

dr Dorota Pawlik
d.pawlik@awf.katowice.pl

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach

<http://dx.doi.org/10.16926/fisasit.10>

Mitopraktyka na przykładzie prastarej gry sportowej Maorysów KI-O-RAHI*

Streszczenie

Mity i legendy są mocno osadzone w kulturze Maorysów z Nowej Zelandii. Odwoływanie się do nich w teraźniejszości jest interpretacją codziennych zdarzeń. Przekazywanie ich z pokolenia na pokolenie odbywa się od wieków, a porządek struktury społecznej Maori to przechodzenie „od mitów pierwotnych do legend plemiennych i klanowych oraz od legend klanowych do historii rodzinnych” aż do teraźniejszej egzystencji”. Bez względu na kontekst sytuacyjny i jego znaczenie odniesienie do przeszłości ma nie tylko wykazać ciągłość pokoleniową, ale także transferować przysłowiowe powiedzenia, wzory i normy zachowań. „Jeśli teraźniejszość powiela przeszłość, to dzieje się tak dlatego, że obywatele tego świata są kolejnymi przypadkami tego samego rodzaju bytów istniejących już wcześniej. Ta relacja klasy i jednostki to właśnie istota pojęcia pochodzenia, tzn. relacji przodka do potomka, a jak wiadomo cały wszechświat jest dla Maorysów olbrzymim systemem pokrewieństwa wywodzonym ze wspólnego pochodzenia”. Przekazywanie starych zwyczajów i obyczajów, przekazywanie zasad i prostych gier i zabaw jest wpisane w kulturę tej społeczności. Gra Kio-o-Rahi jest jednym z wielu na to przykładów.

Słowa kluczowe: Maorysi, mitopraktyka, gry sportowe, tradycja

Większość antropologów w swoich badaniach nad kulturą wyznaje zasadę, że wzory zachowań typowe dla danych społeczeństw, przejawiające się w rytualnych obrządkach wywodzą się z legend i mitów. Odgrywają one w kulturze Maorysów z Nowej Zelandii niezwykle rolę, odwoływanie się do duchów zmarłych przodków,

* Maorysi to nazwa nadana tubylczym mieszkańcom Nowej Zelandii. Pierwsi Maorysi przybyli do brzegów Nowej Zelandii ok. 800 r. Nazwa, jaką nadali odkrytej wyspie w języku maoryskim, brzmi Aoteaora, czyli kraina Długich Białych Obłoków. Odkrycie wysp Nowej Zelandii dla Europejczyków nastąpiło w roku 1642. Dokonał tego holenderski żeglarz Abel Tasman. W 1759 r. dotarł do Nowej Zelandii brytyjski kapitan James Cook. W 1840 r. podpisany został pomiędzy Koroną Brytyjską a wodzami maoryskimi traktat z Waitangi. Królowa objęła tubylców opieką i przywilejami, a Maorysi przekazali jej prawa i władzę nad terytoriami plemiennymi.

wiara w bogów, utożsamianie się z elementami środowiska naturalnego to integralna część tej społeczności¹.

„Maorysi dopłynęli do Aotearoa/Nowej Zelandii między 925 a 1280 r. n.e., osiedlając się na jej obydwu wyspach. Przez następne 700 lat udoskonalali swoją wiedzę i technologię, aby przetrwać w klimacie, do którego nie byli przyzwyczajeni. [...] W miarę powiększania się maoryskiej populacji rozpoczęła się walka o obszary z najdogodniejszym klimatem, urozmaiconym pożywieniem, dostępem do dróg wodnych i źródeł. W miarę zaostrzania się rywalizacji plemiennych rozwinęła się sztuka walki wręcz oraz zaczęto budować wioski obronne nazwane *pā*. W wioskach tych marae zajmowało uprzywilejowane miejsce, gdzie odbywały się wszelkie ceremonie, rozwiązywano problemy, wymieniano zasoby i wiedzę. [...] Pierwszy znaczący kontakt pomiędzy Maorysami i Europejczykami nastąpił w 1796 roku, kiedy kapitan James Cook przyплыł z załogą i swoim tłumaczem z Thaiti na pokładzie statku *Endeavour*. Po nim na tereny Maorysów zaczęli przybywać inni żeglarze, potem łowcy wielorybów i fok oraz kupcy z tak odległych od siebie krajów, jak Francja, Dania i Stany Zjednoczone. W roku 1840 w Waitangi Maorysi podpisali z królową Anglii Wiktorią Traktat Waitangi, który zagwarantował im nie tylko przywództwo w Aotearoa, ale również prawo do brytyjskiego obywatelstwa. Jednak w 1862 r. brytyjskie rządy zmieniły te ustalenia i przejęły większą kontrolę nad gospodarką, pozbawiając Maorysów praw do ziemi, łowisk ryb, dostępu do lasów i dróg wodnych, co w rezultacie doprowadziło do cywilnej wojny. Maorysi zostali zepchnięci na mało znaczące ziemie, zabierając ze sobą tylko swoje marae. W latach 80. XIX wieku brytyjskie rządy legalnie pozbawiły Maorysów prawa do współistnienia w społeczeństwie, zapoczątkowując tym samym stopniową degradację tej społeczności, ich ubóstwo i choroby. [...] Do roku 1900 Maorysi nie liczyli się w zdominowanej przez Anglików Aotearoi/Nowej Zelandii, ale w tym czasie pojawiło się pokolenie młodych wykształconych przywódców plemiennych, takich jak James Carroll, Hone Heke Ngapua, Apirana Ngata, Te Rangi Hiroa i Maui Pomare. To właśnie oni podjęli się rozwiązania trudnej sytuacji Maorysów poprzez interwencje polityczne oraz stali się reprezentacją Maorysów w parlamencie Nowej Zelandii. [...] Maorysi nieustannie domagali się od rządu pełnego uznania ich praw. W momencie uzyskania reprezentacji w parlamencie grupa wspierająca Maorysów skorzystała z legalnych sposobów podważenia brytyjskiej dominacji i angażowania maoryskiej populacji i jej przywódców

¹ W światopoglądzie Maorysów duszę (*wairua*) posiadają wszyscy: ludzie, zwierzęta, a także rzeczy, nawet ziemia ma swoją duszę. Zanim człowiek został ukształtowany z żywiołów ziemi, istniał jako dusza i mieszkał w towarzystwie bogów. Ciało duchowe i fizyczne zostało połączone w jedno przez mauri. Maori potrafią tłumaczyć zdarzenia względami empirycznymi, ale zarazem dopatrywać się przyczyn boskich. Elementy empiryczne i nadprzyrodzone są powiązane w spójną całość. Animizm odgrywa niezwykle rolę również w rywalizacji sportowej. Zob. D. Pawlik, *Tradycyjne elementy kultury fizycznej Maorysów na wybranych przykładach*, [w:] W.J. Cynarski, S. Cieszkowski (red.), *Raporty i szkice o kulturze fizycznej i zdrowotnej w perspektywie humanistycznej*, Wyd. Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2009, s. 65–71

w życie społeczne kraju. Najważniejszymi osiągnięciami były tu: wprowadzenie ogólnokrajowej opieki zdrowotnej, zwrot gruntów oraz plany odbudowy marae.

Podczas pierwszej i drugiej wojny światowej Maorysi udowodnili, że w pełni utożsamiają się z Aotearoa/Nową Zelandią. Tysiące Maorysów poległo w walce (największa ilość ofiar wśród wszystkich alianckich batalionów), ale uważało to za cenę swojego obywatelstwa. Młodzi Maorysi wracający po wojnie z Europy byli z siebie dumni. Nabywszy nowe doświadczenia, inne od życia w zubożonych plemionach, zapragnęli uczestniczyć w bardziej zurbanizowanym rozwoju swoich społeczności. [...]

W latach 50. tysiące młodych Maorysów porzucało swe ubogie społeczności i migrowało do miast Nowej Zelandii w poszukiwaniu lepszego życia. Rząd zaoferował im przystępne zakwaterowanie, naukę oraz opiekę zdrowotną. W zamian Maorysi stali się filarem siły roboczej – jako budowlańcy, kierowcy, pracownicy fabryk i stoczni. Lata powojenne były epoką ich rozkwitu, choć w ramach ograniczonego modelu asymilacji, w znikomym stopniu uznającego prawa Maorysów. Niestety w latach 70. kwitnąca gospodarka Nowej Zelandii zaczęła podupadać w związku z tym, że Wielka Brytania przeniosła swoje powiązania handlowe do Europy. Doprowadziło to do wzrostu bezrobocia, stóp procentowych oraz inflacji, a uderzyło przede wszystkim w Maorysów. Aż do połowy lat 80. we wszystkich obszarach społecznych byli najbardziej dyskryminowaną grupą. W tym czasie nowa fala politycznie aktywnych Maorysów kwestionowała ustawiczne nieprzestrzeganie przez rząd ustaleń Traktatu Waitangi. Powstały miejskie organizacje marae, zapewniające maoryskim mieszkańcom miast zarówno poczucie uszanowania ich kultury, jak również wzmacniające ich etniczną tożsamość. W 1985 roku nowo powołany rząd laburzystów zajął się sprawą łamania postanowień Traktatu Waitangi.

W latach 80. ich narodowa tożsamość zyskała nowy wydźwięk. [...] Pojawiło się pojęcie wielokulturowego społeczeństwa i biali Nowozelandczycy zaczęli się określać mianem Pākehā – maoryskim terminem oznaczającym potomków Brytyjczyków”².

Aby zrozumieć kulturę, historię i codzienność Maori, należy posiąść wiedzę na temat ich mitologii, „przynoszenia przeszłości w teraźniejszość i przyszłość”³. Reinterpretacja mitu to element światopoglądu Maorysów, znaczenie przeszłości teraźniejszości i przyszłości jest kluczowym składnikiem ich egzystencji. Początki świata to rozdzielenie Papa (Matka Ziemi) i Ranginui (Ojciec Niebo), którzy powstałi z nicości i pozostawali w wszechmocnym uścisku. Ich synowie (było ich około siedemdziesięciu), na czele z Tane, bogiem lasów, rozciągali tak długo uścisk rodziców, aż udało im się rozdzielić Ziemię i Niebo. Synowie postanowili się rozmnażać i dlatego Tane ulepił z gliny pierwszą kobietę Hine, z którą począł wiele dzieci, a ich krew pomieszała się z krwią ludzi i dała początek mieszkań-

² K. Pfeiffer, P. Tapsell, *Te Ara Māori pathways of leadership*, Libro International, New Zealand, 2010.

³ J. Metge, *Maorysi z Nowej Zelandii*, PIW, Warszawa 1971.

com Aoteaora. Mit ten zainicjował cały porządek świata Maorysów. Sir George Grey, gubernator Nowej Zelandii w latach 1846–1847, następnie kilkakrotny jej premier, przejmując władzę w okresie zagorzałych konfliktów między kolonistami a tubylcami, jako pierwszy zwrócił uwagę na niezwykle znaczenie mitologii maoryskiej w budowaniu relacji pomiędzy zwaśnionymi stronami. „Odkrył on, że nie jest w stanie negocjować krytycznych problemów wojny i pokoju z wodzami Maorysów, dopóki nie posiędzie solidnej wiedzy na temat ich poezji i mitologii”⁴.

Ku memu zaskoczeniu [...] odkryłem, że wodzowie, czy to w mowach skierowanych do mnie, czy to w listach, wyjaśniając swój punkt widzenia i zamiary, często cytowali fragmenty starych poematów i przysłowia albo czynili aluzje mające źródło w systemie mitologicznym; i choć było oczywiste, że najistotniejszą część naszego porozumiewania się była zawarta w owych metaforycznych formach, tłumacze [...] rzadko kiedy (jeżeli w ogóle) byli w stanie przetłumaczyć owe poematy czy wyjaśnić aluzje. Jasne też było, że jako gubernator kraju nie mogłem pozwolić, by tak szczelna zasłona rozdzielająca mnie od starych i wpływowych wodzów, a moim obowiązkiem było powiązanie ich z interesami brytyjskimi i brytyjską rasą [...] W takich okolicznościach mogłem zrobić tylko jedną rzecz, tzn. zaznajomić się ze starym językiem kraju, zgromadzić tradycyjne legendy i poematy, nakłonić kapłanów do wprowadzenia mnie w ich mitologię i studiować ich przysłowia⁵.

Maorysi, opisując swoją przeszłość, nazywają ją nga ra o mua („dni z przodu”), a przyszłość jako kei muri – „dni z tyłu”⁶.

Między świętym mitem a legendą historyczną w tradycji maoryskiej odbywa się specyficzny rodzaj transformacji. Struktura społeczna staje się uczłowieczoną formą porządku kosmicznego a świat Maorysów rozwija się jako wieczny powrót, powracająca manifestacja tych samych doświadczeń. Relacja przodka do potomka jest istotą dziedziczenia. Cały kosmos jest gigantyczną rodziną pochodzącą od wspólnego przodka, często bohatera mitów i legend⁷.

Zachowanie i kultywowanie preeuropejskich zwyczajów w wielu przypadkach przetrwało w stanie nienaruszonym, między innymi dlatego, że osadzone są w mitologii. Gra Ki-o-Rahi ściśle wiąże się z legendą o Ki-o-Rahi. Rahi był mężem Te Ara, kiedy została ona porwana przez Patupaiarehe (ludzie duchy). Rahi ruszył na jej poszukiwanie, zrobił latawiec, aby lepiej z góry widzieć okolicę. Patupaiarehe zobaczyli przybywającego Rahi i rzucili zaklęcie, aby mu przeszkodzić w odzyskaniu żony. Na niebie pojawiły się 2 słońca, których promienie spaliły latawiec. Rahi spadł na ziemię, był bardzo wycieńczony, ale na szczęście znalazł skałę, na którą się wspiał i położył. Skała

⁴ M. Kempny, E. Nowicka (red.), *Badanie kultury*, PWN, Warszawa 2003, s. 132.

⁵ G. Grey, *Polynesian Mythology*, wprowadzenie, Taplinger, New York 1956.

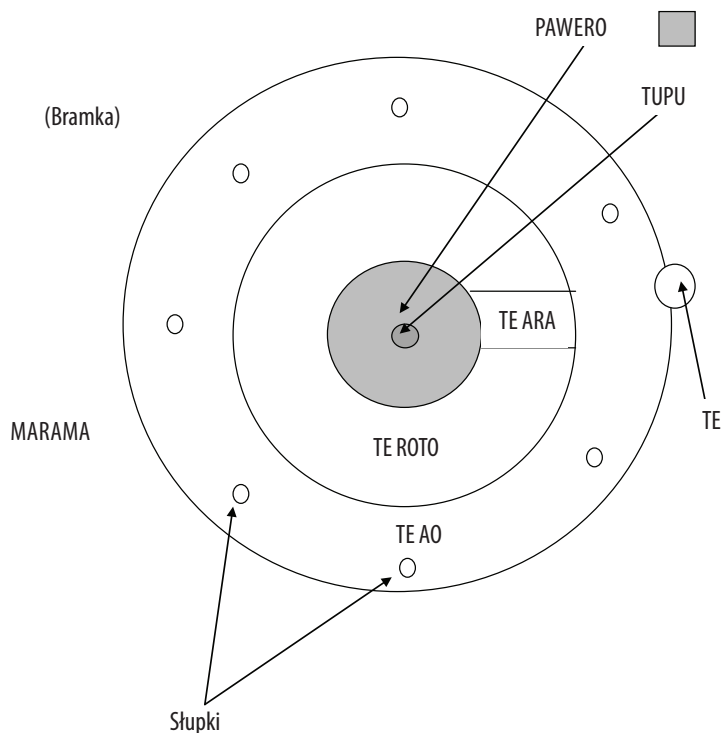
⁶ Zob. M. Kempny, E. Nowicka (red.), *Badanie kultury*, s. 133.

⁷ Tamże, s. 135–136.

ta posiadała wairua (duszę), dzięki której przekazała siłę Rahiemu. W grze Ki-o-Rahi skałą jest Tupu – centralna bramka a obszar poniżej Tupu to wairua. Kiedy Patupaiarehe zobaczyli, że Rahi odzyskał siły, wysłali ngārara (jaszczurkę), żeby go pokonała. Na pomoc Rahiemu przybył wówczas Namu (orzeł gigant). Namu otoczył swoimi skrzydłami Rahiego (gracze Kioma broniący Tupu reprezentują orła). Ngārara nie mogąc dopaść Rahiego biegała wściekła dookoła Tupu, tworząc strefę nazywaną w grze pawero. Ojciec Rahiego Eru dowiedział się w międzyczasie o kłopotach syna i stworzył specjalną ścieżkę, po której Rahi mógł wydostać się z niebezpiecznej strefy (ścieżka ta w grze nazywa się Te-Ara). Na niebie pojawiło się też 7 gwiazd matariki (w grze 7 słupków – pou). Rahi zrozumiał, że ojciec wskazuje mu drogę do Te Ara, udało mu się dotrzeć do bezpiecznej strefy Mārama i zostać oświeconym. W końcu Rahiemu udaje się odzyskać ukochaną Te Ara, a dwie grupy walczące (ludzie Rahiego i Patupaiarehe) ustalają warunki pokoju i wymyślają grę, w którą zagraли zamiast walczyć między sobą.

Reguły gry nie zostały nigdy spisane, przed każdym meczem odbywa się tatū – ustalanie zasad, podczas których drużyny negocjują zasady obowiązujące w danym dniu.

Są dwie drużyny (Kioma i Taniwha), w każdej drużynie jest 7 zawodników, drużyny zmieniają się rolami w połowie albo po upływie ćwierci czasu gry, więc każdy zespół gra zarówno jako Kioma, jak i Taniwha.



Rycina 1. Schemat pola gry Ki-o-Rahi

Dwa zespoły rywalizują na okrągłym boisku podzielonym na 3 wyraźne koncentryczne koła. Każde koło to strefa. Strefą wewnętrzną jest Te Ao – ma 12 metrów średnicy. Strefą środkową jest Te Roto – ma 6 metrów średnicy. Strefą centralną jest Pāwero – ta strefa obejmuje Tupu (bramkę) i Wairua (obszar dookoła bramki).

Tapaparoa – linia zewnętrzna.

Kahaaranui – linia między Te Roto a Te Ao.

Te Kahaaraiti – linia między Pāwero a Te Roto. Ma 20 cm szerokości.

1. Grę zaczyna Kioma, podając albo kopiąc ze strefy Te Marama do partnera w strefie Pāwero. Potem muszą podać piłkę do partnera w strefie Te Ao.

2. Stąd Kioma muszą spróbować dotknąć pou (słupka) piłką – każdego tylko raz. Potem mają spróbować przebiec przez strefę Te Roto, żeby przyłożyć piłkę do ziemi w strefie Pāwero. Za każdy dotknięty pou (słupek) przed przyłożeniem (wharongo) w strefie Pāwero drużyna zdobywa punkt. Dlatego każde wharongo jest warte od 1 do 7 punktów, w zależności ile razy zostanie dotknięty pou. Te punkty nazywają się Tupu Manawa.

3. Kioma nie mogą podawać piłki wewnątrz ani na zewnątrz strefy Te Roto, mogą tylko przez nią przebiegać. Jeśli piłka zostanie dotknięta albo zablokowana w strefie Te Roto, musi zostać przekazana drużynie Taniwha.

Taniwha mogą przebywać w strefie Te Roto i Te Ao przez cały czas, ale nie wolno im wkroczyć do strefy Pāwero. Muszą spróbować zapobiec dotknięciu pou (słupka) przez zawodników Kioma, albo przez dotknięcie, albo przez blokowanie (w zależności od uzgodnionych uprzednio reguł). Jeśli Taniwha dotkną ki (piłki), punkty zdobyte przez Kioma za dotknięcie pou (słupka) zostają zredukowane do zera.

Po każdym wharongo (przyłożeniu) dokonany przez Kioma gra zostaje wznowiona podaniem lub kopnięciem ze strefy Te Marama (mały okrąg poza boiskiem)

4. Żeby zdobyć punkty, gracze zespołu muszą trafić tupu (centralną bramkę) ze strefy Te Roto. Za każdym razem gdy piłka uderzy w tupu, punkty zdobywa drużyna atakująca, punkty te nazywają się Tupu Wairua.

Trzech graczy zespołu Kioma może przebywać w strefie Pāwero, żeby bronić tupu (gracze Kioma są personifikacją Namu – orła z mitu, który bronił Rahiego). Mogą przez strefę Te Ara przedostawać się do strefy Pāwero (albo z niej), żeby wesprzeć atak lub obronę, ale nie mogą przebiegać przez strefę Te Ara.

Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej punktów albo zapunktuje dziesięć razy z rzędu.



Fot. 1. TIKI (autor D. Pawlik)

Kio-o-Rahi to jedna z wielu tradycyjnych gier przekazywanych przez Iwi (plemię) z pokolenia na pokolenie. Zarówno dzieci, jak i dorośli praktykowali tę formę rozrywki podczas świąt i zebrań wspólnoty. W zależności od pory roku preferowane były, a właściwie są nadal różne rodzaje gier i zabaw: rzucanie strzałkami, gry patykami, gra w kości, poi (żonglerka piłeczkami), puszczanie latawców i wiele innych, które uczyły zręczności, szybkości, spostrzegawczości i sprytu, cech tak potrzebnych przyszłym wojownikom. Rozwijały sprawność umysłową i zdolności manualne⁸. Gry często miały znaczenie okazjonalne, związane były z obchodzeniem różnych uroczystości typu: tohi (rytuał oczyszczania dziecka i poświęcenia go bogom), tomo (spotkanie krewnych w celu omówienia warunków zawarcia małżeństwa i organizacji wesela), tangihanga (żałobne czuwanie przez kilka dni przy zwłokach) czy hahunga (obrzędowa ekshumacja). Gry stanowiły i stanowią do dziś istotną cechę maoryskiego życia i obyczajów⁹. W tym miejscu nie sposób nie odnieść się do *Wysp Historii* M. Sahlinsa, wg którego skrzyżowanie się historii społeczeństw przedindustrialnych z historią i cywilizacją europejską jeszcze bardziej uwydatnia różne porządki kulturowe Wszechobecność tradycji, mitu i kosmologii w każdym obszarze funkcjonowania Maori jest jednym z najbardziej charakterystycznych i rozpoznawalnych atrybutów tej społeczności, świadomej swojej afiliacji i wartości niosących ponadczasowy przekaz, symbolikę i spirytualizm, fascynującą w swojej zachowawczości i niezmienności.

⁸ Umiejętności nabyte w grze Kio- o Rahi są wykorzystywane przez graczy np. w netballu, touch rugby czy w futbolu australijskim.

⁹ Zob. D. Pawlik, *Universal Values of Ancient Maori Games and Sports*, [w:] J. Kosiewicz, M. Piątkowska, J. Żyśko (red.), *Social Sciences Towards Contemporary Sport*, Wyd. BK, Warszawa 2009.

Słowniczek

Aotearoa	– pierwotnie używana nazwa w odniesieniu do Wyspy Północnej w Nowej Zelandii, obecnie jest najbardziej powszechnie znaną i akceptowaną przez Maorysów nazwą całej Nowej Zelandii
hahunga	– ceremonialna ekshumacja
Hine	– pierwsza kobieta, według mitu, ulepiona z gliny, żona Tane
Iwi	– plemię
kei muri	– przyszłość
Kioma	– nazwa drużyny w grze Kio-o-Rahi
Kio-o-Rahi	– prastara gra maoryska, jej elementy można współcześnie odnaleźć w futbolu australijskim czy w netballu
Maori	– tubylcza ludność Nowej Zelandii
marae	– rodowe miejsce spotkań
matariki	– 7 słupków w grze Kio-o-Rahi, symbolizują one siedem gwiazd
mauri	– siła vitalna
Namu	– orzeł gigant z mitu o Kio-o-Rahi
nga ra o mua	– przeszłość
ngārara	– jaszczurka
pā	– sfortyfikowana wioska
Pākehā	– potomkowie Brytyjczyków
Papa	– Matka Ziemia
Patupaiarehe	– ludzie-duchy
poi	– piłeczki na sznurkach
pou	– słupek
Rahi	– bohater mitu o grze Kio-o-Rahi
Ranginui	– Ojciec Niebo
Tane	– bóg lasów
tangihanga	– uroczystość żałobna
Taniwha	– jedna z drużyn w grze Kio-o-Rahi
tatū	– narada
tohi	– uroczystość ofiarowania bogom i poświęcenia nowo narodzonego dziecka
tomo	– spotkanie rodzin w celu ustalenia organizacji uroczystości zaślubin i warunków zawarcia związku
upu	– bramka
wairua	– dusza
Waitangi	– miasto na Wyspie Północnej, w którym podpisano w 1840 roku traktat pomiędzy Maorysami a królową Wiktorią
wharongo	– przyłożenie piłki według zasad gry w Kio-o-Rai

Bibliografia

- Grey G., *Polynesian Mythology*, Taplinger, New York 1956.
- Kempny M., Nowicka E. (red.), *Badanie kultury*, PWN, Warszawa 2003.
- Metge J., *Maorysi z Nowej Zelandii*, PIW, Warszawa 1971.
- Pawlik D., *Tradycyjne elementy kultury fizycznej Maorysów na wybranych przykładach*, [w:] W.J. Cynarski, S. Cieszowski (red.), *Raporty i szkice o kulturze fizycznej i zdrowotnej w perspektywie humanistycznej*, Wyd. Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2009.
- Pawlik D., *Universal Values of Ancient Maori Games and Sports*, [w:] J. Kosiewicz, M. Piątkowska, J. Żyśko (red.), *Social Sciences Towards Contemporary Sport*, Wyd. BK, Warszawa 2009.
- Pfeiffer K., Tapsell P., *Te Ara Māori pathways of leadership*, Libro International, New Zealand, 2010.
- Sahlins M., *Wyspy historii*, Wyd. UJ, seria „Cultura”, Kraków 2006.

Abstract

KI-O-RAHI MAORI GAME

Myths and legends are really deep embedded in Maori culture, they appeal to them each day and treat them as a interpretation of daily incidents. Since centuries they forwarding them from generation to generation and social order of Maori culture work as "from primary myths to tribal and clan legends to stories of families to present day existence. Regardless of context and the meaning of it, relate to the past should prove the continuity of generations but also keep the behaviours, adages, examples and norms of existence. "If the present time duplicate past, it happens just because the citizens of our world are copies of the same existence which existed already before.

This relation between class and unit its the main meaning of their roots, the relationship between ancestor and descendant. Officialy for Maori the whole universe look like big system of affinity coming from the same origin". Relate of customs and habits, relate rules from simple games are really deep included in Maori culture. The best example can be Kio-o-Rahi game.

Key words: Maori, Tradition, Sport Games, Myths Practice