'u*]) din toate direcțiile pentru a-l deruta pe cel aflat în ipostaza *babei-oarbe*, astfel încât să nu fie prinși, iar, pe de altă parte, regula de interzicere a vederii celui care urmează să-și captureze victimele, regulă enunțată explicit în determinantul *oarba/orbu*.

5. CONCLUZII

Existența aceluiași joc pe diferite continente și meridiane, având reguli, manifestări și denumiri similare, sugerează că acesta este purtătorul unor semnificații universale, devenind, dacă nu un arhetip cultural, un ecou al riturilor străvechi, care încă mai răsună în parcuri, în case și în atlasele lingvistice. Dacă jocul duce cu sine secole de cultură și civilizație, geolingvistica și etnolingvistica reprezintă abordări care ajută specialiștii în tălmăcirea ludonimelor.

ABREVIERI BIBLIOGRAFICE. SIGLE

a) Surse

ALR II, material inedit = Emil Petrovici, *Atlasul lingvistic român*. Partea a II-a. Material inedit aflat în arhiva Institutului de Lingvistică și Istorie Literară „Sextil Pușcariu" al Academiei Române.

ALR II s.n. V = *Atlasul lingvistic român, serie nouă*, vol. V, sub direcția acad. Emil Petrovici, redactor principal: prof. univ. Ioan Pătruț, București, Editura Academiei, 1966.

ALRM II s.n. III = *Micul atlas lingvistic român*. Partea a II-a (ALRM II). Serie nouă, vol. III, sub direcția acad. Emil Petrovici, redactor principal: prof. univ. Ioan Pătruț, Bucureşti, Editura Academiei, 1967.

[12] Potrivit lui Pamfile (1909, p. 2), „la jocul *de-ascunsul*, când toți sunt ascunși, zic pe rând: *cucu!*", de aici și numele jocului *de-a cucul*.

Chestionarul ALR I = *Chestionarul Atlasului lingvistic român* I. Elaborat de Sever Pop, sub conducerea lui Sextil Pușcariu și editat de Doina Grecu, I. Mării (coord.), Rodica Orza, S. Vlad, Cluj-Napoca, Universitatea din Cluj-Napoca, Institutul de Lingvistică şi Istorie Literară, 1989.

Chestionarul ALR II = *Chestionarul Atlasului lingvistic român* II. Elaborat de Emil Petrovici și editat de Doina Grecu, I. Mării (coord.), Rodica Orza, S. Vlad, Cluj-Napoca, Universitatea din Cluj-Napoca, Institutul de Lingvistică şi Istorie Literară, 1988.

Chestionarul NALR = *Chestionarul Noului Atlas lingvistic român*. Întocmit sub conducerea Acad. Emil Petrovici și a Prof. B. Cazacu, în „Fonetică și dialectologie", vol. V, 1963, p. 158–271.

Chiaro 1718 = Anton-Maria del Chiaro, *Istoria delle moderne Rivoluzioni delle Valachia*, Venezia, Per Antonio Bortoli, 1718.

Cihac II = Alexandru Cihac, *Dictionnaire d'étymologie daco-romane*. Partea a II-a: *Éléments slaves, magyars, turcs, grecs-moderne et albanais*, Francfort-sur-le-Main, Ludolphe St.-Goar, 1879.

DELR = *Dicționarul etimologic al limbii române*, vol. I–III, București, Editura Academiei Române, 2012–2022.

DER = Alexandru Ciorănescu, *Dicționarul etimologic al limbii române*. Ediție îngrijită și traducere din limba spaniolă de Tudora Șandru Mehedinți și Magdalena Popescu Marin, București, Editura Saeculum I. O., 2007.

DLR = *Dicționarul limbii române*. Ediție anastatică după *Dicționarul limbii române* (DA) și *Dicționarul limbii române* (DLR), tomurile I–XIX, București, Editura Academiei Române, 2010.

Hasdeu I, II/2002 = Bogdan Petriceicu Hasdeu, *Opere*, vol. V. *Folclor literar. Soarele și Luna. Folclor tradițional în versuri.* I. *Texte*; II. *Note, comentarii, variante, addenda, indici.* Ediție critică, prefață, note, comentarii, variante și indici de I. Oprișan, București, Editura Saeculum I.O., 2002.

HEM = B. Petriceicu-Hasdeu, *Etymologicum Magnum Romaniae. Dicționarul limbei istorice și poporane a românilor*, vol. I–III. Ediție îngrijită și studiu introductiv de Grigore Brâncuș, București, Editura Minerva, 1972–1976.

Kernbach 1989 = Victor Kernbach, *Dicționar de mitologie generală*. Postfață de Gh. Vlăduță, București, Editura Științifică și Enciclopedică, 1989.

Marian 2009 [1892] = S. Fl. Marian, *Înmormântarea la români. Studiu Etnografic*. Ediție îngrijită, introducere, bibliografie și glosar de Iordan Datcu, București, Editura Saeculum Vizual, 2009.

Mușlea 2015 = *Corpusul răspunsurilor la Chestionarele Ion Mușlea,* vol. I. *Basarabia și Bucovina. Chestionarele II, IV, VII.* Ediție critică de documente etnologice inedite, introducere, note și indici de Ion Cuceu, Maria Cuceu, Cosmina Timoce-Mocanu, Cluj-Napoca, Editura Mega, 2015.

Mușlea 2019 = *Corpusul răspunsurilor la Chestionarele* Ion Mușlea, vol. III, *Transilvania, Maramureș, Sălaj, Satu Mare, Crișana și Banat. Chestionarele II, IV, VII și Șezătoarea*. Ediție critică de documente etnologice inedite, introducere, note și indici de Ion Cuceu, Maria Cuceu, Cosmina Timoce-Mocanu, Cluj-Napoca, Editura Mega, 2019.

NALR–Olt. II = *Noul Atlas lingvistic român pe regiuni – Oltenia*, vol. II, sub conducerea lui Boris Cazacu, de Teofil Teaha, Ion Ionică și Valeriu Rusu, București, Editura Academiei, 1970.

Olteanu 2004 = Antoaneta-Liana Olteanu, *Dicționar de mitologie: demoni, duhuri, spirite*, București, Editura Paideia, 2004.

Pamfile 1909 = Tudor Pamfile, *Jocuri de copii*, vol. III, (Academia Română. *Din vieața poporului român. Culegeri și studii.* VI), [București], Institutul de Arte Grafice „Progresul" Ploiești, 1909.

Petrovici 1988 = Emil Petrovici, *Atlasul lingvistic român* II. *Introducere*. Redactori: Doina Grecu, I. Mării (coord.), Rodica Orza, Cluj-Napoca, 1988 (multigrafiat).

TDM 1975 = *Texte dialectale*. *Muntenia*, vol. II, sub conducerea lui Boris Cazacu, de Paul Lăzărescu, Maria Marin, Bogdan Marinescu, Victorela Neagoe, Ruxandra Pană, Magdalena Vulpe, București, Editura Academiei, 1975.

TDMB 1995 = *Noul Atlas lingvistic român, pe regiuni. Moldova și Bucovina. Texte dialectale*, vol. I, partea a II-a. Culese de Stelian Dumistrăcel și publicate de Doina Hreapcă și Ion-Horia Bîrleanu, Iași/București, Editura Academiei Române, 1995.

Zapletal 1980 = Miloš Zapletal, *Mică enciclopedie a jocurilor*, București, Editura Sport-Turism, 1980.

b) Bibliografie de specialitate

Evseev 1994 = Ivan Evseev, *Jocurile tradiționale de copii (Rădăcini mitico-rituale)*, Timișoara, Editura Excelsior, 1994.

FCLR 2015 = Marina Rădulescu Sala (coord.), *Formarea cuvintelor în limba română*, vol. IV. *Sufixele. Derivarea nominală și adverbială*. Partea 1, București, Editura Academiei Române, 2015.

Gherman 2015 = Cristina Gherman, *'-că ('-ca)*, în FCLR 2015, p. 532–538.

Gruiță 1979 = Gligor Gruiță, *Sintagmatizarea declinării românești (stadiul actual al procesului)*, în „Sudia Universitatis Babeș-Bolyai", Philologica, XXIV, 2, 1979, p. 37–40.

Handelmann 1866 = Heinrich Handelmann, *Weihnachten in Schleswig-Holstein*, Kiel, Schwers, 1866.

Lambin 1975 = Gérard Lambin, *Les formules de jeux d'enfants dans la Grèce Antique*, în „Revue des Études Grecques", tome 88, 1975, fascicule 419–423, p. 168–177.

Mușlea 1972 [1956] = Ion Mușlea, *Problema jocurilor noastre copilărești*, în idem, *Cercetări etnografice și de folclor*, II. Ediție îngrijită, cu studiu introductiv, bibliografie, registrul corespondenței de specialitate, indice de Ion Taloș, București, Editura Minerva, 1972, p. 404–424.

Neamțu 2014 = G.G. Neamțu, *Mijloace de marcare în expresie a înțelesului categorial în română*, în idem, *Studii și articole gramaticale*, Cluj-Napoca, Editura Napoca Nova, 2014, p. 426–441.

Pătruț 2005 = Ioan Pătruț, *Studii de onomastică românească*. Ediție îngrijită, postfață și indice de Eugen Pavel, Cluj-Napoca, Editura Clusium, 2005.

Rădulescu-Sala, Vasiliu 2015 = Marina Rădulescu-Sala, Laura Vasiliu, *-aci (-aciu), -eci (-eciu), -ici (-iciu), -oci (-ociu), uci (-uciu); -ace, -ice, -oace (-oce)*, în FCLR 2015, p. 46–64.

Vasiliu 1969 = Laura Vasiliu, *Sufixe substantivale cu -r- expresiv*, în *Studii și materiale privitoare la formarea cuvintelor în limba română*, vol. V, București, Editura Academiei, 1969, p. 37–46.

BLIND MAN'S BUFF: (GEO- AND ETHNO-) LINGUISTIC NOTES

(*Abstract*)

Our study approaches the issue of children's games, using the answers to question 4337 in *Atlasul lingvistic român* [The Romanian Linguistic Atlas] questionnaire, from a geo- and ethnolinguistic perspective which offered unique results that supported us in recreating the game's architext. Further, the distribution of terms in the Romanian territory, the etymological references, the lexical explanations and the grammatical notes helped us explain the speakers' preference for a certain terminological variant and also to make a connection between linguistic and extralinguistic reality. In the end, we concluded that the games represent the echoes of ancient rituals, which, to be best understood, deserve to be studied from complementary perspectives.

Cuvinte-cheie: *jocuri de copii, **de-a baba-oarba**, ludonim, geolingvistică, etnolingvistică*.
Keywords: *children's games, **blind man's buff**, ludonym, geolinguistics, ethnolinguistics.*

Institutul de Lingvistică și Istorie Literară
„Sextil Pușcariu" al Academiei Române
Cluj-Napoca, str. E. Racoviță, nr. 21
lavinia.dalalau@yahoo.com