

## BAB IV

### DÉSKRIPSI JEUNG ANALISIS AJÉN SOSIOLOGIS KAULINAN TRADISIONAL DI DÉSA SUKATALI KACAMATAN SITURAJA KABUPATEN SUMEDANG

#### 4.1. Deskripsi Wewengkon Désa Sukatali

Désa Sukatali mangrupa salah sahiji désa nu aya di kacamatan Situraja kabupatén Sumedang, perenahna di tungtung kulon kacamatan Situraja. Upama ditingali tina tipologina, Sukatali digolongkeun kana désa kepulauan. Wates-watesna nya éta, beulah kulon kawatesanan ku désa Sukaluyu jeung désa Cimara (kacamatan Ganéas), beulah wétan kawatesanan ku désa Ambit, beulah kidul ogé désa Ambit, sedengkeun beulah kalér kawatesanan ku désa Citépok.

Désa Sukatali legana kira-kira 319,715 héktar, kabagi jadi sababaraha bagéan, nya éta , sawah 129 Ha, taneuh garing 174,55 Ha (tegalan 85,4 Ha, daérah pamukiman 89,150 Ha), kebon 6,445 Ha, taneuh pikeun pasilitas umum 9,72 Ha (pasilitas désa 0,99, lapang 0,898, kantor pamaréntah 0,7 Ha, séjénna 7,132 Ha).

Komoditas anu dihasilkeun di désa Sukatali di antarana paré, bungbuahan kayaning: sawo, kadu, rambutan, cau, jeung buah. Di antara bungbuahan éta, nu pangkakoncarana ti désa Sukatali nya éta sawo.

Jumlah penduduk désa Sukatali aya 4337 urang nu kabagi kana 1172 kulawarga. Pakasaban masarakat Sukatali lolobana jadi tani jeung buruh tani nu leuwih ti satengahna. Masarakatna geus wanoh kana téhnologi modérn, tapi aya kénéh sawatara masarakat anu ngagunakeun cara-cara tradisional dina kahirupanana. Contona, aya kénéh nu nyangu maké aseupan tur dina hawu, atawa nyambut sawah maké sapi jeung réa-réa deui. Tapi beuki dieu, alat-alat tradisional, ogé kabudayaanana beuki kaéréd ku alat-alat modérn, kaasup kaulinan tradisional.

Taun 1990-an kaulinan tradisional masih kénéh diulinkeun ku barudak malah mah bisa disebut nanjeur pisan. Sapanjang taun, barudak bisa ngulinkeun kaulinan tradisional, sok sanajan aya kaulinan nu ngan bisa diulinkeun dina usum halodo atawa usum nu tangtu.

#### **4.2. Deskripsi Kaulinan Tradisional**

Kaulinan nu dipaluruh, dipasing-pasing kana tilu bagéan dumasar kana alat jeung aturan nu dipakéna, nya éta; kaulinan nu murni mangrupa alat, kaulinan nu mangrupa hiji prosés/aturan tapi mibutuh alat, sarta kaulinan nu mangrupa prosés tur teu mibutuh alat (murni Prosés). Dina ngamimitian kaulinan, kudu ditangtikeun heula saha nu gocok/jadi ucing. Aya sababaraha cara pikeun neangan nu gocok/ucing atawa ngabagi kelompok/babaladan dina kaulinan tradisional, diantarana:

##### *1) Hompilah*

Cara ieu biasana dipaké pikeun nangtukeun urutan maén/ngalung. Ieu cara bisa dilaksanakeun upama pamaénna antara 3-7 urang.

Cara ngulinkeunana, mimiti sakabéh pamaén ngariung tuluy nyodorkeun leungeuna sabeulah (biasana nu katuhu). Tuluy sakabéh pamaén nembang, “hompilah hompimpah alaihum gambréng”, bari mulak-malik dampal leungeunna. Pas kecap gambréng unggal pamaén ditingali leungeuna, naha nangkar atawa nangkub. Upama salah saurang pamaén béda ti batur (contona, hiji pamaén nangkar, sedengkeun babaturan nu séjénna kabéh nangkub), éta pamaén kaluar tina riungan, sarta bisa ngalung tiheula. Hal samodél kitu diulang-ulang nepi ka pamaén tinggal duaan. Geus kitu mah biasana maké cara séjén (sutén atawa lotré), nu éléh hartina maén panungtungan.

##### *2) Cokcang*

Cokcang biasana dipaké pikeun nangtukeun saha nu jadi ucing/gocok. Carana nya éta, sakabéh pamaén ngariung ngawangun buleudan. Salah saurang pamaén nembangkeun cokcang bari nunjukan sakabéh pamaén sacara nguriling dumasar kana 'ketukan' dina éta tembang. Biasana dina nembangna, kabéh pamaén miluan.

Tembangna nya éta;

Cokcang, si pencok, si kacang

Si niti anggolati

Tang tung buruyuk kutak-katik

Kudang kucing

Pamaén nu katunjuk pas éngang nu pangpandeurina (cing), éta pamaén anu gocok/ucingna.

### 3) *Cangkacang panjang*

Cangkacang ogé panjang dipaké pikeun nangtukeun pamaén nu bakal jadi ucing. Carana, sakabéh pamaén ngariung, tuluy salah saurang (biasana nu teu miluan maén) nembangkeun "cangkacang panjang nu panjang ucing", kecap-kecapna bisa diganti jadi nu panjang henteu ucing, dumasar kana kahayang nu nembang. Upama ditembangkeun nu panjang ucing, heug aya nu leungeunna dipanjangkeun, éta pamaén jadi ucing. Kitu deui lamun ditembangkeunana nu panjang henteu ucing heug aya pamaén anu leungeunna dipondokkeun, éta pamaén nu jadi ucing. Biasana dina nembangna ogé digancangkeun, sangkan pamaén bisa katipu.

### 4) *Cingciripit*

Cingciripit ogé mangrupa salah sahiji cara pikeun nagtukeun pamaén nu jadi ucing. Carana, sakabéh pamaén ngumpul, tuluy nunjuk kana dampal leungeun salah saurang pamaén

nepi ka adek, leuwih adil lamun dampal leungeun nu dipaké, jalmana teu miluan. Tuluy nembangkeun cingciripit. Tembangna nya éta:

Cingciripit tulang bajing kacapit

Kacapit ku bulu paré

Bulu paré méméncosna

Pas engang pangpandeurina (na) dampal leungeun nu ditunjuk dikeupeulkeun. Lamun aya curuk nu beunang, hartina éta pamaén nu jadi ucing, tapi lamun euweuh nu beunang, kudu dibalikan deui nepi ka aya nu beunang.

#### 5) *Suten*

Suten mangrupa salah sahiji cara pikeun ngabagi kelompok atawa nangtukeun urutan pangpandeurina (lamun maké cara hompilah). Carana, dua pamaén nunjukeun ramona. Ramo nu dipaké nya éta jempol (simbol gajah), curuk (simbol manusa), jeung cingir (simbol sireum).

Aturanana, gajah éléh ku sireum, sireum éléh ku manusa, manusa éléh ku gajah. Upama nu duaan éta nunjukeun ramo nu sarua, sutenna dibalikan deui nepi ka aya nu éléh.

#### 6) *Lotré*

Lotré sarua jeung sutén, nya éta pikeun ngabagi kelompok. Carana, ogé sarua, nya éta kudu papasangan, bédana ari lotré mah, salah saurang nyumputkeun barang anu leutik dina keupeulanana (disebutna bandar), tuluy nu saurang deui neguh. Upama kateguh, hartina nu neguh nu meunang, tapi lamun teu kateguh, bandar anu meunang.



### 4.2.1. Kaulinan Murni Alat

#### 4.2.1.1. Bebedilan (bedil karét)

- **Usumna** : Usum loba papatong (gedé paré).
- **Umur nu ngulinkeun** : 5-10 taun.

- **Bahan-bahan**

Bahan nu digunakeun nya éta awi kolot atawa kai nu dibeulahan tuluy diwangun kawas bedil. Dina awi nu diréképkeun pangluhurna, tungtungna ditanceban paku pikeun ngaitkeun karét nu mangrupa pélorna. Tina éta paku, ngukur jarak kira-kira 25-30cm maké deui paku anu bisa diलोकेun pikeun ngaleupaskeun karét atawa dina bedil enyaan mah disebutna *pelatuk*. Bagéan anu pangpentingna mah awi/kai nu pangluhurna. Ari kahandapna mah bisa diwangun sakahayang nu nyieun.

- **Cara Ngulinkeun**

Bedil karét biasana teu dipaké peperangan, kusabab enya gé lamun aya peperangan maké bedil karét sok dicarék ku kolot, bisi ka nu mata cenah. Kulantaran kitu, bedil karét sok dipaké ngala papatong atawa cakkak. Mun keur usum bedil karét biasana barudak ngalabring ka sawah néangan papatong tuluy diala maké bedil karét paloba-loba. Aya nu saurang-saurang, aya ogé nu babaladan duaan atawa tiluan.



**4.2.1.2. Bebedilan (dahan cau)**



- **Usumna** : **Euweuh usumna.**
- **Umur nu Ngulinkeun** : **4-10 taun.**

- **Bahan-bahan**

Bahan nu digunakeun nya éta dahan cau anu diréképkeun. Pikeun mageuhanana biasana maké nyéré atawa nyieun papakuan tina awi. Cara nyieunna, mimiti dahan cau diberesihan heula daunna nepi ka nyésa dahanna wungkul, terus dipotongan bari diréképkeun ngawangun bebedilan dipageuhan ku cara dipaseuk maké nyéré atawa papakuan tina awi. Wangun bebedilanana sorangan rupa-rupa gumantung kana kahayang nu nyieun.

- **Cara Ngulinkeun**

Bebedilan samodél kieu biasana dipaké keur ulin peperangan atawa ucing aputo-puto. Biasana barudak ngarumpul tuluy nangtukeun balad-baladna méh sarua jumlahna. Bebedilan dijieun saméméh peperangan ku cara babarengan. Aya ogé budak leutik nu sok hayang miluan, tapi teu bisaun nyieun bebedilanana. Dina hal samodél kieu, nu tanggung jawab nya éta budak nu panggedéna pikeun mangnyieunkeun bebedilan. Dina ulin peperanganna ogé budak leutik mah ngan jadi *anak bawang*. Bebedilan samodél kieu teu maké pélor, dina ulin peperanganna ogé barudak teu nangtukeun saha nu meunang atawa nu éléh, barudak leuwih merankeun kumaha ari nu ngaranna perang jeung stratégi dina perang, jadi biasana aya nu api-api éléh jeung nu meunang.

#### **4.2.1.3. Bebeletokan**



- **Usumna** : Usum ngala awi.

- **Umur nu Ngulinkeun** : 5-12 taun.

- **Bahan-bahan**

Bahan nu digunakeun keur nyieun bebetokan nya éta rangrang awi nu bukuna lempeng sarta bolongna rada gede. Biasana bahan nu hadé keur nyieun bebetokan nya éta awi tamiang. Nyieunna ogé gampang. Rangrang awi nu lempeng dipotong lebah buku nu alusna pikeun solobong. Panjang solobongna gumantung kana panjang buku rangrang awina, tapi biasana panjangna antara 20-30cm. Sanggeus kitu, pikeun cocolokna maké awi nu geus kolot, tuluy diraut nepi ka éta cocolok bisa asup kana solobongna nepi ka rada logor. Panjang panyolok biasana 0,5 cm leuwih pondok tina panjang solobong. Keur panyekelanana maké urut pamotongan solobong, tuluy cocolokna té diasupkeun kana panyekelanana nepi ka pageuh. Bisa ogé panyekelanana di hijikeun jeung panyolok. Ari pelorna nya éta kertas anu dibaseuhan, tuluy dibuleud-buleud leutik. Ukuran pelor kudu pas jeung gede liang solobongna.

- **Cara Ngulinkeun**

Mimiti asupkeun heula pelor kana solobong tuluy colok ku panyolokna nepi ka pas. Sanggeus kitu, asupkeun deui pelor kaduakalina tuluy colok sakaligus nepi ka ngabetok. Biasana lamun solobongna leuwih panjang, sorana ogé beuki tarik.

Ieu kaulinan biasana diulinkeun ku cara patarik-tarik sorana, atawa peperangan. Ku lantaran nembakna teu bisa jauh, jadi unggal pamaén kudu bisa ngadodoho babaturanana. Ieu kaulinan biasana diulinkeun babaladan. Bebeletokan teu pati bahaya lantaran pelorna ngan ukur tina kertas baseuh, dina beunangna ogé teu peureus teuing.

#### 4.2.1.4. Jajangkungan



- **Usumna** : Usum ngala awi.
- **Umur nu Ngulinkeun** : 7-12 taun.
- **Bahan-bahan**

Bahan nu dipaké pikeun nyieun jajangkungan ngan ukur awi, tapi mun hayang leuwih kuat biasana maké deui paku. Mimiti nyadiakeun awi guluntungan keur tihang jajangkunganana anu panjangna ngukur ka awak nu rék maké jajangkungan ditambah panjang pikeun jangkungna. Contona lamun jangkung awak nu rék maké jajangkungan 140cm, panjang awi keur tihang jajangkunganana 140 cm ditambah jangkungna keur titincakan. Biasana jangkungna titincakan téh satengah méter, tapi lamun nu geus lancar mah bisa nepi ka sameter, malah mah aya nu leuwih. Pikeun masangkeun titincakanana, maké awi nu leuwih gedé guluntunganana



sangkan bisa asup kana tihang nu geus dijieun. Panjang titincakan gumantung kana ukuran suku nu rék maké jajangkungan dileuwihan ku bagéan anu rék dibolongan. Tuluy éta titincakan téh dibolongan heug diasupkeun kana tihang nu tadi dumasar ukuran nu geus ditangtukeun. Nyieunna dua siki pikeun suku katuhu jeung nu kénca nu sarua ukuranana.

#### ▪ **Cara Ngulinkeun**

Pikeun ngulinkeun jajangkungan perlu kasaimbangan nu hadé, lamun henteu tangtuna bakal labuh. Ngulinkeun jajangkungan bisa diadumaniskeun jeung kaulinan séjén, contona maén bal maké jajangkungan jeung kaulinan nu séjénna, atawa ngan ukur leuleumpangan ngabring maké jajangkungan.

#### **4.2.1.5. Ketepél**



▪ **Usumna** : Usum rék panén/paré konéng.

▪ **Umur nu Ngulinkeun** : 6-14 taun.

#### ▪ **Bahan-bahan**

Bahan nu digunakeun biasana dahan jambu batu atawa jambu aér peubah cagakna, atawa dahan peuteuy selong. Salian ti éta, sangkan katingalina leuwih hadé, bisa waé nyieun tina kai nu kuat tuluy dijieun cagakna. Upama nyieun cagakna tina kai, bisa leuwih diréka-réka gumantung kana kahayang nu nyieun.

Dina tungtung cagak, maké karét nu *élastis* sangkan kakuatan némbakna hadé. Karét nu digunakeun bisa karét hideung atawa karét gelang nu disambung-sambung. Sedengkeun pikeun neundeun batu nu salaku pélorna biasana maké kulit pikeun bahan jok, atawa maké plastik urut sampo. Pikeun pelorna biasana maké batu laeutik nu loba aya di jalan jajahan atawa di walungan.

- **Cara Ngulinkeun**

Mimiti néangan pélor, tuluy asupkeun kana paranti mentangkeun nu dijieun tina kulit atawa urut sampo. Ketepél dicekelan peubah panyekelanana ku leungeun katuhu, sedengkeun leungeun kenca nyekelan batu nu dibungkuskeun ku kulit, atawa bisa sabalikna. Tuluy betot sakuatna bari nangtukeun sasaranana. Sanggeus kitu, leupaskeun pélorna.

#### 4.2.1.6. Langlayangan



- **Usumna** : Usum halodo.

- **Umur nu Ngulinkeun** : 5-...

- **Bahan-bahan**

Bahan nu dipaké pikeun nyieun langlayangan nya éta awi jeung benang kaput pikeun nyieun rarancangna sarta kertas, plastik, atawa kaén husus pikeun bahanna. Cara nyieunna nya éta nyieun rarancangna heula. Dina nyieun rarancang, urang bisa nyieun wangun anu sakréatif-kréatifna bisa wangun oorayan, kakapalan, jejelemaan atawa wangun séjé anu *simétris*. Tapi,

biasana wangun nu geus umum nya éta wangun langlayangan (bangun layang-layang). Sanggeus rarancangna jadi, tuluy bahan nu tadi digunting nurutkeun wangun rarancangna, geus kitu, tuluy dirapet maké lem atawa dikaput maké benang kaput, gumantung kana bahan nu dipakéna. Pikeun ngapungkeunana, maké *kenur*.

#### ▪ **Cara Ngulinkeun**

Langlayangan bisa diulinkeun lamun aya angin. Pikeun ngapungkeun langlayangan teu perlu kaahlian husus, asal bisa metot jeung ngulur kenur. Langlayangan anu biasa atawa disebut ogé langlayangan adu biasana diadukeun. Nu diadukeun lain langlayanganana, tapi benangna. Benang langlayangan aya dua rupa, aya nu disebut kenur biasa, aya ogé nu disebut *gelasan*. Ari gelasan mah pikeun ngadukeun langlayangan téa. Nu éléh kenurna pegat terus langlayanganana leupas. Biasana aya ogé tukang moro langlayanganana. Lamun leupasna jauh pisan disebutna *mumul*. Lamun langlayangan nu wangunna anéh kayaning wangun jejelemaan, oorayan, kakapalan, jsb. Tara diadukeun, tapi mun aya lomba gé paling nu dipeunteun téh wangun anu pangalusna sarta bisa ngapung *gateng*, teu *beurat sabeulah* atawa *ngagégag*.

#### 4.2.1.7. Ngadu Muncang

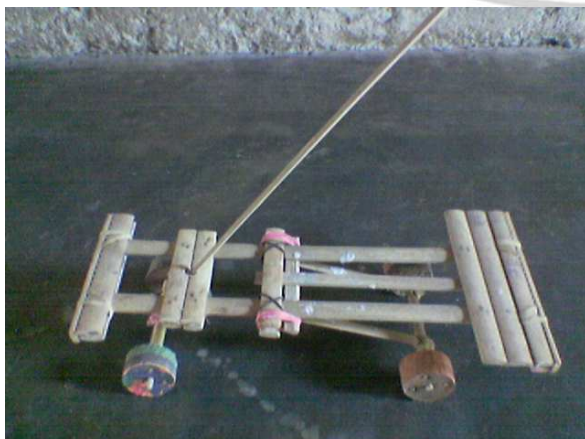


- **Usumna** : Usum muncang/nalika tangkal muncang buahan.
- **Umur nu Ngulinkeun** : 5-14 taun (kaayeunakeun kolot ogé sok ngulinkeun, tapi sok dipaké judi).
- **Bahan-bahan**

Bahan nu dipaké pikeun ngadu muncang nya éta tangtuna waé muncang jeung *cempéd* atawa alat husus pikeun ngadu muncang, sarta panakol. Biasana dina ngadu muncang aya campuran (larutan) nu dipaké pikeun *nyeungceum* muncang, lolobana maké cuka bibit, tapi aya nu maké larutan séjén anu biasana teu dibéja-béja ka batur/dirahasiakeun. Muncang ogé aya sababaraha rupa, di antarana, muncang panjang, muncang parahu, muncang mantili, muncang lokal jsb.

- **Cara Ngulinkeun**

Cara ngulinkeun ngadu muncang mah dumasar kana ngaranna nya éta diadukeun. Dina muncang aya nu disebut beuteungna jeung tonggongna. Nu sok diadukeun nya éta beuteungna, carana muncang nu hiji diteudeun dihandap beuteungna malik ka luhur, ari nu diteundeun di luhur beuteungna malik ka handap. Sanggeus kitu, maké *cempéd* tuluy ditakol. Muncang nu bencar hartina éléh. Jaman baheula mah lamun muncangna kuat pasti matak reueus nu boga sarta jadi bahan patanyaan naon larutan nu dipaké *nyeungceumna*. Tapi kaayeunakeun, ngadu muncang sok dipaké lahan judi.



**4.2.1.8. Rorodaan**



- **Usumna** : **Euweuh usumna (asal aya nu ngamimitian).**
- **Umur nu Ngulinkeun** : **4-10 taun.**

- **Bahan-bahan**

Bahan nu dipaké pikeun nyieun rorodaan biasana awi atawa kai nu dibeulahan nepi ka lébarna kira-kira 2-3 cm tuluy pikeun dasarna maké awi nu rada panjang dua siki. Dina dua dadasar awi ieu ditimpahan ku awi nu leuwih pondok nyanggir, diwangun luyu jeung kahayang séwang-séwangan. Geus kitu, kahandapna maké pér, sarta disolobongan pikeun nerapkeun ban nu tukang. Ari ban hareup mah diterapkeunana dina sosorong atawa dodorongna nu misah tina wangun rorodaan nu tadi. Sosorongna dijieun tina awi nu panjangna kira-kira sameter wangunna buleud panjang. Dina sosorong nu hareup bisa maké pér deui atawa henteu. Sosorongna diasupkeun kana roda nu geus dijieun ku cara diasupkeun kana liang bolong anu geus dijieun dina rorodaan.

- **Cara Ngulinkeun**

Cara ngulinkeun rorodaan ieu ku cara didorong. Biasana barudak sok maké kaléng susu urut minangka muatanana. Rorodaan ieu bisa dibulak-bélok maké sosorong tadi kawas mobil enyaan. Barudak biasana arulin ngalabring bari nyonyorong rorodaanana séwang-séwangan bari gogonjakan.



#### **4.2.2. Kaulinan Prosés Maké Alat**

##### **4.2.2.1. Alung boyong**



- **Usumna** : **Usum halodo.**
- **Umur nu ngulinkeun** : **7-12 taun.**
- **Tempat ngulinkeun** : **Buruan, lapang.**
- **Alat nu Digunakeun**

Alat nu digunakeun dina ieu kaulinan ngan saukur bola. Ieu bola engkéna dioper ku pamaén anu digandong. Bolana bisa bola nu dijieun tina plastik, bola ténis, atawa bola meunang nyieun sorangan.

- **Cara Ngulinkeun**

- Pamaén dina ieu kaulinan paling saeutik opatan, lobana teu diwates asal jumlahna teu ganjil sabab kudu papasangan. Antara pamaén nu papasangan, kudu sapantar sangkan imbang. Sanggeus aya pasanganana, tuluy nu duaan éta suten atawa lotré pikeun nangtukeun saha nu mimiti ngagandong. Nu éléh nalika suten atawa lotre kudu ngagandong tiheula.
- Sakabéh pamaén nguriling nyieun buleudan, bari ngagandong babaturanana. Pamaén nu digandong silih oper bola, sedengkeun nu ngagandong bisa ngaganggu konsentrasi nu digandong sangkan bola nu dioper téh murag, tapi teu meunang ngécagkeun atawa lumpat. Upama bola nu dioper murag kana taneuh, nu digandong kudu gantian jadi ngagandong. Kitu terus nepi ka sakabéh pamaénna capéun.

#### 4.2.2.2 Béklen/Békel



- **Usumna** : **Euweuh**  
**usumna**
- **Umur nu ngulinkeun** : **6-12 taun.**

- **Tempat ngulinkeun** : Teras.

- **Alat nu Digunakeun**

Alat nu digunakeun dina ieu kaulinan nya éta bola husus keur béklen (bola béklen) jeung kewuk. Alat-alat ieu teu bisa dijieun ku sorangan, tapi biasana aya nu ngajualan sa-*set* bola jeung kewukna.

- **Cara Ngulinkeun**

- Béklen *idealna* diulinkeun ku opatan, tapi aya ogé nu ngan duaan, malah nepi ka genapan tujuhna ogé bisa. Pikeun nangtukeun saha nu mimiti ngalung nepi ka nu pangpandeurina, biasana ditangtukeun ku hompilah, jeung suten.
- Dina béklen aya tilu tahap, mimiti nyokotan kewuk pi-hiji nepi ka pi-genep (lamun kewukna genep). Upama pi-hiji, kewuk dicokotan hiji-hiji. Pi-dua ogé kitu, ngan kewukna dicokotan dua siki-dua siki, kitu saterusna nepi ka pi-genep.
- Tuluy pi-nangkarak hiji nepi ka genep, ieu carana sakabéh kewuk kudu ditangkarkeun heula tuluy dicokotan dumasar kana pi-sababarahana. Upama pas mimiti diawurkeun kewukna nangkar kabéh, hartina éta pamaén *lasut*. Hal samodél kieu disebutna '*kabakar*'.
- pi-nangkub ampir sarua jeung pi nangkar, bédana, ari tadi mah ditangkarkeun, ari ieu mah ditangkubkeun. Aturan '*kabakarna*' ogé sarua. Dina ngulinkeun unggal tahapan, aturanana bola béklen sakali ngancul (mantul) tuluy ditéwak deui. Lamun nganculna leuwih ti sakali atawa bolana teu katéwak hartina *lasut*.
- Salian ti éta, dina nyokotan kewuk, nangkarakeun jeung nangkubkeun kewuk teu meunang *gudir*, lamun *gudir* ogé hartina *lasut*. Lamun *lasut*, nu maénna ganti nurutkeun urutan nu geus ditangtukeun saméméh maén.

- Dina ieu kaulinan, nu meunang ditangtukeun ku kewuk nu beunang dina tahapan nu pangpandeurina nya éta pi-corokcok. Tahapan anu ieu carana nya éta kewuk nu genep siki dijarkeun manjang dua jajar, jadi unggal jajarna aya tilu kewuk. Sanggeus kitu bola dialungkeun tuluy kewuk nu genep téa dicokotan ku cara dicorokcok.

#### 4.2.2.3. Béndrong



- **Usumna** : Usum asem, nalika tangkal asem buahan.
- **Umur nu ngulinkeun** : 6-12 taun.
- **Tempat ngulinkeun** : Buruan.
- **Alat nu digunakeun**

Ieu kaulinan mangrupa salah sahiji cara pikeun ngadukeun siki asem. Alat nu digunakeun dina ieu kaulinan nyaéta batu anu rada gepéng tur bisa ditangtungkeun, sarta batu anu buleud pikeun kojona. Biasana barudak nu sok ngulinkeun ieu kaulinan ngahaja néangan batu keur kojona ti walungan, sabab batu ti walungan mah leuwih buleud tur rata, jadi alus upama dipaké maén béndrong.

- **Cara Ngulinkeun**

- Ieu kaulinan bisa diulinkeun ku lobaan tur teu diwates, nu penting leuwih ti dua urang.
- Mimiti biasana sakabéh pamaén nyieun kasapukan rék masang sabaraha, tapi biasana leuwih ti hiji, paling saeutik tilu siki tina unggal kojo. Saurang pamaén bisa masang dua kojo.
- Pasang dikumpulkeun di tukangeun batu nu rada gepéng tuluy éta batu ditangtungkeun.
- Geus kitu, tuluy ngukur jarak ti batu tempat neudeun pasang sababaraha méter, pikeun tempat ngalung. Biasana jauhna ogé dumasar kana kasapukan babarengan. Sanggeus diukur, tuluy maké gurat pikeun wates ngalung. Kabéh pamaén kudu aya ditukangeun éta gurat.
- Pamaén béndrong kudu néangan batu anu buleud pikeun kojona, sangkan leuwih babari ngagolonongkeunana. Sanggeus sakabéh pamaén boga kojo, tuluy ngumpul di tukangeun gurat nu geus dijieun, heug ngaralung.
- Unggal pamaén ngusahakeun sangkan batu nu gedé bisa beunang ku kojona nepi ka ngagolér. Upama bisa kitu, hartina éta pamaén meunang, sarta kabéh pasang siki asem bisa dibawa. Upama ti tempat ngalung euweuh nu bisa meunangkeun éta batu, kabéh pamaén ngalung deui ti tempat cicingna batu sanggeus tadi dialungkeun, dimimitian ku kojo nu pangjauhna nepi ka nu pangdeukeutna. Lamun can aya nu bisa meunangkeun kénéh, sakabéh pamaén kudu masang deui di hijikeun jeung pasang nu tadi teu beunang, tuluy ngaralung deui jiga tadi. Beuki lila, upama éta batu teu beunang waé, pasangna beuki loba.
- Cara ngalungkeun bolana nya éta handapeun suku nu katuhu bari cingogo.
- Biasana hiji pamaén enggeusan lamun siki asemna geus béak. Dina teu béakna ogé lamun jumlah siki asem hiji pamaén ngurangan ti jumlah saméméh ngadu disebutna *éléh*, sedengkeun lamun nambahan disebutna *bati*.

#### 4.2.2.4. Boy-boyan



- **Usumna** : Usum halodo.
- **Umur nu ngulinkeun** : 6-14 taun.
- **Tempat ngulinkeun** : Buruan, lapang, sawah garing.

- **Alat nu Digunakeun**

Alat nu digunakeun dina ieu kaulinan nya éta bola jeung kenténg. Bola dina ieu kaulinan dijieun tina plastik anu dibuntel-buntel. Cara nyieunna mimiti néangan batu leutik kitakira sagedé siki asem, tuluy dibuntel ku plastik sarta ditalian ku karét gelang. Batu pungsina pikeun beungbeurat sangkan bolana teu ngalayang nalika dibalédogkeun, kaayeunakeun sok maké bola ténis. Kenténg nu dipaké dina ieu kaulinan kudu anu rata sangkan babari ditumpukeunana. Jumlah kenténg nu dipaké biasana 7 siki.

- **Cara Ngulinkeun**

- mimiti sakabéh pamaén dibagi kana dua kelompok ku cara lotré atawa suten, ieu kaulinan bisa diulinkeun ku paling saeutik tilu urang dina sakelompokna.
- Sanggeus aya dua kelompok, pamingpin tina unggal kelompok lotré atawa suten deui pikeun nangtukeun kelompok mana anu maén/ngalung tiheula.



- Kenténg nu tujuh siki tuluy ditumpukeun, heug maké kalang wangunna buleud. Tina éta kalang, diukur sababaraha méter (dumasar kasapukan sakabéh pamaén) pikeun tempat ngalungkeun bola.
- Kelompok nu mimiti ngalung ngusahakeun sangkan kenténg nu ditumpukeun bisa beunang ku bola nepi ka rugrug/minimalna aya nu murag. Leuwih saeutik nu murag, leuwih hadé, sangkan babari numpukeunana deui. Unggal pamaén tina kelompok anu ngalung dibéré kasempetan tilu kali pikeun ngalungkeun bola, lamun geus tilu kali teu beunang waé, diganti ku pamaén séjén nu sabalad kitu saterusna nepi ka tumpukan kenténg téh beunang. Upama sakabéh pamaén tina kelompok nu keur ngalung euweuh nu bisa meunangkeun kenténg. Kelompok éta dianggap éléh, jadi kudu ngaganti jaga, sedengkeun kelompok nu tadi jaga, ngalung/maén.
- Pamaén nu jaga sabisa-bisa néangan posisi anu hadé sangkan nalika kenténg beunang, bola bisa langsung dioper, tur ngabeunangkeun pamaén musuh. Posisi nu jaga biasana saurang dihareupeun kalang, sedengkeun nu séjénna mencar.
- Lamun aya pamaén nu bisa muragkeun/ngarugrugkeun tumpukan kenténg, pamaén anu keur jaga langsung silih oper bola pikeun meunangkeun pamaén nu keur ngalung ku cara dibalédog atawa nu penting bola adek kana awak salah sahiji pamaén nu keur ngalung. Sedengkeun kelompok nu keur ngalung ngusahakeun pikeun nyusun deui kenténg nu geus rugrug kalawan teu beunang ku bola.
- Pamaén nu jaga dibéré kasempetan tilu kali pikeun ngalungkeun bola tuluy ditéwak deui bari ngaudag pamaén layanna. Mun geus tilu kali, éta bola kudu dibalédogkeun atawa dioper ka pamaén séjén. Mun aya salah sahiji pamaén nu beunang ku bola, hartina kelompok nu tadina ngalung, kudu jaga.

- Upama kelompok nu ngalung bisa nyusun deui kenténg kalawan teu beunang, pamaénna ngagorowok “boy”, hartina éta kelompok meunang poin 1-0. Geus kitu mah pahili-hili, kelompok nu tadi jaga jadi ngalung, tur sabalikna.
- Lilana ieu kaulinan teu ditangtukeun, biasana lamun barudak geus boseneun atawa mun geus magrib mah enggeusan.

#### 4.2.2.5. Congkak



- **Usumna** : Usum buah asem/nalika tangkal asem buahan.
- **Umur nu ngulinkeun** : 5-10 taun.
- **Tempat ngulinkeun** : Teras, buruan.

- **Alat nu Digunakeun**

Alat pikeun maén congkak nya éta papan congkak anu biasana dijieun tina kai anu hipu, atawa ngan saukur ngagali taneuh pikeun liang-liangna anu jumlahna 16. Ku sabab majuna jaman, ka béhdieunakeun papan congkak aya nu dijieun tina palastik. Posisi liang nu 16 téh nya éta 14 liang dijadikeun dua dérétan, unggal dérét aya 7 liang/logak. Sarta dua liang anu leuwih gedé ayana ditengah tungtung dérétan disebutna lumbung atawa leuit.

Salian ti éta, kaulinan congkak kudu maké kewuk atawa siki asem 98 siki nu dieusikeun kana logak-logak nu aya dina dua dérétan tadi. Unggal logak dieusian ku kewuk atawa siki asem 7siki.

#### ▪ Cara Ngulinkeun

- Mimiti ungal logak dieusian ku kewuk/siki asem 7 siki, iwal dua logak nu disebut lumbung/leuit. Unggal pamaén nyokot kewuk/siki asem sacara bagilir tina salah sahiji logak anu boga manéhna, pikeun dibagikeun kana ungal logak.
- Siki asem/kewuk nu dibagikeun hiji-hiji kana ungal logak nepi ka siki asem/kewuk nu dicokot tadi béak. Lamun siki asem/kewuk nu pangpandeurina pas kana leuit nu manéhna, éta pamaén bisa nyokot deui kewuk/siki asem tina logakna sorangan. Sedengkeun, upama siki asem nu pandeuri pas kana logak anu euweuhan, éta pamaén dianggap paéh. Ku kituna, pamaén nu hiji deui (musuhna) ngalung.
- Upama siki asem nu pandeuri, murag kana logak kosong hiji pamaén, terus kabeneran logak nu hareupeunana (nu musuhna) aya siki aseman, siki asem nu pamaén séjén (musuhna) bisa dicokot, tuluy diasupkeun kana leuit nu keur maén. Kajadian samodél kieu disebutna “némbak”, mun geus kitu, musuhna nu maén maké aturan nu sarua.
- Pamaén nu meunang nya éta nu panglobana ngumpulkeun siki asem dina leuitna, nalik siki asem dina salah sahiji pamaén anu kabagéan ngalung geus béak.



4.2.2.6 Euran

- **Usumna** : **Euweuh usumna.**
- **Umur nu ngulinkeun** : **6-10 taun.**
- **Tempat ngulinkeun** : **Téras.**
- **Alat nu Digunakeun**

Alat nu digunakeun dina ieu kaulinan nya éta batu laleutik jumlahna paling saeutik 5 siki.

- **Cara Ngulinkeun**

- Ieu kaulinan bisa diulinkeun ku paling saeutik dua urang, tapi leuwih hadé lamun diulinkeun ku opat urang. Bisa sacara sorangan-sorangan atawa babaladan. Biasana lamun pamaénna leuwih ti opatan sarta jumlahna genap, sok babaladan.
- Mimiti barudak diuk nguriling ngawangun buleudan. Tuluy mimiti nangtukeun saha nu mimiti maén/ngalung. Pikeun nagtukeun saha anu tiheula ngalung, sok suten atawa hompilah.
- Sanggeus ditangtukeun nu urutan maén/ngalung, kaulinan dimimitian.
- Mimiti pi-hiji, carana nya éta nyokot batu hiji tuluy dialungkeun. Nalika batu dialungkeun, tuluy mawa deui batu hiji, heug batu nu tadi dialungkeun téh ditéwak. Geus kitu, lamun rék nyokot batu deui, batu nu aya dina leungeun kudu dialungkeun kabéh, tuluy nyokot deui batu hiji, heug batuna nu dialungkeun kudu ditéwak deui. Kitu terus nepi ka batu nu dihandap béak.
- Pi-dua ogé sarua, mimiti mawa batu hiji, tuluy dialungkeun, nalika batu aya diluhur, heug mawa batu dua siki, tuluy ditéwak deui, kitu terus buh pi-tilu, pi-opat, nepi ka pi-genep.
- Nalika nyokot batu nu dihandap, teu meunang gudir. Lamun gudir atawa batu nu dialungkeun aya nu teu katéwak, hartina lasut.



- Sanggeus pi-hiji nepi ka pi-genep anggeus kalawan teu lasut, dituluykeun kana pi-awur. Tahapan nu ieu mah carana, leungeun kénca nyieun gawang maké jempol jeung curuk atawa panengah. Tuluy batuna diawurkeun ti luhuruen gawang maké leungeun katuhu. Nalika ngawurkeun batu, leungeun katuhu kudu ngait kana leungeun kénca.
- Sanggeus diawurkeun, tuluy layanna titah milih batu nu kudu pangpandeurina diasupkeun. Sanggeus dipilih, tuluy nu keur maén nyokot batu hiji, heug dialungkeun bari ngasup-ngasupkeun batu kana gawang. Dina tahapan anu ieu biasana ditangtukeun sabaraha kali kasempetan pikeun ngasupkeun hiji batu. Ilaharna mah tilu kali, tapi lamun nu geus pinter mah ngan dibéré kasempetan sakali.
- Nalika ngasupkeun batu teu meunang gudir atawa nubruk batu nu geus dipilih. Lamun kitu, éta pamaén dianggap lasut. Batu dianggap geus asup upama geus teu katoél ku curuk nalika diukut ti hareupeun gawang.
- Sanggeus batu asup kabéh, tuluy batu nu dipaké kokojona *dipacok*. Dipacok teh nya éta dialungkeun, tuluy sina kana tonggong leungeun, tuluy dialungkeun deui, heug ditéwak, tapi leungeunna teu meunang ditangkarakeun, tapi kawas hayam lamun macok.
- Upama kokojo bisa dipacok, nu pangpandeurina nya éta pi-pacok. Carana sarua jeung macok kokojo, bédana ieu mah kabéh batu. Ieu pikeun nangtukeun jumlah angka. Contona lamun batu nu kapacok 7 siki, hartina éta pamaén meunang angka tujuh.
- Pamaén nu meunang nya éta pamaén nu panglobana ngumpulkeun angka.



#### 4.2.2.7. Gatrik

- **Usumna** : **Usum halodo.**
- **Umur nu ngulinkeun** : **6-12 taun.**



- **Tempat ngulinkeun** : **Buruan, sawah garing, lapang.**

- **Alat nu Digunakeun**

Alat nu digunakeun dina ieu kaulinan nya éta awi nu panjang, ukuranana kira-kira 30-60 cm, sedengkeun awi nu pondokna 1:3 atawa kira-kira 10-20 cm. Kaulinan ieu maké gawang nu dijieun tina batu atawa bata. Ukuranana diluyukeun jeung ukuran awi nu pondokna.

- **Cara Ngulinkeun**

- mimiti sakabéh pamaén dibagi kana dua kelompok (sakelompokna bisa ngan saurang).
- Pikeun nangtukeun kelompok nu mimiti maén carana ku lotré atawa suten. Kelompok anu meunang, maén di hareupeun gawang, sedengkeun nu éléh, jaga di lapang/hareupeun gawang.
- Sanggeus sakabéh alatna siap, pamaén nu ngalung neundeun awi dina luhureun gawang tuluy dialungkeung ka lapang ku cara disodok ti handap maké awi paneungeul (nu panjang).
- Geus kitu, pamaén nu jaga ngusahakeun pikeun ngadeukeutkeun awi nu pondok éta kana gawang. Sedengkeun pamaén nu di hareupeun gawang ngajauhkeun ku cara diteunggeul, lamun awi nu pondok bisa deukeut jarakna saawi panjang nu dipaké paneunggeul, hartina pamaén nu ngalung kudu jaga. Sedengkeun lamun awi nu pondok jarakna leuwih ti saawi paneunggeul, kaulinan dituluykeun.
- Tahap anu kadua nya éta awi pondok diteundeun dina awi paneunggeul sacara lempeng/sajajar jeung awi paneunggeul, tuluy dialungkeun ka luhur heug dibabuk.

Pamaén nu jaga ngusahakeun pikeun newak awi pondok. Lamun awi pondok katewak, kelompok nu ngalung éléh heug kudu jaga.

- Geus kitu awi nu panjang diteudeun di luhureun gawang. Pamaén nu jaga malédogkeun awi pondok sangkan awi nu panjang bisa murag kana taneuh, mun kitu hartina pamaén nu ngalung éléh. Tapi mun teu beunang, kaulinan dituluykeun kana tahapan nu saterusna.
- Tahapan nu pangpandeurina nya éta gandongan. Pamaén nu ngalung neundeun awi pondok dina awi paneunggeul tapi dipalangeun, tuluy dialungkeun, heug diteunggeul sina jauh. Geus kitu, éta awi dijauhkeun deui ku cara diteunggeul maké awi paneunggeul tapi nu neunggeulna kudu ku dua leungeun sarta awak nu neunggeul kudu nukangan arah pikeun ngajauhkeun awi pondok. Awi pondok ayana diantara suku pamaén nu rék neunggeul (cangégang). Lamun awi pondok kateunggeul, tuluy ngajauhan leuwih ti panjang awi paneunggeul, éta awi bisa dijauhkeun deui. Tapi lamun éta awi teu kateunggeul, atawa jauhna kaukur kénéh ku awi panjang, awi pondok teu bisa dijauhkeun deui. Ti tempat awi pondok nepi ka gawang, pamaén nu jaga kudu ngagandong pamaén nu meunang. Geus kitu mah kaulinan dibalikan deui, tapi nu jaga jadi ngalung tur sabalikna. Ieu kaulinan teu diwatesanan, tapi gumantung kana kahayang nu maénna, biasana nepi ka boseneun atawa nepi ka dur magrib.



**4.2.2.8 Lompat Tinggi**

- **Usumna** : **Usum halodo.**
- **Umur nu ngulinkeun** : **6-12 taun.**
- **Tempat ngulinkeun** : **Buruan.**
- **Alat nu Digunakeun**

Alat kaulinan nu dipaké dina lompat tinggi nya éta karét geulang anu diuntun nepi ka panjangna kira-kira 1-1,5 méter.

- **Cara Ngulinkeun**

- Lompat tinggi bisa diulinkeun ku cara sorangan-sorangan atawa babaladan, hal ieu biasana ditangtukeun ku cara ningali jumlah pamaén. Upama pamaénna ngan saeutik biasana sorangan-sorangan, mun lobaan karék maénna babaladan.
- Cara nangtukeun nu jaga dina maén sorangan-sorangan biasana ku cara hompilah-hompimpah, atawa cangkacang panjang. Dina ieu kaulinan, nu jagana aya duaan. Tapi, upama ngulinkeunna ku cara babaladan, biasana maké cara lotré pikeun nyieun dua kelompok. Sedengkeun pikeun nu jagana, dina unggal kelompok dipilih duaan nu pangjangkungna.
- Dina lompat tinggi, aya sababaraha tahap nu diulinkeun, nya éta pi- hiji (pi-tuur), pi-dua (pi-kanjut), pi tilu (pi-bujal), pi-dada, pi-ceuli, pi-sirah, jeung pi-merdéka.
- Ti pi-hiji (pi-tuur) nepi ka pi-tilu (pi bujal) diajlengan kalawan teu meunang gudir, lamun gudir, hartina lasut. Husus keur *anak bawang*, biasana teu nanaon gudir ogé. Ti mimiti pi-dada nepi ka pi merdeka pi-merdéka, sarat hiji pamaén bisa lolos nya éta suku duanana bisa ngaliwatan karét (teu ngait). Di dieu, hiji pamaén bisa nawar ku cara nanya meunang *ditepak*

atawa henteu? Kaputusanana dumasar kana kasapukan sakabéh pamaén ogé nu jaga. Ditepak hartina bisa ngagunakeun leungeun pikeun ngahontal karét.

- Upama kabéh tahapan éta bisa diliwatan kalawan teu lasut, aya tahapan pamungkas, nya éta pi-simseu. Dina ieu tahapan, pamaén bisa maén ku cara *simseu* antara 5-10 kali (dumasar kasapukan sakabéh pamaén) atawa ku cara nganjungan pi-bujal antara 3-6 kali. Hal-hal samodél kitu diulang-ulang nepi ka enggeusan. Dina ieu kaulinan biasana aya budak leutik nu hayang miluan. Barudak leutik anu dianggap *anak bawang* dina maénna bisa diborong ku indung (mun babaladan) atawa dina *gudir/lasutna* ogé teu jaga.

#### 4.2.2.9. Ngadu Kaléci



- **Usumna** : Usum kaléci/  
halodo.

- **Umur nu ngulinkeun** : 6-14 taun.

- **Tempat ngulinkeun** : Buruan.

- **Alat nu Digunakeun**

Alat nu digunakeun dina ieu kaulinan

nya éta kaléci. Ngadu kaléci biasana diulinkeun di buruan imah nu garing, rata sarta euweuh jukutan. Pikeun nyieun kalang biasana dina taneuh digambaran ku rokrak.

#### ▪ Cara Ngulinkeun

- Ngadu kaléci dimimitian ku nyieun kalang. Kalang aya sababaraha rupa, aya *kalang* biasa nu wangunna segi opat, aya ogé anu buleud. Ka béhdieunakeun, kalang nu sok dipaké nya éta nu buleud atawa sok disebut ogé *ngadu guliweng*.
- Sanggeus kalangna jadi, tuluy masang. Masang dina sakali maén bisa masang sabaraha waé gumantung kana kasapukan nu rék ngadu kaléci, biasana ti hiji nepi ka sapuluh siki.
- Lamun geus *masang*, tuluy pamaén milih *kojo* nu rék dipaké maén. Geus kitu *ngaralung*, jarakna antara 3-5 meter.
- Lamun pas ngalung aya nu *olés* atawa *meunang*, éta pamaén *nyéntang* tiheula. Mun seug nu olés atawa nu meunangna leuwih ti saurang, nu ngalung mimiti diurutkeun ti nu pangpandeurina olés atawa meunang. Tapi lamun euweuh, nu nyéntang mimiti nya éta nu pangjauhna, mapay ka nu pangdeukeutna. Mun geus ngalung, tuluy némbak. Nyéntang ogé aya sababaraha cara, aya nu maké curuk atawa panengah.
- Lamun pas nyéntang olés atawa meunang, éta pamaén nyéntang deui, lamun teu meunang kakara diganti ku nu séjén. Urutan nyéntangna sarua dina sakali maén.
- Nalika hiji pamaén meunang kaléci tina guliweng disebutna *muntah*. Pamaén nu geus boga muntah bisa maéhan *kojo* pamaén séjén boh nu geus muntah, boh henteu. Mun hiji pamaén maéhan *kojo* pamaén nu geus boga muntah, muntah pamaén nu paéh téh kudu dibikeun ka nu maéhan. Terus kitu nepi ka pasang nu aya dina guliweng béak. Atawa lamun pasang dina



guliweng aya kénéh heug nu hirup tinggal saurang, kabéh pasang nu aya kénéh dina guliweng milik pamaén anu kojona hirup kénéh.

- Salian ti dipaéhan ku kojo pamaén séjén nu geus boga muntah, kojo hiji pamaén bisa paéh lamun asup tuluy cicing dina guliweng atawa kalang.
- Lamun jumlah kaléci sanggeus maén ngurangan ti saméméh maén hartina éta pamaén téh *éléh*. Sabalikna, lamun jumlah kaléci sanggeus maén nambahan ti saméméh maén, hartina éta pamaén téh *bati*. Éléh jeung bati tina ngadu kaléci biasana diitung, contona éléh sapuluh atawa bati sapuluh. Malah mah aya anu ka éléh kabéh, hartina kalécina teu nyésa.
- Dina ngadu kaléci aya sababaraha istilah séjén anu kapaluruh nalika keur maén, diantarana, *lologakan, dur, blép, singkir, surung, setik, jeung stan*.

#### 4.2.2.10. Sapintrong



- **Usumna** : Usum halodo.
- **Umur nu ngulinkeun** : 6-10 taun.
- **Tempat Ngulinkeun** : Buruan.
- **Alat nu Digunakeun**

Alat nu dipaké dina ieu kaulinan nya éta karét gelang anu diuntun nepi ka panjangna kira-kira 2-2,5 meter, leuwih panjang tina lompat tinggi, sabab kudu diputerkeun, tur teu keuna ka nu keur maén.

- **Cara Ngulinkeun**

- Sapintrong bisa diulinkeun ku paling saeutik tilu urang, sabab kudu aya nu jaga duaan. Nu jaga pagawéanana nya éta muterkeun karét, sedengkeun nu maén ngajlengan karét nu diputerkeun.
- Sapintrong ditandingkeun upama pamaénna leuwih ti tiluan, bisa ku cara diitung paloba-loba, atawa babaladan bari jeung ditangtukeun heula itungan nganjlengna sangkan hiji pamaén bisa lolos.
- Upama diitung paloba-loba, itungan dieureunkeun atawa pamaén dianggap *lasut* lamun pamaén nu ngajlengan tali sukuna ngait kana karét tuluy puteran karétna eureun.
- Ieu kaulinan biasana dipariasikeun, carana nu ngalung/ nu ngajlengan karét sakaligus duaan atawa tiluan (lamun karétna panjang), atawa bari éngklé, dangdan, nyokotan batu, jsb. hal ieu mangrupa pariasi séjén tina ieu kaulinan upama diulinkeun sacara kelompok/ babaladan. Cara séjénna nya éta ngajleng bari éngklé, bari dangdan, bari nyokotan batu, jsb.

#### 4.2.2.11. Ucing Balédog



- **Usumna** : **Euweuh**  
**Usumna.**
- **Umur nu ngulinkeun** : **7-12 taun.**
- **Tempat Ngulinkeun** : **Buruan, sawah garing, lapang.**
- **Alat nu Digunakeun**

Alat nu digunakeun dina ieu kaulinan

nya éta bola pikeun pamalédogna. Bola pamalédog biasana dijieun tina plastik nu dibuntel-buntel sina buleud tuluy ditalian ku karét gelang. Ukuran diaméter bola kira-kira 5-6cm. Sangkan bola

teu ngalayang, biasana dijerona sok maké batu leutik. Salian ti bola, biasana nu teu ucing sok maké alat pikeun nahan bola kayaning tongkat atawa sandal capit, tapi aturan samodél kitu kudu disapukan heula ku kabéhan.

#### ▪ Cara Ngulinkeun

Ucing balédog biasana diulinkeun ku lobaan, paling saeutik opat urang. Mimiti nangtukeun heula nu *gocok* atawa ucing ku cara hompimpah atawa maké kawih “Cokcang”, “Cang kacang panjang”, atawa “Cingciripit”. Sanggeus aya saurang nu katunjuk jadi ucing, tuluy nyieun kasapukan deui naha rek *ucing hiji* atawa *ucing kabéh*. Mun geus aya kasapukan, kakara dimimitian.

Mimiti bola dialungkeun ka tempat nu rada jauh atawa ka suhunan. Upama dialungkeun ka suhunan, saméméh bola balik deui, nu teu ucing langsung ngajauhan nu ucing. Lamun aya pamaén anu awakna beunang ku pamalédog iwal sirah, hartina éta pamaén jadi ucing. Kitu saterusna, nepi ka barudak boseneun tuluy enggeusan.

### 4.2.3. Kaulinan Prosés tur Teu Mibutuh Alat (Murni Prosés)

#### 4.2.3.1. Ééngkléan



▪ **Usumna** : Usum halodo.

▪ **Umur nu ngulinkeun** : 6-10 taun.

▪ **Tempat Ngulinkeun** : Buruan.

▪ **Cara Ngulinkeun**

- Mimiti nyieun kalang pikeun tempat ulinna, biasana wangun kalang nu dipaké nya éta

wangun *salib*. Dibagi kana tujuh kotak, diantarana aya pi-hiji, pi-dua, pi-tilu, pi-ceuli (aya dua, di kénca jeung katuhu) pi-gunung jeung pi-tengah/pi-cabrek.

- Salian ti kalang, pamaénna ogé kudu maké kenténg pikeun kojona. Biasana dina milih kenténg nu rék dipaké chojo, kudu kenténg anu tanglek, jadi mun dialungkeun téh teu ngacleg kamana mendi.
- Sanggeus sakabéh pamaén milih kenténg, tuluy nangtukeun saha nu maén tiheula ku cara hompilah hompimpah (lamun tiluan), mun geus aya nu mimiti, nu maén kadua ditangtukeun ku cara suten.
- Aya sababaraha tahapan anu aya dina ieu kaulinan, mimiti nya éta pi-hiji, pi-dua, pi-tilu, pi-ceuli, pi-gunung, pi-ceuli, pi-tengah/pi-cabrek, tuluy balik deui ka pi-tilu, pi-dua, ahirna ka pi-hiji, deui. Dina panungtungan, kenténgna dialungkeun, tuluy ditincak tapi tong semplék, upama kitu hartina *lasut*.
- Tahapan ieu diliwatan ku cara, ngalungkeun kenténg kana unggal kotak, tuluy pamaén ngaliwatan unggal kotak bari éngklé, iwal kotak nu aya kenténgan/chojo. Pas pi-tengah/pi-cabrek mah bisa napakkeun suku duanana/cabrek.
- Nu keur maén bisa lasut dina ieu tahapan upama kenténg nu dialungkeun kaluar atawa keuna kana garis kotak, atawa lamun sukuna nincak kana garis. Lamun lasut, pamaén diganti ku nu boga urutan kadua, kitu saterusna.
- Sanggeus ngaliwatan tahapan nu ieu, tuluy aya deui tahapan nu disebut pi-leungeun. Tahapan ieu carana nya éta kenténg diteundeun dina leungeun, teu meunang langsung tapi dialungkeun heula, tuluy disanggap ku tonggong leungeun. Sanggeus kitu ngéngklé deui ngaliwatan kalang iwal nu aya chojoan (lamun aya batur anu can anggeus tahapan kahiji). Upama kenténgna murag pas keur ngéngklé hartina éta pamaén lasut.



- Tahapan nu saterusna nya éta pi-suku, carana kenténg langsung diteudeun dina suku nu hiji (suku nu hijina deui ngéngklé). Tuluy ngaliwatan kalang deui, lamun murag hartina lasut.
- Sanggeus pi-suku, tuluy pi-sirah, carana maénna sarua jeung pi-leungeun sarta pi-suku, bédana, pi-sirah tangtuna waé kojona diteundeuna dina sirah.
- Upama tahapan ieu bisa kaliwatan kalawan teu lasut, tahapan nu pangpandeurina nya éta pi-béntang. Pi béntang mah sarua jeung pi-leungeun ngan pas enggeusna tuluy pamaén nukangan kalang, heug kojona dialungkeun ka tukang sangkan murag kana salah sahiji kotak (iwal pi-tengah/pi-cabrek nu diparebutkeun pangpandeurina).
- Lamun misalna éta kojo murag dina pi-dua, hartina pi-dua jadi béntang éta pamaén, jadi teu meunang ditincak ku batur/pamaén séjén iwal mun dibéré *ombér*. Sedengkeun pamaén nu boga éta béntang meunang cabrek di dinya. Geus kitu mah balikan deui ti pi-hiji, tapi kotak nu geus aya béntangan mah diliwatan.
- Hal samodél kitu dibalikan deui nepi ka sakabéh kotak (kaasup pi-tengah) aya béntangan. Nu meunang nya éta nu panglobana boga béntang.

#### 4.2.3.2. Galah



- Usumna : Usum halodo.
- Umur nu ngulinkeun : 7-12 taun.



▪ **Tempat Ngulinkeun** : **Buruan nu rada lega, sawah garing, lapang.**

▪ **Cara Ngulinkeun**

- Kaulinan galah mibutuh tempat anu rada lega pikeun nyieun kalang/lapangna. Wangun lapang galah nya éta tilu kotakan nu ngarémpét tur dibeulah ku hiji gurat anu panjang. Jumlah kotak dina ieu kaulinan bisa diluyukeun jeung jumlah pamaén, upama pamaénna saeutikan, kotakna dikurangan jadi dua kotak, sabalikna lamun pamaénna lobaan, ogé bisa ditambahan, gumantung kana kasapukan sakabéh pamaén.
- Dina unggal gurat dijagaan ku saurang pamaén, jadi upama kotakna aya tilu, nu jagana opatan, sedengkeun gurat nu meulah kotakan dijaga ku saurang atawa duaan, gumantung kana jumlah kotakna lamun jumlah kotakna dua, cukup dijaga ku saurang, tapi upama kotakna tilu, biasana ku dua urang. nu jaga di gurat panjang nu meulah kotak disebutna 'ulung'.
- Mimiti kabéh pamaén dibagi kana dua kelompok ku cara lotré atawa suten. Pasangan suten ditangtukeun dumasar kana pantaranana. Jadi, pamaén nu rada gedé, sutenna jeung pamaén nu gedé deui sangkan adil. Geus kitu mah, nu meunang kumpul jeung nu meunang, nu éléh jeung nu éléh deui.
- Geus kitu, nu mimiti ngalung/maén biasana ditangtukeun sakalian jeung lotré basa ngabagi kelompok. Jadi kelompok nu lotréna meunang mimiti ngalung, atawa pamingpin tina unggal kelompok suten deui.
- Kelompok nu jaga nempatan kalangna séwang-séwangan ditangtukeun ku pamingpin kelompokna.
- Kelompok anu maén/ngalung ngusahakeun sangkan bisa ngaliwatan unggal kotak ti kotak nu mimiti nepi ka tungtung terus balik deui kalawan euweuh nu beunang ku nu

jaga. Lamun aya nu beunang, kelompok nu ngalung éléh sarta kudu jaga. Tapi lamun sakabéh pamaén bisa ngaliwatan kotak tuluy balik deui kalawan teu beunang, éta kelompok meunang 1-0. Mun geus kitu, tuluy nu ngalung jadi jaga, tur sabalikna.

- Upama rék diulinkeun sorangan-sorangan, aturanana nalika hiji pamaén beunang ku nu jaga, éta pamaén langsung jaga ngaganti pamaén nu meunangkeun manéhna. Nu jaga mimiti, ditangtukeun ku cingciripit, lotré, suten, cokcang, atawa cangkacang panjang. Lamun diulinkeun samodél kieu mah, nu meunangna téh nya éta anu jarang beunang/jaga.

#### 4.2.3.3. Hahayaman



- **Usumna** : Usum halodo.
- **Umur nu ngulinkeun** : 6-12 taun.
- **Tempat Ngulinkeun** : Buruan, lapang.
- **Cara Ngulinkeun**

- Hahayaman mangrupa kaulinan nu mibutuh pamaén anu lobaan pikeun nyieun minangka kandang hayamna, sarta dua urang anu silih udag. Nu saurang jadi hayamna, nu saurang deui jadi careuh. Jadi, paling saeutik diperlukeun genep urang. I
- Sanggeus pamaén ngumpul, ditangtukeun heula saha nu jadi hayam jeung careuhna ku cara diputuskeun dumasar kasapukan babarengan, atawa dipilih maké cingciripit, cangkang, atawa cangkacang panjang.
- Sanggeus kapilih dua urang nu jadi hayam jeung careuhna, tuluy pamaén nu séjénna nyieun buleudan bari pacekel-cekel leungeun. Tuluy nu jadi hayam asup kana éta buleudan, sedengkeun nu jadi careuh ngurilingan buleudan.
- Biasana ieu kaulinan sok dibarengan ku nembang. Mun laguna geus anggeus, tuluy si careuh nanya “Aya hayam euweuh?”, ku pamaén nu nyieun buleudan dijawab “Euweuh”, tuluy si careuh nanya deui jiga tadi, nepi ka dijawab “aya”, biasana pamaén séjén ngajawab aya lamun si careuh nanya ka opat kalina.
- Nalika para pamaén ngajawab “Aya”, si careuh langsung asup kana buleudan (kandang hayam), sedengkeun si hayam ngusahakeun sangkan teu beunang ku careuh.
- Pamaén nu séjénna ogé milu maén, tujuanana mantuan si hayam. Lamun si hayam asup ka kandang, pamaén séjén nangtung pikeun méré jalan. Tapi, pas si careuh rék asup, tuluy caringogo, hartina teu méré jalan.
- Upama si careuh bisa asup ka kandang hayam, hayamna langsung dibéré jalan pikeun kaluar, méh teu beunang. Kitu terus nepi ka hayam beunang ku careuh. Cara meunangkeunana cukup noél awak si hayam.
- Lamun si hayam geus beunang, kaulinan dimimitian deui. Nu tadina jadi hayam, ganti jadi careuh. Sedengkeun nu jadi hayamna néangan deui ti pamaén anu séjén (nu aya dina

buleudan). Nu tadi jadi si careuh milu kana buleudan. Ieu kaulinan terus dibalikan deui nepi ka sakabéh pamaén kabagéan jadi hayam jeung jadi careuh.

#### 4.2.3.4. Jablog Panto



- **Usumna** : Usum halodo.
- **Umur nu ngulinkeun** : 7-12 taun.
- **Tempat Ngulinkeun** : Buruan, sawah garing.
- **Cara Ngulinkeun**

- Ieu kaulinan diulinkeun ku paling saeutik tilu urang, lobana teu diwates. Nu dua urang jaga, sésana maén, iwal lamun babaladan, kelompok nu kabagéan jaga nu jagana angger duaan, sedengkeun nu séjénna nungguan.
- Mimiti néangan nu jaga, atawa mun rék babaladan, ngabagi pamaén jadi dua kelompok.
- Cara jagana nya éta nu jaga beulah kénca ngagunakeun suku nu katuhu, sedengkeun nu jaga beulah katuhu maké suku kénca, tuluy diadekkeun kawas nyieun lawang. Pikeun meunangkeunana maké leungeun nu sajarah jeung suku nu dipaké jaga. Upama nu jaga beulah katuhu maké suku kénca, meunangkeunna ogé ku leungeun nu kénca, kitu sabalikna.
- Pamaén nu teu jaga/nu maén, saurang-saurang asup kana lawang nu dijieun ku nu jaga. Éta pamaén ngusahakeun sangkan bisa ngaliwatan nu jaga kalawan teu beunang, atawa di'asin'keun ku nu jaga. Hiji pamaén bisa *asin* lamun nu jaga noél awak/ tonggong pamaén, sedengkeun suku pamaén nu hiji deui can ngaliwatan lawang.

- Hiji pamaén dianggap beunang lamun tonggongna katoél ku nu jaga nalika suku duanana geus ngaliwat ka lawang.
- Upama hiji pamaén beunang, éta pamaén kudu ganti ngajaga. Pamaén jaga nu tiheula diganti ditangtukeun saméméhna. Sedengkeun lamun babaladan, sanajan ngan saurang nu beunang, kabéh kelompok nu ngalung, ganti jadi jaga.
- Nu meunang dina ieu kaulinan nya éta pamaén anu paling saeutik kabagéan jaga/can pernah kabagéan jaga. Sedengkeun lamun babaladan, hiji kelompok bisa meunang poin 1-0 lamun sakabéh pamaénna bisa ngiwat lawang kalawan teu beunang atawa diasinkeun.
- Lilana ieu kaulinan teu ditangtukeun, tapi dumasar kahayang tur kasapukan sakabéh pamaénna. Biasana enggeusan lamun pamaénna geus carapéun atawa nepi ka dur magrib.

#### 4.2.3.5. Oray-orayan



- **Usumna** : Usum halodo.
- **Umur nu ngulinkeun** : 6-12 taun.
- **Tempat Ngulinkeun** : Buruan, sawah garing.

- **Cara Ngulinkeun**

- Oray-orayan mangrupa kaulinan nu bisa

diulinkeun ku cara kelompok atawa sorangan-sorangan. Ieu kaulinan ogé aya tembangna. Di unggal daérah, tembangna béda-béda luyu kana pamadegan yén budaya téh milik babarengan.



- Oray-orayan mibutuh pamaén anu rada loba, paling saeutik lima. Nu saurang jadi gocukna, sedengkeun nu séjénna ngantai katukang jiga oray. Pamaén nu tukang nyekelan taktak pamaén nu dihareupeunana. Oray-orayan bisa ogé diulinkeun ku cara babaladan.
- Ieu kaulinan dimimitian ku néangan pamaén anu jadi *gocukna*, ku cara cangkang, cangkacang panjang, atawa cingciripit. Upama babaladan, tangtuna waé dibagi heula kana dua kelompok.
- Sanggeus aya nu gocuk, pamaén nu séjénna ngantai katukang bari pacekel-cekel kana tak-tak babaturan nu dihareupeunana.
- Sanggeus kitu, tuluy barudak anu teu gocuk, ngurilingan nu gocuk bari nyanyi lagu oray-orayan, laguna nya éta:  
Oray-orayan, oray naon  
Uray bungka, bungka naon  
Bungka laut, laut naon  
Laut dipa, dipa naon  
Dipandauri, kokokok.....
- sanggeus kitu tuluy nu gocuk ngudag-ngudag buntut oray (jalma anu pangtukangna). Sedengkeun babaturan nu séjénna ngahalangan sangkan buntutna teu beunang. Utamana nu panghareupna. Biasana nu panghareupna ngahalanganana bisa leuwih laluasa maké leungeun dibaplangkeun.
- Pamaén nu panghareupna biasana, jalma nu panggedéna, sabab ngaibaratkeun hulu orayna/pamingpinna. Pamaén-pamaén nu aya ditukangeun pamingpinna kudu bisa nuturkeun léngkah-léngkah jalma nu aya dihareupeunana, sabab lamun teu kompak, bisa labuh kabéh. Antukna, nu gocuk babari meunangkeun buntutna. Salian ti éta, unggal pamaén teu meunang ngaleupaskeun cekelanana/ teu meunang pegat.

- Lamun nu gocuk bisa meunangkeun buntutna, pamaén nu panghareupna jadi gocuk, sedengkeun nu tadi gocuk jadi buntutna. Nu jadi pamingpin nya éta jalma nu aya dina urutan kadua. (tukangeun pamingpin anu tiheula). Kitu saterusna nepi ka kabéh pamaén kabagéan jadi gocuk.
- Upama babaladan, ‘orayna’ aya dua jadi unggal kelompok kudu bisa meunangkeun jalma nu pangtukangna/buntutna, tapi ogé ngusahakeun sangkan buntutna sorangan teu beunang ku batur. Kelompok nu bisa meunangkeun buntut layanna, meunang.

#### 4.2.3.6. Pérépét jéngkol



- **Usumna** : **Euweuh usumna.**
- **Umur nu ngulinkeun** : **6-12 taun.**
- **Tempat Ngulinkeun** : **Buruan imah, téras.**
- **Cara Ngulinkeun**

- Pérépét jéngkol mangrupa kaulinan anu diulinkeun ku paling saeutik tilu urang. Cara ngulinkeun ieu kaulinan nya éta silih kaitkeun suku nu sabeulah (biasana suku kénca). Suku hiji pamaén dikaitkeun kana cécékolan, babaturan.
- Geus kitu, sakabéh pamaén nembangkeun lagu pérépét jéngkol bari ajlég-ajlégan nepi ka suku nu dikait-kaitkeunana leupas. Laguna nya éta;

Pérépét jéngkol jajahéan

Kacepét kohkol jéjérétéan

- Ieu kaulinan bisa ditandingkeun ku cara nyieun kelompok, jumlahna teu diwates, paling saeutik dua kelompok. Jumlah pamaén dina sakelompokna 3-5 urang. tuluy sakabéh kelompok nembangkeun pérépét jéngkol bari keprok tur ajleng-ajlengan. Upama sukuna leupas, hartina éléh. Kelompok nu meunang nya éta nu kaitan sukuna teu leupas.

#### 4.2.3.7. Sakentrung Daligem



- **Usumna** : Usum hujan.
- **Umur nu ngulinkeun** : 5-10 taun.
- **Tempat Ngulinkeun** : Teras.
- **Cara Ngulinkeun**

- Ieu kaulinan bisa diulinkeun ku opat nepi ka tujuh urang, kaasup nu gocok saurang.

Pikeun nagtukeun saha nu gocokna maké cокcang atawa cingciripit.

- Sanggeus aya nu gocok, tuluy sakabéh pamaén ngariung. Nu gocok sina cicing ditengah bari sujud, matana kudu meungpeun. Leungeun sakabéh pamaén, iwal nu gocok, ditangkarakeun dina tonggong pamaén anu gocok.
- Geus kitu, salah saurang pamaén nyokot batu leutik, atawa barang naon waé nu leutik, sarta teu katingali lamun dikeupeul. Tuluy éta batu dikurilingkeun kana unggal leungeun pamaén ku salah saurang pamaén bari nembangkeun *sakentrung daligem*.

Tembangna nya éta;

*Sakentrung daligem, nyi mantri dagang*

*Nyiriom-nyiriom témpé muté*

*Hayam katé, hayam katé*

*Tingtiligem, botibotem..botibotem.....*

- Nalika lagu ditembangkeun, barang nu tadi disimpen dina salah sahiji leungeun pamaén. Upama lagu nepi ka kecap “botibotem” nu diulang-ulang terus, sakabéh leungeun pamaén dikeupeulkeun. pamaén nu gocok hudang heug kudu neguh, barangna aya dina leungeun saha? Sangkan teu babari kateguh, biasana leungeun pamaén dioyag-oyag kaluhur jeung kahandap.
- Lamun nu gocok bisa neguh, pamaén nu kateguh kudu jadi gocok, tapi lamun teu kateguh mah, nu gocok angger gocok. Ieu kaulinan dibalikan deui nepikeun ka sakabéh pamaén boseneun.

#### 4.2.3.8. Sépdur



- **Usumna** : Usum halodo.
- **Umur nu ngulinkeun** : 5-10 taun.
- **Tempat Ngulinkeun** : Buruan.

#### ▪ **Cara Ngulinkeun**

- Sépdur mangrupa kaulinan nu diulinkeun ku lobaan, *idéalna* mah genep urang atawa leuwih.
- Mimiti, dipilih duaan tina sakabéh pamaén pikeun nu dianggap pamingpinna, nu séjénna ngantai. Tuluy nu duaan éta nangtukeun ngaran nu bakal dipilih ku pamaén nu beunang/

katangkep. Ngaranna bisa ngaran kadaharan, bungbuahan, sasatoan jeung sajabana, dumasar kasapukan duaan. Misalna mun ngaranna tina sasatoan, nu hiji ngaranna gajah, nu hiji deui macan. Tapi nu duaan éta kudu pinter-pinter milih ngaran sangkan éngkéna loba nu milih.

- Sanggeus kitu, nu duaan nyieun torowongan ku cara pacekel-cekel leungeun. Tuluy pamaén nu tadi ngantai téh asup kana torowongan nu dijieun ku pamaén nu duaan, bari nembangkeun “sepdur”. Laguna nya éta;  
Sépdur ..sepdur...  
Mantri-mantri maan jedur  
Kalung...kalung..., kahiji boléh ditangkep  
Kadua boléh ditangkep, kep...kep...kep...kep....
- Pas kep nu kaopatkalina, pamaén nu pas aya handapeun leungeun tuluy ditéwak/ditangkep, heug dibawa ngajauhan ti pamaén séjénna. Tuluy sina milih ngaran nu saméméhna geus ditangtukeun, contona “rek milih gajah atawa macan?”, tapi tong dibéjakeun éta ngaran nu saha. Lamun misalna milih macan, tuluy éta pamaén cicing ditukangeun nu pilihanana macan. Pamaén nu geus milih teu meunang ngabéjaan pamaén nu can katangkep.
- Geus kitu, tuluy nembang deui sépdur jiga mimiti nepi ka sakabéh pamaén katangkep tur mulih diantara dua. Sanggeus kabéh milih, tuluy ngabagi jadi dua kelompok dumasar kana ngaran nu geus dipilih. Béh dieu, bisa waé kelompok nu hiji leuwih loba ti batan nu hijina deui, sabab loba nu milih ngaranna.
- Tuluy, dua kelompok ieu pabetot-betot (kawas tarik tambang) kelompok anu kabetot hartina éléh. Geus kitu mah balikan deui ti mimiti, tapi pamingpinna diganti.

#### **4.2.3.9. Témbak Nama/Ucing Aputo-puto**





▪ **Usumna** : Usum

**halodo.**

▪ **Umur nu ngulinkeun** : 6-10 taun.

▪ **Tempat Ngulinkeun** : Kebon.

▪ **Cara Ngulinkeun**

- Ucing aputo-puto mangrupa kaulinan anu

diulinkeun sacara kelompok. Pamaénna paling saeutik genep urang (tilu urang dina unggal kelompok), sedengkeun lobana teu diwatesanan.

- Mimitina tangtu waé ngabagi kelompok ku cara suten atawa lotré. Nu meunang sakelompok jeung nu meunang deui, kitu deui nu éléh. Tuluy unggal kelompok mencar, néangan tempat pikeun ngabadamikeun *stratégina*.
- Sanggeus nyumput, tur siap pikeun ngamimitian kaulinan, tuluy salah saurang ti kelompok ngagorowokkeun “aputo-puto”, ditémbalan ku kelompok layanna. Sanajan kelompok nu hiji geus ngagorowok, upama can ditémbalan ku kelompok layanna, kaulinan can bisa dimimitian.
- Upama kelompok layan geus nembalan, unggal pamaén tuluy néangan kelompok layanna. Inti tina ieu kaulinan nya éta paheula-heula manggihan layan. Cara ngabeunangkeunana nya éta nyebut ngaran pamaénna.
- Pamaén nu geus beunang/paéh teu meunang némbak deui, tapi langsung cicing di tempat nu geus ditangtukeun ku kabéhan. Ku kituna, ieu kaulinan mibutuh kajujuran tina unggal pamaénna.

- Kelompok nu meunang nya éta kelompok nu bisa ngabeunangkeun/maéhan sakabéh pamaén layanna. Ieu kaulinan bisa diulinkeun sababaraha balikan, dumasar kana kasapukan sakabéh pamaénna.

#### 4.2.3.10. Ucing Sumpat/ucing dua lima



- **Usumna** : Usum halodo.
- **Umur nu ngulinkeun** : 5-10 taun.
- **Tempat Ngulinkeun** : Buruan, jero imah, kebon.
- **Cara Ngulinkeun**

- Ucing sumpat mangrupa kaulinan anu diulinkeun ku lobaan, biasana antara 4-8 urang, tapi lamun rék leuwih ogé bisa, kumaha kasapukan babaréngan. Biasana nalika ditengah-tengah sok aya nu rék miluan deui. Upama lobaan teuing, karunya ka nu jadi ucingna.

- Pikeun nangtukeun saha nu jadi ucingna sok maké cangkang, atawa cangkacang panjang. Geus kitu, tuluy ditangtukeun dimana tempat jagana.
- Nu jadi ucing meungpeun bari ngitung ti hiji nepi ka dua lima atawa lima puluh. Sebat nu ucing ngitung, pamaén nu séjénna nyarumput. Sanggeus anggeus ngitung, nu jaga/ucing teu langsung beunta, tapi nanya heula “*jibéh?*” lamun aya nu nyebut “encan” nu jaga can waka beunta, tapi lamun dijawab deui “*jibéh*” atawa euweuh nu ngajawab, nu jaga kakara beunta, tuluy neangan.

- Cara nu ucing ngabeunangkeun pamaén nu kapanggih nya éta nyebut ngaranna heula dituturkeun ku dua lima. Contona, “Dede, dua lima”, tuluy nu jaga balik deui, heug noél tempat jagana.
- Nu ucing ogé kudu ngajaga tempat jagana sangkan teu didualimakeun ku nu nyarumput. Upama didualimakeun, nu ucing kudu meungpeun deui. Cara *ngadualimakeun* nya éta, nu nyumput ngarampa tempat jaga saméméh nu ucing nalika nu ucing ninggalkeun tempat jagana, sanajan ngaranna geus disebut ku nu ucing.
- Nu ucing kudu daék néangan nu nyumput, hartina kudu daék ningalkeun tempat jagana nepi ka rada jauh. Lamun cicing waé di tempat jaga istilahna ngokok. Lamun nu ucing ngokok, sok dipoyokan ku nu nyumput “Cing korokok anu ucing ngokok”.
- Lamun nu ucing bisa meunangkeun sakabéh pamaén, kakara ucingna diganti ku nu pangheulana beunang. Aturan samodél kitu dibalikan deui, nepi ka barudak balubar/enggeusan.

#### 4.2.3.11. Ucing Tenir



- **Usumna** : Usum halodo.
- **Umur nu ngulinkeun** : 6-12 taun.
- **Tempat Ngulinkeun** : Buruan, sawah garing, jalan jajahan.
- **Cara Ngulinkeun**

- Mimiti sakabéh pamaén dibagi kana dua kelompok (babaladan). Pikeun ngabagi

kelompok dina ieu kaulinan biasana maké cara lotré atawa suten, tapi saméméhna ogé

ditangtukeun duaan-duaan anu sapantar pikeun lotré sangkan adil. Upama aya budak leutik nu hayang miluan, teu kudu lotré, tapi ditangtukeun ku nu dianggap pamingpin dina dua kelompok éta pikeun asup jadi balad kelompok anu mana-manana, budak leutik nu miluan mah disebutna *anak bawang*.

- Sanggeus satuju kana kelompokna séwang-séwangan, tuluy nyieun *gul*-na, gulna dijieun kawas gul dina maén bal maké kai/awi nu ditancebkeun atawa batu. Ukuran gul ditangtukeun dumasar kasapukan sakabéh pamaén, nu penting mah sarua antara kelompok nu hiji jeung nu séjénna. Ukuran lapangna bébas, dumasar kana buruan/tempat nu aya.
- Sakabéh pamaén dina unggal kelompok cicing di gulna séwang-séwangan. Salah saurang tina kelompok aya nu *méréan*, tuluy diudag ku kelompok nu séjénna, kitu saterusna nepi ka silih udag.
- Nu leuwih tiheula kaluar tina gul disebutna *kolot*, sedengkeun nu karék kaluar disebutna *ngora*. Nu kolot bisa *ditawan*, lamun bagéan tina awakna aya nu katoél ku nu leuwih ngora ti pamaén musuhna.
- Pamaén anu beunang tuluy ditawan dina gul kelompok musuhna. Pamaén anu ditawan, sukuna kudu nincak kana salah sahiji batu/awi nu dijadikeun gul. Upama nu ditawan leuwih ti hiji, pamaén-pamaén nu ditawan meunang nyambung-nyambungkeun awakna sangkan leuwih panjang, ku kituna leuwih gampang dileupaskeun ku baladna. Cara ngaleupaskeun pamaén anu ditawan nya éta noél bagéan tina awak pamaén anu ditawan. Pamaén anu karék dileupaskeun kudu balik heula ka gulna, kakara bisa maén deui.
- Dina ieu kaulinan, aya nu disebut *mabur*, nya éta hiji pamaén lumpat ka tempat anu jauh, tuluy diudag ku musuhna, diudag deui ku baladna pikeun meunangkeun musuhna, saterusna silih udag nepi ka opat urang atawa leuwih.



- Inti tina ieu kaulinan nya éta paloba-loba ngagulkeun ka gul musuhna anu istilahna nya éta “*dalu/ngadalukeun*” upama hiji pamaén bisa ngadalukeun, hartina kelompok nu ngadalukeun meunang angka hiji. Pelebah dieuna mah teu béda jauh jeung maén bal. Bédana ari maén bal mah ngasupkeun bola kana gul, ari ucing tenir mah ngaliwatan gul musuh, kalawan teu beunang ku musuh. Jadi sakabéh awak pamaén nu ngadalukeun kudu asup ka gul ti hareup ka tukang.
- Aya hiji deui istilah dina ieu kaulinan, nya éta “*ngambreg/ambreg*” istilah ieu dilaksanakeun nalika pamaén musuh tinggal saurang. Jadi sakabéh balad kelompok nyampeurkeun gul musuh sangkan leuwih babari ngadalukeun.
- Unggal geus didalukeun, kaulinan ieu dibalikan deui ti mimiti. Sakabéh pamaén nu ditawan ogé baralik deui ka gul-na. Prosés ieu terus diulang-ulang nepi ka sakabéh pamaén boseneun atawa nepi ka magrib.

#### 4.2.3.12. Ucing Udag



- **Usumna** : Euweuh  
usumna (bisa diulinkeun iraha waé).
- **Umur nu ngulinkeun** : 6-10 taun.
- **Tempat Ngulinkeun** : Buruan, kebon.
- **Cara Ngulinkeun**

- Saupama pamaénna geus ngumpul (leuwih loba pamaén, leuwih resep), tuluy nangtukeun heula saha anu jadi ucing/nu gocokna. Hal ieu bisa ditangtukeun ku cara “cokcang” atawa “cang-kacang panjang”.



- Geus kitu, tuluy ditangtukeun, naha rék *ucing hiji* atawa *ucing kabéh*. Dina nangtukeunana dumasar kana kasapukan sakabéh pamaén.
- Ucing hiji aturanana nya éta lamun nu ucing bisa ngabeunangkeun saurang pamaén, nu beunang éta langsung jadi ucing ngagantikeun anu tadi ucing, sabalikna nu tadi ucing jadi pamaén.
- Lamun ucing kabéh aturanana nya éta anu tadi katunjuk jadi ucing kudu ngabeunangkeun heula kabéh pamaén. Pamaén anu beunang leuwih tiheula jadi ucing mantuan nu gocok ngabeunangkeun sakabéh pamaén. Sanggeus sakabéh pamaén beunang, nu beunang pangmimitina langsung jadi ucing. Aturan samodél kitu terus dibalikan deui nepi ka enggeusan.

### **4.3. Ajén Sosiologis Kaulinan Tradisional**

#### **4.3.1. Kaulinan Murni Alat**

Ajén sosiologis nu aya dina kaulinan anu murni mangrupa alat lolobana negeskeun ngeunaan kakulawargaan, silih tulungan, silih asah, silih asih, silih asuh, jeung réa-réa deui nu mangrupa hal-hal anu positip pikeun kamekaran sosial barudak. Ku ayana kaulinan-kaulinan samodél kieu, barudak bisa *sosialisasi* jeung masarakat sabudeureunana, hususna anu sapantar.

##### **4.3.1.1. Bebedilan (bedil karét)**

Ajén sosiologis nu kapaluruh tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta:

- 1) *Kakulawargaan*, katingali nalika barudak babarengan néangan/ngala papatong di sawah.

- 2) *Gawé bareng*, nalika paloba-loba ngumpukeun papatong nu diulinkeun babaladan. Tina hal ieu, barudak bisa diajar mikawanoh kahirupan dina masarakat tur bisa nunjukeun kamampuhna ku cara “berkompetisi” sacara séhat.

#### **4.3.1.2. Bebedilan (dahan cau)**

Ajén sosiologis nu kapaluruh tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta:

- 1) *Kakulawargaan*, katingali nalika barudak nyieun bebedilan babarengan.
- 2) *Silih tulungan*, dina néangan jeung ngala dahan cau.
- 3) *Silih hargaan*, tong hayang meunang sorangan, katingali nalika kudu aya nu api-api éléh, euweuh barudak nu protés. Lamun aya budak nu hayang meunang sorangan, embung jadi nu éléhna ku barudak nu séjénna sok dijarauhan tur tara diajak ulin deui.

#### **4.3.1.3. Bebeletokan**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Silih tulungan jeung ihtiar*, nalika néangan rangrang awi pikeun bahan nyieun bebeletokan. Barudak ngalabring ka kebon awi sarta silih bejaan rangrang nu kumaha nu alus pikeun bebeletokan.
- 2) *Kakulawargaan*, nalika nyieun bebeletokan babarengan, barudak ngawarangkong sarta gogonjakan babarengan. Mun aya nu mawa dahareun sok dibagi-bagi.

#### **4.3.2.4. Jajangkungan**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kakulawargaan*, nalika ngalabring bari maké jajangkungan babarengan.

- 2) *Silih tulungan*, nalika aya nu can bisa maké jajangkungan, nu geus bisa nulungan ka nu can bisa pikeun diajar ku cara pangnyekelankeun.

#### 4.3.1.5. Ketepél

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kakulawargaan*, katingali nalika ngulinkeun ketepél, barudak ngalabring ka sawah bari gogonjakan. Barudak biasana ngetepélan manuk piit nu sok ngahakanan paré nu geus beuneur, malah sok bari ngalaliwet di saung.
- 2) *Ihtiar*, dina nyieun ketepél, barudak ihtiar naréangan cagak sarta bahan-bahan pikeun nyieun ketepél ku sorangan, tapi aya ogé anu dipangnyieunkeun ku kolotna. Upama neangan pélorna, barudak ihtiar sorangan ngalabring jeung babaturanana.

#### 4.3.1.6. Langlayangan

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Silih tulungan*, hal ieu bisa katingali nalika ngapungkeun langlayangan sok silih pangapungkeun. Ku kituna, langlayangan leuwih gampang ngapung. Salian ti éta, barudak ogé silih tulungan nalika nyieun tali timba langlayangan, utamana jalma nu can apal kana langlayangan biasana sok dipangnalimbaankeun ku nu geus bisa.
- 2) *Kakulawargaan*, nalika langlayangan geus luhur/gateng, barudak boga loba kasempetan pikeun ngobrol. Ku kituna barudak bisa leuwih raket/akrab.

#### 4.3.1.7. Ngadu Muncang

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Ihtiar*, ieu ajén bisa katingal/nyampak nalika barudak mulung muncang, sarta ngusahakeun sangkan muncangna kuat ku cara nyobaan rupa-rupa ceungceuman. Dina hal ieu, barudak ihtiar pikeun néangan muncang sarta ngusahakeun sangkan muncangna jadi kuat.
- 2) *Reugreug/tahan uji/gedé haté*, ngaliwatan ieu kaulinan, barudak sacara teu langsung diajar sangkan bisa reugreug/gedé haté pikeun ngadukeun muncangna, teu '*kuméok saméméh dipacok*'. Salian ti éta, barudak ogé kudu gedé haté narima upama muncangna éléh ku muncang babaturanana. Lamun aya budak nu teu wani ngadukeun muncangna sok disebutan '*cééhan*'.

#### **4.3.1.8. Rorodaan**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kakulawargaan*, ieu katingal nalika barudak ngalabring bari ngadodorong rorodaanana. Ieu kaulinan osok diulinkeun ku cara babarengan. Jarang aya budak nu ngulinkeun rorodaan sosoranganana. Nalika ngabring babarengan, kaciri pisan kaakraban di antara barudak.

#### **4.3.2. Kaulinan Prosés Maké Alat**

Ajén sosiologis dina kaulinan samodél kieu lolobana nu aya hubunganana jeung aturan sarta kapamingpinan. Salian ti éta, gawé bareng ogé mangrupa salah sahiji ajén nu loba kapanggih dina kaulinan-kaulinan ieu.

##### **4.3.2.1. Alung Boyong**

Ajén Sosiologis nu kapaluruh tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta:

- 1) *Gawé bareng* antara pamaén, boh nu digandong jeung nu digandong atawa nu ngagandong jeung nu ngagandong. Nu digandong gawé babarengan sangkan bola nu dialung-alung teu murag kana tanéuh, sedengkeun nu ngagandong ogé gawé bareng sangkan bola teu katéwak ku pamaén nu keur digandong.
- 2) *Nurut kana aturan*, sakabéh pamaén kudu tuhu kana aturan nu geus ditangtukeun dina kaulinan. Saupama aya pamaén anu ngalicik/méngpar tina aturan, sanajan meunang tapi dianggap teu sah dumasar kasapukan babarengan.

#### **4.3.2.2. Béklen**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Nurut kana aturan*, dina ngulinkeun ieu kaulinan aya aturan-aturanana, contona teu meunang gudir, bola beklen ngan ngancul sakali, jeung sajabana. Upama pamaén ngalanggar aturan nu geus ditangtukeun, istilahna lasut. Jadi, pamaén sabisa-bisa ngulinkeun kaulinan dumasar kana aturan nu geus aya.
- 2) *Tanggung jawab/tanggél waler*, saupama pamaén ngalanggar kana aturan nu geus ditangtukeun, éta pamaén kudu tanggung jawab nanggung résiko, dina hal ieu mikeun giliran ka pamaén séjén.
- 3) *Kajujuran*, pamaén teu meunang ngalicik nalika ngalung, lamun aya pamaén nu kapanggih ngalicik, langsung dieureunkeun tuluy giliranana dibikeun ka pamaén séjén. Pamaén nu sok ngalicik tara diajak ulin deui.

#### **4.3.2.3. Béndrong**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :



- 1) *Musawarah*, (mutuskeun hiji perkara kalawan gancang), katingali nalika mutuskeun jauhna antara batu tempat masang nepi ka tempat ngalung, sarta dina nangtukeun saha nu pangjauhna/nu pangheulana ngalung upama euweuh pamaén nu bisa meunangkeun batu pasang ti tempat ngalung. Salian ti éta, katingali ogé nalika nangtukeun rék masang sabaraha éwang.
- 2) *Kajujuran*, pamaén teu meunang mindahkeun batu nu geus dialungkeun tapi kudu aya di tempatna. Salian ti éta, unggal pamaén kudu masang dumasar kana kasapukan, teu meunang kurang. Lamun aya nu mindah-mindahkeun batu, atawa masangna ngahaja dikurangan, sok dipoyokan ku pamaén nu séjénna, sarta dianggap ngalicik.

#### 4.3.2.4. Boy-boy

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Musawarah*, (mutuskeun hiji perkara sacara gancang) hal ieu katingali nalika mutuskeun jauhna ti kalang ka tempat ngalungkeun bola, mutuskeun jalma nu dianggap pamingpin ti unggal kelompok, mutuskeun papasangan lotré/suten nalika ngabagi kelompok sangkan adil/sapantar, jeung sajabana.
- 2) *Gawé bareng*, unggal pamaén gawé bareng jeung baladna. Kelompok nu jaga gawé bareng silih oper bola pikeun ngabeunangkeun pamaén ti kelompok nu keur ngalung. Sabalikna, kelompok nu ngalung ogé gawé bareng pikeun nyusun deui kenténg/nga 'boy' keun kalawan teu beunang ku bola.
- 3) *Kapamingpinan*, dina unggal kelompok ditangtukeun salah saurang pamaén nu dianggap bisa mingpin pikeun ngatur balad-baladna. Ku seringna ngulinkeun ieu kaulinan, bakal muncul sacara alamiah budak-budak nu dianggap geus bisa mingpin. Hal ieu bisa

katingali nalika ngulinkeun ieu kaulinan, sanajan teu dipilih sacara langsung, balad-baladna pasti sacara *otomatis* nurut ka éta budak (biasana nu leuwih gedé).

#### 4.3.2.5. Congkak

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kakulawargaan*, ngaliwatan ieu kaulinan, barudak nu ngulinkeunana boga loba kasempetan pikeun ngobrol. Ku kituna, bakal leuwih gampang kawangun kakulawargaan. Sanajan nu ngulinkeun ieu kaulinan ngan ukur duaan, tapi sok loba nu lalajo. Jadi ngulinkeunna ogé biasana gantian atawa disebutna 'léhti' (nu éléh diganti).

#### 4.3.2.6. Euran

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kakulawargaan*, katingali nalika ngulinkeunana ngariung bari gogonjakan di imah salah saurang pamaén. Sanajan aya nu éléh jeung nu meunang, tapi teu ngakibatkeun aya nu agul atawa ngarasa éléh, tapi leuwih kana *interaksina*. Ku ngulinkeun ieu kaulinan, pamaénna bisa leuwih wanoh kana sipat babaturanana, sarta diajar pikeun sabar nalika nungguan bagéan ngalung.
- 2) *Akur jeung batur*, barudak nu remen ngulinkeun ieu kaulinan biasana jadi nyobat lantaran ieu kaulinan sipatna ngaraketkeun. Bari ngulinkeun ieu kaulinan, barudak leuwih loba kasempetan pikeun ngobrol.
- 3) *Nurut kana aturan*, sanajan sipatna ngaraketkeun, tapi ieu kaulinan miboga aturan nu kudu ditanjeurkeun nalika diulinkeun. Nu ngalanggar hartina lasut.

- 4) *Kajujuran*, ku lantaran sipatna ngaraketkeun, lamun aya nu ngalanggar aturan/lasut, aya kasadaran pikeun mikeun giliran, sanajan teu kapanggih ku babaturanana. Hal ieu nunjukeun yén kajujuran bisa diwangun ngaliwatan ieu kaulinan.

#### 4.3.2.7. Gatrik

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kakulawargaan*, dina ieu kaulinan aya tahapan ngagandong, nya éta tahapan anu pangpandeurina. Dina ieu tahapan pamaén nu jaga éléh, sarta kudu ngagandong pamaén anu keur ngalung. Ku ayana silih gandong, tali babarayaan barudak bakal leuwih raket.
- 2) *Tanggung jawab/tanggél waler*, ngaliwatan ieu kaulinan, barudak diajar pikeun ngalaksanakeun tanggung jawabna, nya éta kudu daék ngagandong lamun éléh.

#### 4.3.2.8. Lompat Tinggi

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Ihtiar*, inti tina ieu kaulinan nya éta sakabéh pamaén kudu bisa ngajlengan karét dumasar kana aturan nu geus ditangtukeun. Ku kituna, barudak nu miluan kudu ihtiar sabisa-bisa. Upama diteuleuman leuwih jero, ieu kaulinan ngandung harti, yén urang kudu ihtiar sangkan bisa nandangan sagala masalah jeung kasusah (karét minangka masalahna).
- 2) *Toléransi/ngama'lum*, ieu ajén bisa katingali nalika aya budak leutik (nu teu asup itungan/nu dianggap can pati bisa) nu miluan. Sakabéh pamaén ngama'lum kana kamampuh éta pamaén (biasana disebut anak bawang), jadi lamun lasut ogé teu dititah ngajaga.
- 3) *Silih asah, silih asih, silih asuh*, ieu ajén kalintang pentingna dina hirup pakumbuhan. Hal ieu bisa katingali dina ieu kaulinan ti mimiti nepi ka enggeusan. Ngaliwatan ieu kaulinan,

barudak silih asah dina kamampuhna, silih bagi élmu, sarta silih béjaan naon nu sakuduna dilakukeun. Di dieu ogé barudak silih asih ku cara akur jeung babaturan boh saluhureun, sapantar atawa sahandapeun, sarta silih asuh ku cara ngajakan sakabéh barudak nu hayangeun miluan, sanajan can bisaeun ngulinkeunana. Ka nu can bisaeun tangtuna waé diajarkeun cara ngulinkeunana.

- 4) *Tanggung jawab/ tanggél waler*, ieu ajén katingali nalika aya pamaén nu ngarasa teu bisa ngalung, biasana nu jadi ‘indung’ tanggung jawab pikeun ‘ngaborong’, lamun babaladan, lamun teu babaladan, biasana aya salah saurang pamaén nu geus mahér, pangborongkeun ngalung (hal ieu biasana dilakukeun ka anak bawang).

#### **4.3.2.9. Ngadu Kaléci**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Musawarah (mutuskeun hiji perkara kalawan gancang)*, ieu ajén katingali nalika barudak nangtukeun pasangna sabaraha, nyieun kalangna (sakumaha gedé guliwengna) sarta nangtukeun jauh antara kalang/guliweng jeung tempat ngalung.
- 2) *Kajujuran*, ieu ajén katingali nalika barudak masang, naha luyu jeung kasapukan nu geus ditangtukeun? Salian ti éta, nalika maén kojona teu meunang dipindah-pindah/digeserkeun. Upama aya budak anu teu jujur, sanksina teu sacara langsung, tapi biasana sok tara diajakan ulin deui atawa dijarauhan, iwal lamun éta budak daék jangji pikeun jujur/maal ngalicik.

#### **4.3.2.10. Sapintrong**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Reugreug/tahan uji*, ieu ajén nyampak ti mimiti ngulinkeun. Ngaliwatan ieu kaulinan, barudak diajar sangkan bisa reugreug tur tahan salila-lilana ngajlengan karét nu diputerkeun kalawan teu lasut. Hal ieu nunjukeun pangajaran sacara basajan sangkan barudak bisa reugreug nandangan sagala rupa masalah.
- 2) *Kakulawargaan*, ieu ajén nyampak dina ieu kaulinan ti mimiti nepi enggeusan. Bisa katingali tina paripolah barudak nalika ngulinkeun kaulinan, aya kaakraban sarta tali babarayaan nu raket pisan. Hal ieu lantaran dina ieu kaulinan, nu jadi tujuan lain meunang, tapi leuwih kana ngaramékeun. Enya ogé aya babaladan anu dijerona aya kelompok nu éléh jeung nu meunang, euweuh paripolah anu kaleuleuwihi ti dua pihak éta, hartina rék éléh atawa meunang teu jadi masalah, nu penting bisa ulin babarengan.
- 3) *Gawé bareng/kakompakan*, ieu ajén katingali nalika nu ngajlengna aya duaan atawa tiluan. Nalika ngulinkeunana tangtu barudak diajar nu ngaranna gawé bareng. Upama aya salah saurang anu ngait kana karét, nu séjéna ogé pasti milu gagal. Ku kituna, ngaliwatan ieu kaulinan, barudak bisa leuwih ngarti kana nu ngaranna gawé bareng sarta bisa leuwih ngahargaan babaturanana.

#### **4.3.2.11. Ucing Balédog**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Musawarah (mutuskeun hiji perkara kalawan gancang)*, ieu ajén katingali nalika kaulinan dimimitian. Barudak biasana ngabadamikeun heula naha rék ucing hiji atawa ucing kabéh. Salian ti éta, ogé dibadamikeun, dina ngulinkeunana meunang maké alat atawa henteu? Dina maké alatna ogé, disapukan deui naha meunang ngajauhkeun bola atawa henteu, upama teu meunang ngajauhkeun bola, hartina éta alat ngan dipaké nahan



wungkul. Naon waé kaputusanana kabéh pamaén jeung nu gocok kudu ngalaksanakeunana, upama aya nu ngalanggar, sanksina bisa sacara langsung atawa teu langsung. Upama sacara langsung, biasana nu ngalanggar jadi gocok, lamun sacara teu langsung biasana budak nu ngalanggar sok dijauhan atawa teu diajak ulin deui.

- 2) *Ihtiar*, ieu ajén katingali nalika geus ditangtukeun saha nu gocok/nu jadi ucing, pamaén éta kudu ihtiar pikeun meunangkeun babaturanana. Nalika ngamimitian atawa lamun ucing hiji, nu jadi ucing kudu bener-bener ihtiar sangkan bisa meunangkeun batur, tur teu jadi ucing deui.
- 3) *Tahan uji/gedé haté*, ngaliwatan ieu kaulinan barudak diajar pikeun tahan uji/gedé haté nalika disapukan yén dina ngulinkeunana ieu kaulinan meunang maké alat. Hartina, unggal pamaén meunang nangkis bola ku alat, malah meunang ngajauhkeun bola. Dina hal ieu nu jadi ucing, kudu tahan uji ngungudag bola nu sok dijauhkeun ku pamaén nu teu gocok/ teu ucing. Malah mah nu ucing kudu siap “diulinkeun” ku nu teu ucing.
- 4) *Gawé bareng*, ieu ajén katingali upama ieu kaulinan diulinkeun ku cara ucing kabéh, sarta nalika nu gocok geus meunangkeun pamaén séjén. Upama kitu, nu gocokna leuwih ti hiji, jadi maranéhna gawé bareng pikeun meunangkeun pamaén nu séjénna ku cara bolana dioper-oper. Beuki loba pamaén nu beunang (jadi gocok), beuki babari meunangkeun pamaén nu séjénna. Upama diteuleuman leuwih jero, hal ieu ngandung harti, hiji pagawéan bakal leuwih téréh anggeus nalika dipigawé ku lobaan/bareng-bareng.

#### **4.3.3. Kaulinan Prosés tur Teu Mibutuh Alat**

Ajén sosiologis dina kaulinan modél kieu lolobana ngandung ajén gawé bareng sarta kapamingpinan, sabab lolobana diulinkeun ku lobaan sarta dibagi jadi dua kelompok. Ku kituna dina unggal kelompok kudu aya gawé bareng dina ngahontal hiji tujuan, sarta tangtuna waé mibutuh saurang pamingpin anu bisa mingpin sakabéh pamaén sarta méré sumanget. Upama éta pamingpin bisa ngalaksanakeun tugasna, tangtuna gedé kasempetan kelompokna meunang.

#### 4.3.3.1. Éngkléan

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kakulawargaan*, ieu ajén katingali ti mimiti nepi ka enggeusan ditingalikeun ku paripolah barudak anu raket pisan. Nu ngalung dina ieu kaulinan ngan saurang, jadi pamaén nu nungguan boga loba kasempetan pikeun ngobrol. Ku kituna tali babarayaan antara pamaén bisa kawangun kalawan hadé.
- 2) *Silih tulungan*, ieu ajén nyampak nalika kotak-kotak éngkléna geus loba nu aya béntangan. Pamaén nu teu bisa ngajleng jauh bisa ménta ombér ka pamaén nu geus boga béntang. Pamaén nu séjén pasti méré *ombér* sanajan ngan guliweng leutik. Jadi, sanajan ieu kaulinan sipatna '*kompetisi*' tapi pamaén-pamaénna silih tulungan (ku cara méré ombér téa).

#### 4.3.3.2. Galah

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Gawé bareng*, katingali nalika nyieun kalang, sarta nalika ngulinkeun ieu kaulinan. Sakabéh pamaén gawé bareng pikeun nyieun kalang, sangkan téréh. Unggal pamaén ulubiung di dieu, aya nu néangan lebu pikeun garisna, aya ogé anu ngukur kalangna. Nalika ngulinkeunana, pamaén anu sabalad gawé bareng dumasar kana tugas nu geus ditangtukeun. Aya nu jaga panghareupna nepi ka pangtukangna, sarta nu jadi ulung, pikeun kelompok nu jaga. Kelompok nu keur ngalung ogé gawé bareng sangkan sakabéh pamaén bisa ngaliwatan kalang kalawan teu beunang, ku cara silih ingetan jeung silih béjaan lamun baladna rék dibeunangkeun ku nu jaga.
- 2) *Kapamingpinan*, sacara alamiah muncul hiji pamaén anu ngatur balad-baladna sangkan bisa meunang dina kaulinan. Hal ieu kapanggih boh di kelompok nu keur ngalung ogé kelompok nu jaga. Jadi, sanajan lobaan nu ngulinkeunana, tapi teu pati raribut, ku lantaran teu kabéh ngomong.
- 3) *Nurut ka pamingpin*, dina unggal kelompok, sakabéh pamaén kawas nu geus apal kudu ngadéngékeun omongan saha. Jadi pamingpinna teu dipilih sacara langsung, tapi ku salah saurang pamaén nu dianggap geus pangalaman, biasana pamaén nu umurna pangkolotna.
- 4) *Disiplin*, katingali utamana ti kelompok nu jaga. Sakabéh pamaén kudu disiplin dina ngajaga kalangna, teu meunang pipindahan, sarta tong nepi ka kabongohan ku pamaén nu rék ngaliwatan kalang.

#### 4.3.3.3. Hahayaman

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kakulawargaan*, ieu ajén katingal tina cara barudak ngulinkeunana nya éta pacekel-cekel leungeun sarta nembang babarengan (iwal nu jadi hayam jeung careuh). Barudak teu ngabédakeun saha-sahana, tapi éstuning rempeg.
- 2) *Gawé bareng/kakompakan*, ieu ajén katingal nalika careuh mimiti ngungudag hayam. Pamaén nu jadi kandangna gawé bareng ngalindungan hayam, carana upama hayam rék asup, pamaénna narangtung pikeun méré jalan, tapi upama careuh rék asup, tuluy darongko ngahalangan. Tina hal ieu katingali aya ajén gawé bareng di antara pamaén, sabab upama pamaénna sakahayang sorangan, tangtu hayamna gampang beunang ku careuh.

#### **4.3.3.4. Jablog Panto**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Tong gagabah*, ieu ajén bisa katingal nalika kaulinan dimimitian. Nu jaga kudu gawé bareng sarta tong gagabah dina meunangkeun pamaén nu keur ngalung, sabab anu ngalung can tangtu langsung lumpat, upama nu ngalung ngarandeg, bari jeung sukuna nu hiji can liwat, heug nu jaga kaburu nepak awakna, hartina éta pamaén bisa lolos sabab *asin*.

#### **4.3.3.5. Oray-orayan**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kapamingpinan*, hal ieu katingali nalika tembangna geus réngsé, tuluy nu jadi ucing ngudag-ngudag buntutna. Pamaén nu panghareupna kudu bisa mingpin pamaén nu aya ditukangeunana sangkan buntutna teu katéwak ku nu jadi ucing.
- 2) *Nurut ka pamingpin*, ieu ajén katingal nalika pamaén-pamaén nu aya ditukangeun pamingpin nurut kana léngkah pamingpin. Upama aya pamaén nu teu kompak jeung léngkah pamingpinna (pamaén nu panghareupna) buntutna leuwih gampang dibeunangkeun ku nu jadi ucing. Ku kituna, sacara teu langsung, barudak dilatih sangkan bisa nurut tur ngarojong ka pamingpinna, tangtuna waé kana hal anu bener.
- 3) *Tanggung jawab/tanggel waler*, ieu ajén katingal nalika buntut/jalma nu pangtukangna beunang ku nu ucing, nu satuluyna jadi ucing nya éta jalma nu panghareupna/pamingpinna. Hal ieu ningalikeun yén pamingpin kudu daék tanggung jawab kana kagagalanana/kasalahanana.

#### **4.3.3.6. Pérépét jéngkol**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Gawé bareng/rempeg*, hal ieu katingali nalika sakabéh pamaén ajleng-ajlengan bari nembang sarta sukuna dikait-kaitkeun. Upama aya nu teu rempeg atawa labuh sanajan ngan saurang, tangtu sukuna bakal gampang leupas/ancur. Jadi, ngaliwatan ieu kaulinan barudak diajar yén, nalika masarakat rempeg, pasti kakuatanana bakal leuwih gedé.
- 2) *Silih hargaan*, ieu ajén teu bisa ditingal sacara langsung, tapi upama diteuleuman leuwih jero, dina ieu kaulinan, sakabéh pamaén miboga peran/kalungguhan anu sarua, upama salah saurang labuh, pamaén nu séjénna pasti kapangaruhan, malah bisa kabawa labuh, jadi barudak diajar pikeun silih hargaan, sabab sakabéh pamaén silih mikabutuh.



- 3) *Reugreug/tahan uji*, ieu ajén katingali nalika barudak mimiti ajleng-ajlengan bari nembangkeun pérépét jéngkol. Beulah dieu, barudak kudu nguatkeun manéh ajleng-ajlengan ku hiji suku salila-lilana bari ngajaga kakompakan.

#### 4.3.3.7. Sakentrung Daligem

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kakulawargaan*, ieu kaulinan mangrupa kaulinan nu diulinkeun di imah/teras. Ku kituna, ajén kakulawargaanana karasa pisan. Barudak boga loba kasempetan pikeun ngaraketkeun tali babarayaan ngaliwatan ieu kaulinan. Komo deui barudak ngulinkeunana bari nembang, tangtuna ajén ieu beuki kuat pangaruhna pikeun barudak. Ieu ajén kapaluruh ti mimiti nepi ka enggeusan.
- 2) *Silih asah, silih asih, silih asuh*, ngaliwatan ieu kaulinan, barudak silih asah dina kamapuh nebak sarta nganalisis. Carana, nu gocok ningali pasemon pamaén-pamaén nu teu gocok, biasana lamun nu nyekelan batu, pasemonna béda. Dina ieu kaulinan kaciri silih asih jeung silih asuhna barudak nu ngulinkeunana. Sabab ieu kaulinan bisa diiluan ku saha waé, sarta leuwih ngandelkeun kaakraban.

#### 4.3.3.8. Sépdur

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Kakulawargaan*, ieu ajén nyampak dina ieu kaulinan ti mimiti nepi ka enggeusan. Barudak loba kasempetan pikeun ngaraketkeun tali babarayaan sabab kaulinanana sipatna kakulawargaan. Ieu kaulinan ogé bisa diiluan ku saha waé.
- 2) *Gawé bareng*, ieu ajén katingali nalika sakabéh pamaén geus beunang/katangkep, tuluy pabetot-betot dumasar kana pilihan unggal pamaén. Nalika pabetot-betot, unggal pamaén

kudu gawé bareng jeung pamaén séjén anu sabalad, upama henteu, pasti éta kelompok bakal éléh sanajan jumlahna leuwih loba.

#### **4.3.3.9. Témbak nama/Ucing Aputo-puto**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Gawé bareng*, hal ieu katingali nalika barudak nyusun stratégi sacara bareng-bareng. Ti mimiti bagi tugas nepi ka posisi-posisina, dibagi kalawan apik. Hal ieu tangtuna mibutuh gawé bareng sarta kakompakan di antara barudak.
- 2) *Kakulawargaan*, ngaliwatan ieu kaulinan, barudak diajar pikeun silih perhatikeun jeung babaturan/baladna. Hal ieu bisa numuwuhkeun rasa kakulawargaan di antara barudak. Salian ti éta, barudak miboga loba kasempetan pikeun ngobrol, ku kituna bakal leuwih ngaraketkeun tali kakarabatan.

#### **4.3.3.10. Ucing Sumput/Ucing Dua Lima**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Ihtiar*, ngaliwatan ieu kaulinan, nu gocok/nu jadi ucing diajar sangkan ihtiar pikeun néangan babaturanana nu nyarumput. Upama nu gocok teu daék néangan sok dipoyokan tukang ngokok, biasana budak nu kitu, tara dibawa deui nalika ngulinkeun ieu kaulinan.

#### **4.3.3.11. Ucing Tenir**

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Musyawah*, (mutuskeun hiji perkara kalawan gancang) hal ieu katingali nalika nyieun ukuran gawang/gul, nangtukeun jauh antara gawang nu hiji jeung nu séjénna, sarta dina nangtukeun papasangan dina lotré sangkan sarua/sapantar.
- 2) *Gawé bareng*, dina ieu kaulinan sakabéh pamaén silih ganti ngudag musuhna sarta ngajaga gulna sangkan tong didalukeun. Unggal pamaén geus apal tugasna séwang-séwangan, upama baladna aya nu diudag ku musuh, pamaén nu aya di gul, ngudag deui musuhna. Salian ti éta, nalika pamaén musuh tinggal duaan atawa saurang, sakabéh pamaén maju ka gul musuhna pikeun ngambreg. Upama ku lobaan, leuwih gampang ngadalukeunana.
- 3) *Pangorbanan*, ngaliwatan ieu kaulinan, barudak diajar pikeun daék ngorbankeun manéh pikeun kapentingan saréréa. Ieu katingali nalika babaturan sabalad geus loba nu ditawan, biasana aya saurang pamaén anu dititah meunangkeun tawanan. Éta pamaén teu paduli lamun engkéna ngan manéhna sorangan anu ditawan, asal pamaén nu lobaan bisa dileupaskeun. Sukur-sukur manéhna teu beunang ku musuh.
- 4) *Nurut kana aturan*, dina ieu kaulinan aya aturan-aturan anu kudu dilaksanakeun ku sakabéh pamaén. Contona, lamun beunang ku musuh kudu daék ditawan, nalika ditawan, suku kudu adek kana salah sahiji sisi gul, upama teu adek, sanajan awakna katoél ku nu rék ngaleupaskeun (baladna) dianggap teu sah, hartina kudu angger ditawan. Ku ayana aturan-aturan samodél kieu, barudak mimiti diwanohkeun sacara teu langsung ka nu ngaranna aturan, sarta dilatih sangkan bisa ngalaksanakeunana.

#### 4.3.3.12. Ucing Udag

Ajén sosiologis anu kapanggih tur nyampak dina ieu kaulinan nya éta :

- 1) *Ihtiar*, ngaliwatan ieu kaulinan barudak diajar pikeun ihtiar, utamana pikeun nu gocok/ucing. Nu ucing kudu ihtiar pikeun meunangkeun pamaén-pamaén séjén. Nu ucing ogé kudu rancagé sarta usaha bener-bener sabab ngan sorangan.
- 2) *Gawé bareng*, ieu ajén bisa nyampak nalika nu ucing geus bisa meunangkeun pamaén séjén (lamun ucing kabéh). Pamaén nu geus beunang, gawé bareng jeung nu ucing ti mimiti pikeun ngabeunangkeun pamaén nu séjénna. Leuwih loba nu beunang, leuwih gampang pikeun ngabeunangkeun pamaén nu can beunang. Jadi, ngaliwatan ieu barudak diajar yén upama hiji pagawéan dipigawé ku lobaan kalawan gawé bareng/gotong royong, bakal leuwih gampang anggeus.

**Tabél 4.4.**

**Istilah-istilah dina Kaulinan Tradisional**

No.	Istilah	Hartina
1	<i>anak bawang</i>	Budak leutik, nu dianggap can bisa ngulinkeun kaulinan (teu asup itungan), biasana kurang ti 6 taun.
2	<i>kenur</i>	Hiji bahan/alat pikeun ngulinkeun langlayangan, jiga benang ngan leuwih kuat dijieunna tina bahas palastik.
3	<i>gelasan</i>	Benang pikeun ngulinkeun langlayangan, ampir sarua jeung kenur, ngan biasana leuwih leutik sarta seukeut, dijieuna tina bahan palastik, sarta dibaluran campuran beling.
4	<i>mumul</i>	Istilah pikeun langlayangan nu leupasna jauh pisan/teu

		katingali turunna.
5	<b>gateng</b>	Istilah pikeun langlayangan anu ngapungna hade/ <i>stabil</i> .
6	<b>beurat sabeulah</b>	Istilah pikeun langlayangan anu nalika ngapung, ngarah waé ka kénca atawa ka katuhu.
7	<b>ngagégag</b>	Istilah pikeun langlayangan anu ngapungna teu cicing, tapi gular-gilir ka kénca jeung ka katuhu, kawas nu gigdeug.
8	<b>cempéd</b>	Alat pikeun ngadukeun muncang, biasana dijieun tina awi.
9	<b>nyeungceum</b>	Ngeueum muncang make <i>larutan/campuran</i> husus.
10	<b>lasut</b>	Ngalanggar/teu nyumponan kana aturan, giliran ngalung, kudu dibikeun ka pamaén séjén.
11	<b>kabakar</b>	Istilah dina kaulinan béklen, upama kewuk nangkub atawa nangkarak kabéhanana, nalika pi-nangkarak atawa pi-nangkub.
12	<b>Gudir</b>	Antel, upama dina lompat tinggi, hartina aya bagéan tina awak anu antel kana karét, sedengkeun dina béklen, jeung euran hartina leungeun antel kana kewuk/batu nu can dicokot.
13	<b>Éléh</b>	Istilah nalika naon nu diadukeun (dina ngadu kaléci atawa béndrong) ngurangan jumlahna ti saméméh diadukeun (modalna). Antonim tina meunang.
14	<b>Bati</b>	Istilah nalika naon anu diadukeun (dina ngadu kaléci



		atawa béndrong) jumlahna nambahan ti saméméh diadukeun (modalna).
15	<b>Dipacok</b>	Istilah nalika hiji barang aya dina tonggong leungeun, tuluy dialungkeun heug ditéwak, tapi dampal leungeun teu meunang malik ka luhur.
16	<b>Ditepak</b>	Istilah dina lompat tinggi pikeun ngagunakeun leungeun nalika ngajleng/nepak karét sangkan leuwih pendék.
17	<b>Simseu</b>	Tahapan nu pangpandeurina dina lompat tinggi, dilakukeun jiga nu keur ngigel bari ajleng-ajlengan.
18	<b>ngadu guliweng</b>	Salah sahiji cara pikeun ngadukeun kaléci, disebut ngadu guliweng kulantaran kalangna wangun guliweng/buleud.
19	<b>masang</b>	Barang (kaléci/ siki asem) anu ditarohkeun nalika ngadu kaléci atawa béndrong.
20	<b>kojo/kokojo</b>	Kaléci, batu, jsb nu dipaké pikeun ngalung.
21	<b>ngalung</b>	Maén; ngamimitian ngadu kaléci/béndrong, ti hiji tempat nu ditangtukeun jauhna ti kalang.
22	<b>kalang</b>	Tempat neudeun pasang nalika ngadu kaléci.
23	<b>olés</b>	Istilah dina ngadu kaléci nalika kojo keuna/beunang kana pasang, tapi pasangna teu kaluar tina kalang.
24	<b>meunang</b>	Istilah dina ngadu kaléci nalika kojo keuna kana pasang, sarta pasangna kaluar tina kalang; hasil/ unggul tina hiji kaulinan.

25	<b><i>nyéntang</i></b>	Istilah dina ngadu kaléci nalika hiji pamaén nyintreukkeun kojona.
26	<b><i>muntah</i></b>	Istilah dina ngadu kaléci pikeun pasang anu beunang ku pamaén nalika kaulinan can anggeus.
27	<b><i>lologakan</i></b>	Salah sahiji cara pikeun ngulinkeun kaléci, disebut lologakan sabab, nu jadi inti dina ieu kaulinan nya éta logak.
28	<b><i>dur</i></b>	Istilah dina ngadu kaléci nalika chojo kahalangan lajuna ku jelema boh pamaén atawa lain, hartina éta chojo kudu dijauhkeun.
29	<b><i>blép</i></b>	Istilah dina ngadu kaléci nalika chojo kahalangan lajuna ku jelema boh pamaén atawa lain, hartina éta chojo angger dicicingkeun di tempat eureunna.
30	<b><i>singkir</i></b>	Istilah dina ngadu kaléci, hartina tempat chojo diberesihan/sagala nu ngahalangan disingkirkeun.
31	<b><i>surung</i></b>	Hiji cara dina ngadu kaléci, chojo diadekeun kana pasang, tuluy disintreuk, jadi pasangna disurungkeun ku chojo.
32	<b><i>setik</i></b>	Istilah dina ngadu kaléci nalika chojo jeung pasang deukeut pisan. Jarakna paling jauh sajeungkal.
33	<b><i>stan</i></b>	Hiji cara dina ngadu kaléci, nalika naon anu rék ditembak posisina leuwih luhur batan chojo, jadi nyéntangna dina pingping pamaén ngukur sajeungkal ti

34	<b><i>gocok</i></b>	tuur. Nu jadi ucing/ nu kudu ngabeunangkeun babaturanana (dina ucing sumput, ucing balédog, sakenprung daligem, oray-orayan, jeung sajabana).
35	<b><i>ucing hiji</i></b>	Istilah dina ucing-ucingan (ucing udag jeung ucing balédog), hartina nu ucing/ nu gocok ngan saurang, jadi upama nu gocok meunangkeun hiji pamaén, pamaén nu beunang langsung jadi gocok, sedengkeun nu tadina gocok langsung maén/teu gocok.
36	<b><i>ucing kabéh</i></b>	Istilah dina ucing-ucingan (ucing udag jeung ucing balédog), hartina nu gocokna nambahan, jadi upama aya pamaén anu beunang, éta pamaén langsung jadi gocok, tapi nu tadina gocok ogé angger nepi ka sakabéh pamaén beunang.
37	<b><i>ulung</i></b>	Istilah pikeun nu ngajaga gurat manjang/gurat nu meulah kotak dina kaulinan galah.
38	<b><i>asin</i></b>	Istilah dina kaulinan jablog panto upama nu jaga nepak, noél awak nu keur ngalung nalika sukuna can liwat duanana.
39	<b><i>jibéh</i></b>	Istilah dina ucing sumput, pikeun nanyakeun siap henteuna/geus nyumput kabéh.
40	<b><i>ngadualimakeun</i></b>	Istilah dina ucing sumput nalika nu keur ngalung leuwih tiheula nepi kana tempat meungpeun ti batan nu gocok.

41	<b><i>gul</i></b>	Sebutan pikeun gawang dina kaulinan ucing tenir.
42	<b><i>méréan</i></b>	Istilah dina ucing tenir, hartina kaluar ti heula ti gul/ngeupanan.
43	<b><i>kolot</i></b>	Istilah dina kaulinan ucing tenir, hartina pamaén anu geus lila kaluar ti gul.
44	<b><i>ngora</i></b>	Istilah dina kaulinan ucing tenir, hartina karék kaluar ti gul.
45	<b><i>ditawan</i></b>	Istilah dina kaulinan ucing tenir pikeun pamaén batur/balad kelompok layan anu beunang.
46	<b><i>mabur</i></b>	Istilah dina ucing tenir, hartina lumpat ka tempat anu jauh ti gul.
47	<b><i>“dalu/ngadalukeun</i></b>	Istilah dina ucing tenir, hartina meunang poin hiji (upama dina maén bola mah gol/asup.
48	<b><i>“ngambreg/ambreg”</i></b>	Istilah dina ucing tenir nalika pamaén layan tinggal saurang, sakabéh pamaén maju ka gul layan sangkan leuwih gampang didalukeun.
49	<b><i>ombér</i></b>	Istilah dina kaulinan ééngkléan, hartina mere tempat pikeun nincak sangkan leuwih babari.

