

Igre djece predškolske i školske dobi te mladeži u Goli tijekom prošlog stoljeća

TEREZA SALAJPAL

U radu su opisane igre djece predškolske i školske dobi, te mladeži tijekom prošlog stoljeća u Goli, a prema vlastitom sjećanju i iznošenju kazivača. Igre su svrstane u grupe i podgrupe, s težištem na tradicionalnim, simboličnim i igrama s pravilima. Navedene grupe su najzastupljenije i stare, a sreću se i u drugim sredinama. Osim potrebe da se igre zabilježe i sačuvaju kao dio kulturnog nasljeđa toga kraja, u radu se ukazuje i na važnu ulogu igara u poticanju i podržavanju razvoja psihomotornih i kognitivnih sposobnosti djece, te socijalizaciji poticanjem komunikacije i usvajanja normi ponašanja. Igra je, također, izvor kreativnih sposobnosti djeteta, pomaže očuvanju zdravlja, a nije zanemarivo ni njeno iscjeljujuće djelovanje.

Ključne riječi : igra, tipovi igara, djeca i mladež, sposobnosti, socijalizacija

1. Uvod

Igra je od velike važnosti u životu svakog čovjeka i prati ga od najranijeg djetinjstva do starosti. Prisutna je u životu zajednice od njenih početaka, čemu u u prilog govore arheološki nalazi od primitivnih zajednica do visoko civiliziranih društava. Stoga ne začuđuje, da su igre predmet interesa različitih znanstvenih grana.

Johan Huizinga igru vidi kao aktivnost, koja dovodi do oterećenja viška energije i opuštanja, ali i kao pripremu za životne dužnosti i nadoknadu za neostvarivo. Igra je sastavnica i pratnja života, čini život pojedinca i društva ljepšim i smislenijim, a zbog svoje izražajne snage, duhovnih i socijalnih veza koje stvara, ona je

neophodna kao funkcija kulture.¹ Autor navodi nekoliko bitnih značajki igre: ona je slobodan, nenametnut čin, donosi zadovoljstvo i opuštanje, nema materijalne koristi, odvija se unutar određenog i/ili omeđenog prostora, po posebnim pravilima (kršenje vodi prekidu igre). Ona je ponovljiva, različitog trajanja, s elementima nezvjesnosti i napetosti. Obilježena je granicom, početkom i završetkom, ponekad zaodjenuta tajnom, uz potpunu svjesnost da je igra radnja „tek tako, kao da, ko bajagi“. Igra je također pokazatelj sposobnosti igrača: tjelesne snage i izdržljivosti, dovitljivosti, odvažnosti, postojanosti i njegove duhovne moći - ako igrač želi pobjedu

¹ Huizinga, 1970, 19.

mora uvažavati granice i pravila.²

Zbog socijalnih i duhovnih veza koje se stvaraju u igri, neophodna je u funkciji kulture – ona je njeno ishodište od iskona.³ Na dubljoj razini, igra od vjeka prožima i prati sve značajne djelatnosti ljudskog života (umjetnost, pjesništvo, sportska natjecanja, politiku, sudstvo....), kao i svete obrede i misterije.⁴

Parafrazirati ću prema pisanju M. Duran⁵ osnovne spoznaje razvojne psihologije o igri. Igra je aktivnost ispunjena simboličnim znakovima i radnjama, uz punu svjesnost djeteta da je to samo igra. Od najranijeg djetinjstva, igra ima neobično važnu ulogu u odrastanju; kao poticatelj, pokazatelj i podržavatelj razvoja i sazrijevanja po život važnih funkcija kao senzomotorne i kognitivne. Veliko je značenje igre u socijalizaciji djeteta, putem poticanja i razvijanja komunikacijskih vještina, koje su neophodne u životu pojedinca. Igra, također, potiče i podržava, razvijanje samostalnosti, samopouzdanja, sigurnosti, usvajanje modela ponašanja, pripadajuće kulturne sredine uz razvijanje kreativnosti. Poštivanjem pak pravila igre stvara se temelj usvajanja osnovnih društvenih i moralno-etičkih normi ponašanja.

Filip Arijes razmatra igru, u povezanosti s društvenim kretanjima i promjenama doživljaja i stavova prema djeci, a na temelju studije slika, gravura i tapiserija. Navodi, da su igre iz zapadno europskih aristokratskih krugova, tijekom stoljeća, neosjetno prešle u svijet dječje i narodne zabave i tako sačuvane od zaborava.⁶

2. Značajke pojedinih grupa igara

Aktivnost i interes koji su glavna obilježja igre, zrcalna su slika radne zaokupljenosti odrasle osobe, stoga je igra daleko više od razbibrige. Svrstavanje igara u pojedine grupe i podgrupe se razlikuje od autora do autora. Prema kontekstu, strukturi igre, pravilima, odnosima i slijedu pojedinih igrovnih elemenata, najčešće se

svrstavaju u tri grupe: *funkcionalne igre, simbolične igre i igre s pravilima*. No, ni među navedenim grupama ne mogu se povući jasne razdjelnice, jer se pojedini elementi označenih grupa igara, prelijevaju i međusobno isprepliću. Unutar navedenih grupa mogu se istaći stoljećima stare igre kao i igre izrasle iz narodnog kulturnog nasljeđa (kola).

Stare ili tradicionalne igre se prenose stoljećima, široko surasprostranjene, poznavale su ih stare kulture, a preoblikovane sačuvale su se do današnjeg vremena. To su igre obručem, kuglom, palicom i loptom.⁷ Igra loptom je jedna od najstarijih, najpoznatijih, najrasprostranjenijih igara, zajednička svim staležima, kraljevima i narodu.⁸ Obzirom na njihovu pojavnost i postojanost, vezanu i uz godišnje doba, razvstala sam igre u djece i mladeži Gole, a tradicionalne ljetne i zimske, a potonje u zatvorenom prostoru i vani. One sadrže i elemente funkcionalnih igara i igara s pravilima.

Funkcionalna igra je povezana s razvojem i sazrijevanjem mozga i njegovih značajnih funkcija (motorička, osjetilna, perceptivna) te je odraz i pokazatelj stupnja razvoja senzorično-motorne inteligencije. Igra utječe na razvoj vizualno-motorne koordinacije, preciznost pokreta, spretnost i brzinu pokreta, ali zahtjeva i umne sposobnosti. Piaget smatra da funkcionalna igra nastaje kao i senzomotorična inteligencija u dodiru djeteta s fizičkom okolinom.⁹

Simbolične igre: igre uloga, imitativna, imaginarna, „kao da aktivnost“ je razvojni fenomen u kontekstu općeg psihičkog razvoja ili pojedinih njegovih segmenata. Piaget je promatra u sklopu kognitivnog razvoja i povezuje ju sa strukturom misaonih aktivnosti, te ističe značajnu ulogu simbola.¹⁰ Igra je povezana s razvojem simbolične funkcije, kojoj je kao i igri temelj komunikacija u interakciji s okolinom. U simboličnoj igri dogovorom se oblikuju dijelovi igre, prostor i pravila, koja su promjenjiva. Psihoanalitički usmjereni autori igru povezuju s emocionalnim životom djeteta i pripadajućim psihodinamskim procesima. Smatraju da igra omogućuje rasterećenje od negativnih emocija, potisnutih afekata, agresivnih impulsa i olak-

2 Isto, 20-22.

3 Isto, 19.

4 Isto, 14.

5 Duran, 2001, 16.

6 Arijes, 1989, 135-136.

7 Danas se kolut koristi u plesu i akrobatici.

8 Arijes, 1989, 136-137.

9 Duran, 2001, 17.

10 Piaget, prema Duran, 2001, 18.

šava razrješenje sukoba. Ponavljanjem neugodnih situacija u igri, dijete ovladava sukobom i tjeskobom, što dovodi do olakšanja i opuštanja. Igra nije samo uгода i razbibriga, već iscjeliteljski i ljekoviti agens. Vigotski, Eljkonin i sljedbenici simboličnu igru tumače kao igru uloga i povezuju je s osnovnim procesima razvoja ličnosti.¹¹ Ona zrcali razne socijalne situacije, pomaže usvajanje uloga i podvrgavanje pravilima, utječe na kontrolu ponašanja i socijalizaciju djeteta.

Igre s pravilima po Piagetu pripadaju školskom razdoblju i zadržavaju se tijekom cijelog života. One su regulirane nepromjenjivim pravilima, koja određuju tijek igre i obvezna su za sve igrače. Kršenje pravila vodi prekidu igre. Takve igre su povezane kombinacijama senzomotornih funkcija (trčanje, loptanje, špekuliranje, skakanje i sl.) i intelektualnih funkcija (šah, kartaenje) i često imaju natjecateljski karakter. One potiču komunikaciju, kontrolu ponašanja, oblikovanje odnosa i poštivanje društvenih normi.¹²

Igre na ploči poznate još iz vremena antike, starog Rima i srednjeg vijeka preživjele su do danas. Igra šaha poznata je Poljskoj (11. stoljeće) zatim igra kockom (arheološki nalazi) te igra mlinova (A. Stempin). Igre kockom i kartama, ravnopravno s odraslima, igrala su djeca za novac do 19. stoljeća.¹³

Igre u kolu ili liniji praćene pjesmom odvijaju se u grupi pretežno u šetajućem kolu ili plesnim korakom. Neke od njih su vrlo stare i rasprostranjene kao dio folkloru pripadajuće sociokulture.

3. Opis igara Gole

U ovom poglavlju opisane su igre djece predškolske i školske dobi te mladeži u Goli – Prekodravlju, tijekom 20. stoljeća. Većina igara dominirala je do 70-ih godina prošlog stoljeća, kada su postupno nestajale, neke od njih su preoblikovane, a neke zamijenjene novim igrama. Suvremene društvene i civilizacijske promjene, pogoduju postupnom izumiranju narodnih običaja pa tako i igara. Igre su opisane prema vlastitom sjećanju i kazivanju pripovjedača. Razvrstavanje u pojedine skupine i podskupine učinjeno je prema gore navedenim tipovima igara, uz uzi-

manja u obzir i godišnjeg doba uz koje su vezane neke igre s težištem na njihovoj tradiciji.

3.1. Tradicionalne igre u ljetnom razdoblju

Dječje igre na selu odvijale su na uličnim stazama i kolnicima (putovima), na križanjima ulica i školskom dvorištu za vrijeme odmora. Tijekom ljetnih popodneva, blagdanima i nedjeljom ili radnim danom po završetku poslova na imanju u predvečerje, do zvonjenja pozdravljenja. Tada se igra prekidala i djeca su se razilazila svojim domovima.

IGRE LOVAČA I SKRIVAČA

Igre lovača i skrivača odvijale su se u predvečerje na ulici, dvorištu i vrtovima, a igrale su je skupine djece oba spola, predškolskog i školskog uzrasta. Za odabir uloga (dijete koje lovi/žmiri) koristile su se (be)smislene brojalice u stihovima, koje su osiguravale jednakopravnost igrača i prenosile se generacijama. Djeca su stala u krug i odabrano dijete je izgovaralo brojalicu, riječ po riječ, i rukom dotaklo svakog igrača u smjeru kazaljke na satu. Igrač do koga je dopala zadnja riječ brojalice preuzeo je ulogu žmirjenja/lovljenja.

PRIMJERI BROJALICE:

1. *Enci, benci, na kamenci / Troja vrata zapečata / An, ban, kapelan / Ti zađeš škole van.*

2. *Eci, peci, pec / Ti si mali zec / Aja mala jagodica / Eci, peci, pec!*

3. *Jedan, dva, tri – igrali se fratri / Jedan drugom više / Pomozi mi striče / Kako bi ti pomog'o / kada si me tuk'o / I za brađu vuk'o. / On uzme pračku i ubije mačku. / Eeri, keri, mužikeri, kreč!*

4. *Ekete, bekete, banda svira / Mene doktor vizitira / Pa mi veli što mi fali / Meni fali šešir mali / Ekete, bekete, eri, keri, mužikeri, kreč!*

5. *Kovačica konja kuje / Kol'ko čavla potrebuje? (Na koga padne zadnja riječ odgovori: tri, šest, pet i sl. – izgovorenim, nastavlja se brojalicom) / Jedan, dva, tri, to si ti!*

6. *Grej, grej sonce / Ivekova majčice / Na vi-raj, na kitaj / Hiti popa v drač!*

IGRA SKRIVAČA. Brojalicom određeni igrač, žmirio je, oslonjen na ulični stup ili orah i glasno brojio do deset, te uzviknuo. *Tko se nije*

11 Viigotski, Eljkonin prema Duran, 2001, 20.

12 Isto.

13 Arijes, 1989.

skrio – magarac je bio! Tim znakom skrivanje je završilo, a on je krenuo je u potragu za skrivenim igračima. Uzviknuo bi ime pronađenog ili ugle danog igrača, potom bi zajedno trčali do stupa. Naposljetku, brži i spretniji dotaknuo bi stup uz povik *spas!*. Svi ostali pokušali su neopazice istrčati iz zaklona, nastojeći se spasiti dodiranjem stupa i uzvikom *spas!*. Igraču koji se nije spasio pripalo je žmirenje i igra se nastavila. Svi igrači su pazili da se pravilo ne prekrši. Ukoliko se netko prevarom pokušao spasiti, suočilo ga se s varanjem i morao je žmiriti.

IGRA LOVAČA. Brojalicom određeni igrač, lovio je sudionike igre, nakon znaka. Ulovljenom igraču pripalo je žmirenje. Oni koji su uspjeli dotrčati do drva, dotaknuti ga uz povik *spas!*, bili su spašeni.

IGRE LOPTOM

LOBDANJE (loptanje) se odvijalo pred kućom ili školom za vrijeme odmora. Igralo se loptom sašivenom od krpa ili oblikovanom od kugle čičaka, obloženih konjskom dlakom. Lopte su izrađivali roditelji ili starija braća. Prava gumeni lopta bila je dragocjenost koju je svako dijete priželjkivalo. Igralo se u krugu, međusobnim dobacivanjem lopte. Uobičajena je bila igra *pošikača*. Lopta se bacala na zid i dočekivala ispruženim dlanom desne ruke i ponovno vraćala, pazeci da ne padne na zemlju. Lopta se mogla vraćati lijevim dlanom, naizmjenice lijevim i desnim dlanom, stisnutim šakama, bacanjem ispod jedne, potom druge noge, stajanjem na jednoj nozi i dočekivanjem lopte glavom (što se najviše cijenilo). Istovremeno, glasno se brojilo *pošiknute* lopte uz budno praćenje suigrača (koji su pazili da ne dođe do varanja). Padne li lopta na zemlju, ulogu preuzima sljedeći igrač. Na istom zidu mogu igrati i dva igrača - u međusobnom nadmetanju. Pobjeđuje igračica ili igrač s najvećim brojem *pošikača*. Iako pravila nogometa još polovicom 19. stoljeća nisu bila poznata, dječaci su se češće igrali nogom, dodajući loptu jedan drugom, na većim slobodnim površinama.

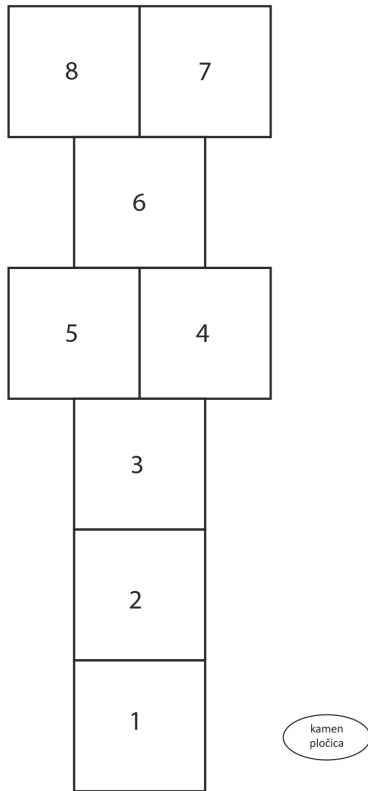
IGRANEKA PUCA. Formirane su dvije grupe igrača od kojih svaka ima vođu – najspretnijeg igrača. Vođe se dogovore koja će ekipa započeti igru. Vođa izabrane ekipe započinje igru dodavanjem lopte *svom igraču, uz povik „neka puca, neka puca Ivan“* koji uhvaćenom loptom pokušava pogoditi jednog od igrača protivničke ekipe, čiji igrači nastoje uhvatiti loptu. Lopptom pogođeni igrač ispada iz igre. Uhvaćenupak

loptu, igrač dodaje svom kapetanu ili suiigraču uz povik *„neka puca, neka puca Krešo“*. Igrači da bi izbjegli pogodak lopte, trče s jednog kraja polja na drugo. Kada je pogođen i posljednji igrač u jednoj od ekipa, igra se prekida ili nastavlja izmjenom uloga. U igru se može unijeti i pravilo da igrači imaju dva ili tri života, ovisno o dogovoru, što znači da nakon određenog broja pogodaka napuštaju igru. Igra je postala omiljena nakon Drugog svjetskog rata.

IGRA ŠKOLE. Na zemlju se iscrtala šibom „škola“ od osam međusobno povezanih kvadrata (redosljed kvadrata bio je 3, 2, 1, 2, bez neba). U igri se koristio komad povećeg plosnatog lijepe oblikovanog, dravskog kamena koji se bacao prema pravilima i uz doskok gurao, skakanjem na jednoj nozi iz kvadrata u kvadrat. Nije se smjelo stati na crtu kvadrata niti pločicom pogoditi krivi kvadrat ili crtu, a ni stajati s obje noge u nedopuštenom kvadratu. Prekršitelj pravila je ispadao iz igre ili je nastavljao igru s mjesta na kojem je pogriješio, nakon svih igrača. Igrač je prilikom bacanja pločice licem ili leđima bio okrenut kvadratu škole, podigao je pločicu pri povratku, skakanjem iz određenih kvadrata.

SKAKANJE PREKO KONOPCA. Za igru se koristila dotrajala užad ili spletena deblja i čvrsta špaga. Dvije igračice (dječaci su se rijetko igrali) su držale konopac, u krugu ga okretale odmjerenim ritmom; gore-dolje u krug, dok bi treća skakala preko konopca u momentu kada je dotakao zemlju. Ukoliko je korišten dugi konopac, istovremeno su skakale dvije i tri igračice. Trebalo je uhvatiti trenutak, kada je uže u okretanju najbliže zemlji, jer se tada najlakše preskoči bez doticanja. Igra je bila naporna, zbrajao se broj preskoka, a pobijedila je ona s najviše preskoka bez pogreške. Preskakalo se i preko napeptog konopca, čija se visina postupno povećavala. Igrači su se izmjenjivali u skakanju i držanju konopca. Iz igre se ispadalo ukoliko se stalo na uže ili ga se dotaklo kod preskakanja. Danas postoji kompliciranija varijanta igre, poznata pod nazivom GUMI-GUMI.

IGRA LANCA PROBIJANCA. Djeca se u nizu čvrsto, poput lanca, drže za ruke. Odabrani igrač se zatrči i baca na ruke igrača u lancu u želji da ga probije. Desni ili lijevi igrač, prema dogovoru, na čijem je mjestu probijen lanac izlazi van. Na njegovo mjesto dolazi igrač koji je prebio lanac. Ako ne uspije prebiti lanac, pokušava to na drugom, slabijem mjestu. Izbačen igrač postaje probijač lanca.



Sl. 1. Igra škole (izradio D. Vugrinec prema crtežu T. Salajpal).

Navedene karakteristike igre mogu se uočiti u igri djece Slavonije: PEČEM, KUHAM, PROBLJAM.¹⁴

TRADICIONALNE DJEČAČKE IGRE

Uobičajene dječake igre u predškolskom i školskom razdoblju odvijale su se na seoskim putevima i ulicama, a igračke su starija djeca izrađivala sama ili uz pomoć braće. Spomenuti ću uobičajene: TJERANJE KOTAČA (od starih kola ili tački), FUČKANJE S FUČKALJKAMA (izrađenim od vrbovih šiba), IGRAS PRAČKOM, LUKOM I STRIJELOM. Sve su dobro poznate igre koje su se igrale do posljednjih desetljeća 20. stoljeća.

IGRA S HRUŠTEVIMA – VRTULJKA. U proljeće kada je sve prolistalo, u sumrak, nailazilo se na obilje hruštava u vrtovima koje su djeca skupljala u kutije od šibica ili vazelina. Na pripremljen mali štapić od vrbe jedno otrgnuto krilce hrušta se pričvrstilo *bumbuvačom* (pribadačom) na vrhu štapića. Na drugoj strani tog

krilca pribadačom se učvrstila noga drugog hrušta. S pričvršćenim hruštom trkom se krenulo u međusobno natjecanje – čiji će se hrušt dulje okretati i zujati. Hrušt bi obično od naporne (kružne) vrtnje uginuo. Igra odražava sadističke pulzije koje se javljaju kod djece. Igra je poznata i u selima s desne strane Drave.

3.2. Tradicionalne igre u zimskom razdoblju

IGRE NA OTVORENOM

U zimskim danima prevladavale su zajedničke uobičajene igre na snijegu i ledu. Najčešće se igralo GRUDANJA po povratku iz škole, koje je bilo praćeno velikom radošću, a kadkad i tučnjavom i plaćem. Dječaci i mladići grudanjem su često iskazivali simpatije prema određenoj djevojčici.

PRAVLJENJE SNJEGOVIĆA bilo je vrlo maštovito i često vezano uz niži uzrast i pomoć starije djece.

SANJKANJE se odvijalo spuštanjem s umjetno napravljenog snježnog brijega u improviziranim sanjkama, malim koritima, starim struganjama ili na guzi. Rijetki su imali prave sanjke, koje su im izradili očevi ili djedovi, vješti u radu s drvom.

SKLIZANJE se odvijalo na zaleđenim mlakama vode, u grabama pred kućom ili na stazi. Na sklizaljku razne duljine se utrčavalo, a prilikom klizanja održavala se ravnoteža. Djeca nisu ni vidjela klizaljke, a kamoli da bi ih posjedovala. Roditelji su ponekad branili *sklizanje* zbog trošenja obuće koja se uglavnom nasljeđivala od starije braće.

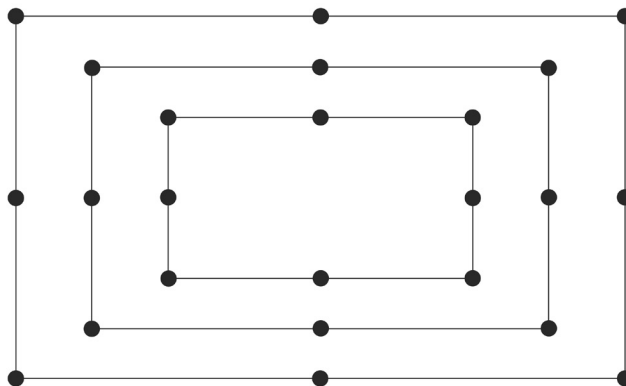
IGRE U ZATVORENOM PROSTORU

U zimskim danima, u okrilju doma, zajednici s članovima obitelji i školskim prijateljima vrijeme se ispunjavalo igrama mlinova, kartanjem, čovječe ne ljuti se i - posljednjih desetljeća rijetko - šahom.

IGRA NA PLOČI. Najčešće se igralo - iscrtao se „mlin“ na komadu kartona ili daščici *flajbasom*. U igri su bila dva igrača - jedan je koristio 9 zrna graha, a drugi 9 zrna kukuruza (okrugle pločice mlina). Pravila igre ostala su nepromjenjena do današnjih dana. Igra se otvara pojedinačnim naizmjeničnim postavljanjem zrna oba

14 Kazivačica Anđelka Živković-Čop.

Sl.2. Mlin
(izradio D. Vugrinec prema
crtežu T. Salajpal).



igrača. Postavljena tri istovjetna zrna u redu na tri točke, predstavljala su mlin, koji je bio ostvariv na 16 mjesta igrače ploče. Oba igrača svoja zrna pomiču u odgovarajućem smjeru, nastojeći onemogućiti stvaranje mlina protivniku. Onaj koji postavi mlin jede jedno zrno protivnika. Igra je vrlo napeta i zanimljiva. Pobjednik potezima zatvara najveći broj mlinova i osvaja najveći broj zrna suigrača. ČOVJEČE NELJUTI SE igralo se od kasnih 60-tih 20. stoljeća, kada se imalo više novaca i igra se mogla kupiti, dok se šah počeo igrati nakon uvođenja igre u školskom klubu.

IGRA KARATA igrala se u zimskim popodnevim i večerima, u krugu obitelji i djece iz susjedstva. Igrale su se jednostavne igre prilagođene mlađem uzrastu; npr. *Pijane kokoši*, *Sedam tere* (najjači adut nosi ostale karte), a starija djeca su igrala zahtjevnije igre kao *šnaps*, *durak* i dr. U igri su korištene tzv. mađarske karte.¹⁵

IGRA POKVARENIH TELEFONA počela se igrati nakon Drugog svjetskog rata kada je pojam telefona usvojen, premda je aparat postojao samo u pošti, općini i ambulanti. Igrala se u skupini. Jedan od igrača je šapnuo riječ prvom do sebe, a prenosila se dalje, šaptom, od uha do uha. Posljednji igrač glasno bi je izgovorio. Gotovo nikada se izgovorena riječ zadnjeg igrača, nije podudarala s prvotno izgovorenim riječi. Igra je bila zabavna, izazivala je puno smijeha i radosti. Njena varijanta poznata je i u Slavoniji.

IGRA PODMORNICA bila je uobičajena u djece višeg školskog uzrasta. Oba igrača imaju dva kvadrata kockastog papira koji je u koordinatnom sustavu označen slovima A do J i brojkama 1–10. Svaki igrač ucrtava u svoj kvadrat 10 podmornica veličine (1x4, 2x3, 3x2,

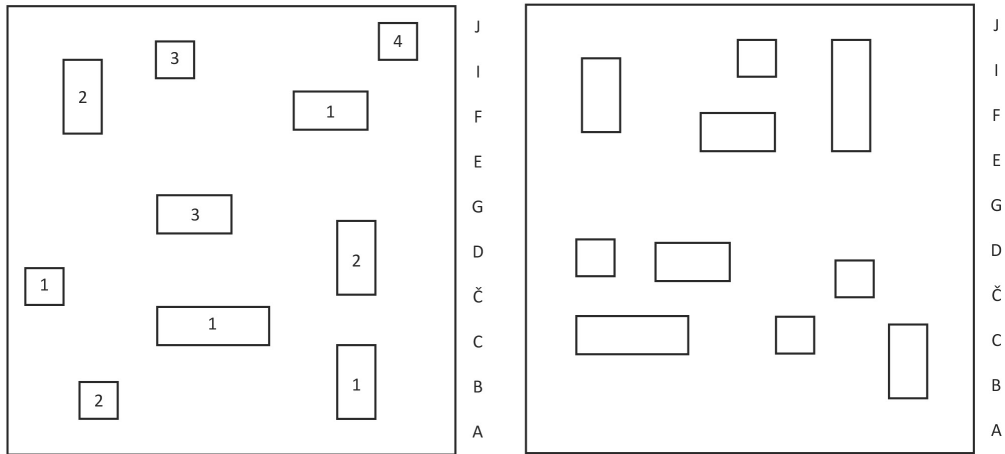
4x1). Igrač potapa protivnikove podmornice najavom - „*pucam 5G!*“. Ovisno o uspješnosti pogotka, suigrač odgovara - pogodeno ili promašeno. Protivnika se kontrolira unašanjem križića u prazni kvadrat. Igrač nakon pogodke nastavlja gađanjem dok ne promaši i upisuje pogodke. Onaj koji potopi sve podmornice suigrača je pobjednik.

3.3. Igre s pravilima

Uobičajene su u mladeži i djece starijeg uzrasta i poneke u odrasloj dobi. Odvijale su se na seoskim *gmajnim* (tijekom ispaše stoke i svinja), na seoskim širokim putovima te u prostranim dvorištima ili sadicima. Vrlo zanimljive, složene, zahtjevne i sofisticirane stare igre s pravilima koja se ne mijenjaju su: *semeraj*, *binčanje*, *kotačanje* (slično hokeju na ledu).

SEMERAJ je dječaka igra s dva, najviše tri igrača, odvijala se *gmajnim* (rjeđe u *sadicima*) u proljeće, a posebno u ljetnim mjesecima. Na zemlji se iskopala jamica promjera cca 7 cm, dubine cca 5 cm. Okolo jamice se nacrtao kvadrat stranica 50-60 cm. Iznad jamice, uz rub, postavljao se *semeraj* (štapić zašiljen s obje strane duljine 25-30 cm). Svaki od igrača imao je drveni štap (*botu*) duljine 80-100 cm. Udarcem štapom po *semeraju* iznad jamice, *semeraj* je odskočio u zrak, a igrač bi ga dočekaao i udario štapom da odleti što dalje. Drugi igrač – hvatač (*bojtar*) morao je potrčati, podignuti *semeraj* i rukom ga ubaciti u kvadrat. Ukoliko ne bi uspio pogoditi kvadrat, prvi igrač – udarač, uzima *semeraj* s mjesta pada i vraća ga na jamicu kvadrata, pa ponavlja ranije opisanu radnju. Ponavlja se sve, dok igrač koji hvata *semeraj* ne pogodi kvadrat.

15 32 karte u nizu, uočljive boje i lako raspoznatljive.



Sl.3. Igra podmornica (izradio D. Vugrinec prema crtežu T. Salajpal).

Ako ga pogodi preuzima ulogu udarača, a onaj koji je udarao ulogu hvatača. Ukoliko je više od dvojice igrača – igra se određenim redoslijedom!

BINCANJE je igra za koju je potrebna *bincalka*. Na položenu opeku postavila se jedna strana daske, a na dasku *binac*, izrađen od komad drveta u obliku stošca. Postave se dvije podjednake grupe igrača, od kojih jedna grupa hvata binac, a druga gađa binac štapom (80-100 cm), kojeg posjeduje svaki igrač. Jedan od igrača, iz grupe hvatača binca, zadužen je za postavljanje binca na dasku bincalke. Slobodnim bacanjem štapa igrač pogađa binac i odbacuje ga u zrak. Ukoliko ga jedan od igrača iz grupe hvatača uspije uhvatiti, rukom ili kapom (prije pada na zemlju), oni su pobjednici i preuzimaju gađanje binca. Ukoliko pak binac padne na zemlju, igrač iz grupe koja hvata binac, dodaje ga rukom igraču koji stoji kod bincalke. Tom igraču je zadatak da bincem *udari u ciglu* i postavi ga na dasku bincalke. Za to vrijeme igrač koji je gađao binac mora otrčati po svoj štap i stići do bincalke, kako bi svojim štapom dotakao opeku prije nego je dotakne postavljajući binac. Ako u tome ne uspije, štap vraća na mjesto gdje je pao prilikom gađanja binca. U vrijeme dok njegov štap nije spašen (nalazi se na mjestu pada), igrač ispada iz igre. Zamjenjuje ga drugi igrač, prema dogovoru, iz grupe bacača štapa. Drugi igrač prije postavljanja binca dotakne svojim štapom ciglu. Sada drugi igrač gađa binac, koji odleti i drugi ga igrač hvataju, a on trči po svoj štap. U tom vremenu prvi igrač, i svi igrači čiji su štapovi nisu spašeni nakon gađanja binca, ima pravo spašavanja svog štapa. Ako se dogodi da svi igrači u grupi na bincu po-

bacaju štapove i ne uspiju ih spasiti, tada dolazi do promjene ekipe i računa se da je ekipa izgubljenih štapova izgubila igru. Tada igrači – hvatači binca preuzimaju ulogu gađanja binca, a prvi postaju hvatači binca. Igra je mogla biti opasna i bolna (hvatanje binca rukom), a trajala je do zamora i raspoloženja igrača.

KOTAČANJE. U nekim krajevima nazivaju je kraljicom športova. Nosi u sebi takmičarske elemente, no uglavnom služi razonodi. Rekviziti tima slični hokeju na ledu. Igra je vrlo sofisticirana i opisao ju je Ž. Kovačić u Podravskom zborniku 1979. stoga opis ne ću ponavljati. Neki elementi igre su u Goli pojednostavljeni. Igra se obavezno na Uskršnje jutro prije Svete mise i nedjeljama, na seoskom putu ili cesti.

MOJA JAMA GORI. Igrači se postavljaju u red i svaki ispred sebe ima malu jamicu u koju stavlja *botu* (štap) primjerene duljine koju drži u ruci. Ispred njih, glavni igrač svojim štapom gura okruglu pločicu, pomiče je i pažljivo očima „traži“ praznu jamicu. Za to vrijeme jedan od igrača postavljenih u redu viče: *Moja jama gori!* i malo odmakne svoj štap iz jamice. Ukoliko glavni igrač uspije pravovremeno uočiti praznu jamicu, u nju ubacuje pločicu i staje u red s ostalim igračima. Njega zamjenjuje igrač koji je izgubio jamicu i igra se ponavlja.

MEDIČANJE je vrlo stara igra, s početka 20. stoljeća. Šest do sedam igrača posloži se u krug. Svaki ispred sebe ima iskopanu jamicu i štap duljine 80-100 cm. Slobodan igrač rukom baca semeraju jamu u sredini kruga. Ukoliko pogodi, svi igrači mijenjaju poziciju, nastaje komešanje i svaki svojim štapom, uključujući i bacača

semeraja, nastoji dohvatiti praznu jamu. Onaj koji ostaje bez jame, baca semeraj. Kada semerajem ne pogodi rupu u sredini, najbliži i najbrži igrač svojim štapom odbacuje semeraj što je dalje moguće, i spašava svoju rupu ili hvata prvu praznu rupu. Igrač koji ostane bez jame, trči za odbačenim semerajem i nastoji ga ubaciti u jamu u sredini kruga. Pokušaj ponavlja dok ne pogodi jamu u sredini kruga. Ostali igrači svojim su štapovima također morali zaposjesti svoju ili tuđu jamu.

ČINKANJE – BACANJE NOVČIĆA. U ovoj igri broj igrača nije određen. Na početku se povuče se crta duljine jednog metra. S udaljenosti od dva metra, svi igrači bacaju na crtu svoje novčiće, jedan iza drugoga, nastojeći pogoditi crtu. Kad prestanu bacati novčiće, igrač čiji je novac pao na crtu ili najbliže crti pokupi sve novčiće, u šaci ih dobro protrese i baci u zrak. Novčiće okrenute na stranu pisma pokupi kao svoj dobitak, a ostatak novčića kupi igrač čiji je novčić bio drugi po redu u odnosu na položaj crte. Ponavlja mijesanje u šaci, bacanje u zrak te kupi novčiće okrenute na stranu pisma. Na kraju treći igrač pokupi preostale novčiće, pale najdalje od crte i ponovi istu radnju - postupak se nastavlja dok se svi bačeni novčići ne iscrpe. Igra se prema dogovoru ponavlja.

NOŽIČANJE. U početku se povuče se crta iza koje se bacaju nožići, koji se u letu zabadaju u zemlju i ne smiju poleći. Koriste se mali nožići na rastvaranje. Pobjednik je onaj koji je najdalje bacio nožić. Bacajući se izmjenjuju pridržavajući se pravila. Najprije se nožić stavlja na dlan okomito, odbaci u zrak i prilikom pada zabode u zemlju. Zatim se baca sa nadlanice, svakog prsta po redu, postavljen okomito. Slijedi zglobov lakta (u vodoravnom položaju savinute ruke), rame, zatim s brade, nosa, čela. Ukoliko se nož pri letu zrakom i padu ne zabode u zemlju, igrač ispada iz igre, zamjenjuje ga drugi po redu.¹⁶

3.4. Simbolične igre

IGRE OBITELJSKIH I DRUŠTVENIH ULOGA

Djevojčice predškolske i školske dobi osmišljavanje su razne igre, u kojima su najčešće bile u ulozi majki, liječnika, prijatelja ili odrasle osobe. U igri su se koristile *babke* (bebe-lutke), u ulozi

djeteta, vrlo primitivne, izrađene od krpica platna, a djevojčice su ih kao i njihovu odjeću izrađivale same. Na licu su se *flajbasom* iscrtale oči, usta i nos. Lice je isticao i mali okrugli šeširić u skladu s izrezanom odjećom. Umješne majke ili rođakinje šivale su djeci babke; izduljena tijela, s našivenom glavom i dugim nogama - napunjene piljevinom. Djeca učitelja i imućnih roditelja, imala su kupovne bebe (od kaučuka) za kvima je čeznula svaka seoska djevojčica. U igru je obično bilo uključeno više djevojčica, najčešće u ulozi majki s djecom. Babke su se njegovala i spavale u malim koritima ili kutijama u kojima su se oblikovali maštoviti jastučići i pokrivači. Dobivale su imena, s njima se odlazilo u posjete (kumi, prijateljicama, rodbini), vodilo ih se liječniku i na cijepjenje (tada su se odigravale prave male drame). Ponekad se bebu grdililo zbog neposlušnosti, tužilo prijateljici za loše ponašanje ili učenje i dodijeljene su joj batine. Imitirali su se razgovori odraslih; iznosila događanja u obitelji i međusobni odnosi, pozivalo se u posjete, svadbu, prenosile novosti. U ulozi domaćice pribjegavalo se kulinarskim vještinama; pečenju kolača od blata (oblikovane figurice pekle su se na suncu). Kuhala su se jela u kutijama od boksa¹⁷ ili istrošenim lončićima. Ponekad se potajice uzelo pravo brašno i jaje, pa se umiješilo tijesto i oblikovano pekla na ploči peći na drva. Maštovitije djevojčice izrađivale su pomade i parfeme, od cvijeća korova i ljubica namočenih u vodi (u lončićima od potrošenih majčinih pomada). Igra se odvijala na određenom prostoru - na verandi, omeđenom kutu dvorišta, ispranjenom košu kukuruza - pretvorenom u dom. Prostor se ukrašavao vjenčićima ubranog poljskog cvijeća i komadićima razbijenog ogledala. Kuhinju su predstavljali stari odbačeni predmeti - posudice, poklopci, mala korita - sve što je dječja mašta mogla dočarati, oblikovati i prilagoditi određenoj igri. Igrama su se oponašali i seoski običaji, poput nedjeljnog posjeta kumova i rođaka, povjerljivih ženskih razgovora, svadbi, krštenja djeteta i sahrane.

VJENČANJA su bila upriličena između djevojčica i dječaka sličnog uzrasta. Mladenke su imale *šlajere* (velove) od starih zastora, vjenčić na glavi i buket od poljskog cvijeća. Imućnije djevojčice koristile su majčin vjenčić i vjenčani buket. Formirala se svadbena povorka, išlo se na vjenčanje i umivanje (ophod oko bunara). Pje-

16 Igra slični šilcanju u Slavoniji.

17 Laštilo crne boje za cipele.

valo se i plesalo kao na pravoj svadbi, a vještija djeca su svirala na češalj prekriven tankim „svilenim“ papirom.

SAHRANE su se odigravale u slučaju smrti djeteta u obitelji, najbližoj okolini ili smrti djetetu značajne osobe. Pokojnika je glumila krpena *bapka*, koju se pohranjivalo u minijturni grob uz oplakivanje. Grob se obilježio križem oblikovanim od komadića grančica i ukrasio cvijećem. Sahranjivale su se i uginule male životinje, s kojima su se djeca prije uginuća igrala.

IGRA TRGOVINA bila je uobičajena. Uloge kupaca i prodavača su se izmjenjivale međusobno. Prostor trgovine je bio označen crtom, ogrodom od drvenih štapića ili cigle postavljenih u krug. Prodajne artikle su predstavljali: pijesak, voda, kora drva, raznobojni i maštoviti dravski kamenčići, komadići stakla ili crijepa, sadržaj iz trulog drveta. Novac je predstavljalo lišće raznih boja i veličina.

MALI VRČAKI. Početak obrade i sadnje vrčaka i vrtova, djeca su obilježila stvaranjem vlastitih minijturnih vrčaka, na prikladnom mjestu. Unutar ograde od drvenih štapića, oblikovne su male gređice u koje su sadile ljubice, visibabe i male lučice. Gređice su se okopavale starom odbačenom žlicom i viljuškom.

IGRA PRODAJE LONČIĆA. Djeca stanu jedno do drugoga u nizu. Jedno dijete čuč (u ulozi lončića) drugo iza njega stoji (u ulozi vlasnika). Treće dijete, u ulozi kupca, dolazi i pita: *Pošto kume lončić? Upitan odgovara: Ni popet, ni po šest, ja ti ga ne dam, ni za litru vina ti si kume svinja.* Odbijeni kupac nastavlja kupnju kod drugog vlasnika s istim upitima. Pristane li vlasnik na prodaju, pljesnu se dlanovima, potom potrče unutar kruga, ali u obrnutom smjeru. Vlasnikom postaje onaj, koji prvi dotrči do lončića. Ulogu kupca preuzima onaj, koji nije stigao do lončića. Igra se nastavlja - sada novi ili stari vlasnik kupuje novi lončić.¹⁸

BRUŠENJE ŠKARICA. Djeca stanu u krug. Jedno od njih stane u sredinu kruga s dva kraća štapića postavljena jedan preko drugoga ili vlastitim kažiprstima postavljenim u križ i ritmički imitira pokrete brušenja škarica. Ide od jednog do drugog djeteta u krugu i govori: *Brusim, brusim, škarice - imate kaj za brusiti?* Upitani odgovara: *Nemam nikaj i šalje brusaač imenovano igračici iz krugu. Za to vrijeme u krugu se mijenja na brzinu položaj igrača uz zadirkiva-*

nje brusaača škarica, imitiranjem brušenja i ponavljanjem *brusim, brusim škarice.* Ukoliko brusaač škarica uspije uhvatiti prazno mjesto, onaj koji je ostao bez mjesta preuzima ulogu brusaača i igra se nastavlja.¹⁹

VJEŽBA ŠUTNJE. U predvečerje, kada bi se zamorili od trčanja, igralo se Vježbanje šutnje. Okupljen u krug svi su igrači morali šutjeti, nakon što je odabrani igrač izgovorio mantru: *Tko prvi pisne - žabu krastaču zdrisne.* Zbog šutnje nastaje velika napetost u grupi koja se prekida smijehom, izgovorenim riječju ili glasovnim znakom igrača koji nije mogao izdržati šutnju. Igra se ponavlja ili sudionik koji je prekršio pravilo, po kazni žmiri, pa se druženje nastavlja igrom lovača ili skrivača. Navedena igra, potsjeća na igru CRVI - VRVI.

IGRA ZAVRTANJA ILI KAMENI KIPOVI. Glavni igrač dohvati za ruku jednog od suigrača, zavrti ga u krug i pušta. Nastavlja s vrtnjom ostalih igrača u grupi. Igrači ostaju poput kipa „zaleđeni“ u položaju u kojem su se zaustavili nakon vrtnje, sve dok „zavrtaač“ ne odabere „kip“ koji je zauzeo najzanimljiviju i najljepšu pozu. Odabrani postaje zavrtaač.²⁰

IGRE U KOLU ILI LINJI PRAĆENE PJESMOM

Odvijala se najčešće u grupi djevojčica, pretežno u kolu, rjeđe u liniji, plesnim korakom u ritmu pjesme ili pljeskanjem ruku. Riječ je o starijim i do danas sačuvanim igrama, koje srećemo i u drugim krajevima Republike Hrvatske.

IŠLA MAJKA S KOLODVORA. Jedan red djevojčica, držeći se za ruke stajao je u liniji, a njima nasuprot postavila se djevojčica u ulozi majke s pratiljom. Ritmično približavanje i udaljavanje suprotnih redova, reda djevojčica i majčina reda, odvijalo se u skladu s naizmjenično otpjevanim stihovima dijaloga: *Išla majka s kolodvora, a dija, dija de / Što će majka s kolodvora, a dija, dija de / Hoće jednu kćerku, a dija, dija de / A kako da se zove, a dija, dija, de.* Red s majkom bi otpjevao: *Nek se zove lepa Mica, a dija, dija de.* Potom bi Micin red otpjevao: *Poskoči Mico u široki stančer, slado nam je, drago nam je!* Pozvana djevojčica prešla je na majčinu stranu skupine i uhvatila se za ruke djevojčica u redu. Igra se tako nastavlja-

19 Postoji varijanta igre u Slavoniji.

20 Ova igra slična igrama Drvenoj Mari i Zaleđeni kipovi u Slavoniji. Kazivala: Anđelka Čop - Igra prodaje lončića, Zavrtanja ili kameni kipovi.

18 Slične igre ovoj zabilježene su u Slavoniji.

la i ponavljala uz pozivanje djevojčica imenom, dok sve ne bi prešle na stranu majke. Potom su izmjenile uloge ili se igra prekidala.

RODE. Djevojčice se u kolu uhvate za ruke. Jedna je u sredini kola u ulozi rode. Kolo pjeva: *Strino rodo kud se šećeš / zašto glavu i vrat dižeš / klepo, klepo, klepećeš* (djeca zaplješću rukama u ritmu pjesme) / *Skoč' mo, skoč' mo, skoč' mo svi* (djevojčice u kolu poskoče i zaplješću rukama), *atirodopoleti / jednu žabu uhvati!* Djevojčica u ulozi rode, u sredini kola, spušta glavu i imitira rukama pokrete krila i let rode. Iz kruga kola bira jednu djevojčicu (žabu), koja preuzima ulogu rode. Pjesma i igra se ponavlja dok se sve ne izmjene u ulozi rode.

JA POSIJAH REPU. Djeca stoje u krugu, ruku isprekrižanih ispred sebe oblikuju kolo i pjevaju šecući: *Ja posijah repu, repu / Baba veli mak / Ja posijah repu, repu / Baba veli mak / Haj, haj ženo moja / neka bude volja tvoja / Neka bude mak* – na zadnju riječ se okreću za 180 stupnjeva i nastavljaju igru u šecući kolu.

SESTRICA. Djevojčice u kolu (jedna je u sredini kola) pjevaju: *Mi smo djeca vesela / rado bi se igrala / a! ne znamo što. / Kaži nam ti sestrice / što će tvoje družice!* Potom djevojčica u sredini kola poskakuje, plješće rukama, izvodi plesne pokrete (proizašle iz vlastite mašte) i pjeva: *Svi činite kao ja / ako vas to zabavlja!* Grupa imitira pokrete djevojčice i pjeva: *Svi činimo kao ti / to nas jako*

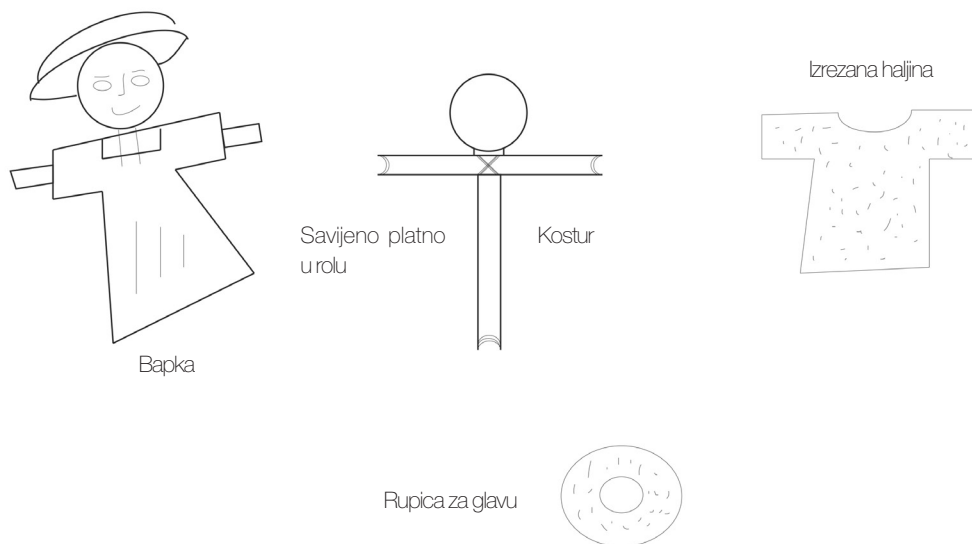
veseli! Djevojčica bira drugu djevojčicu iz kola koja preuzima njenu ulogu i igra se nastavlja.²¹

Neke igre odigravale su se u kolu praćene pjesmom i plesnim korakom, kao IGRAJ KOLO U DVADESET I DVA, JA SAM CRNI JA. Igrale su se u mješovitoj starijoj dobnj grupi djece, a uobičajene su i danas na svadbama.

4. Rasprava

U opsežnoj knjizi *Dječje igre* autorica M. Duran uspoređuje igre djece Slavonije s igrama djece s Novog Zelanda i Engleske. Autorica smatra da su uspoređene igre djece u svojoj strukturi i kontekstu gotovo iste ili vrlo slične, što obzirom na geografsku udaljenost začuđuje i zbunjuje. I sama sam, također, zapazila velike sličnosti među igrama djece i mladeži Slavonije i Gole. Postoje mala odstupanja; promjene i ispuštanja pojedinih dijelova igre i varijacije u govornom dijelu. Velika je sličnost u igrama djece Gole i djece sela na desnoj obali Drave. Ipak, neki su se dijelovi igre i simbolično značenje u Goli izgubili, najvjerojatnije zbog izolacije Prekodravlja rijekom Dravom i drugim nepovoljnim okolnostima, koje su trajale desetljećima.

21 Slična ovoj igri u Slavoniji je igra - Ovako se žito žanje. Kazivala: Anđelka Čop Rode, Ja posijah repu, Sestrica.



Sl.4. Prilaz izrade *bapke* (izradio D. Vugrinec prema crtežu T. Salajpal).

Tako se u Goli, za razliku od Podravske Sesveta, uz kraljicu športova – *kotačanje* nisu vezivala narodna vjerovanja i predskazanja (obzirom na rezultat igre, događanja u igri i okolini za vrijeme igre), kako to opisuje **Ž. Kovačić**.

U skladu s društvenim promjenama i civilizacijskim dostignućima dolazi i do promjena u kontekstu i strukturi igre, posebno u današnje vrijeme pod utjecajem masovnih medija (TV, film, internet), ratova i migracije stanovništva, što dovodi do agresije i nasilja u igrama. Promijenjenim načinom života na selu, nestajanjem gmajni, pojačanim prometom na cestama, postupno nestaju omiljele tradicionalne igre sa strogim pravilima, kao *semeraj*, *bincanje*, *medičanje*, jedino se još održalo *kotačanje* u Uskršnjim jutrima (rjeđe bincanje).

Veliku sličnost igara, pogotovo u njihovom kontekstu i simboli, na širokim geografskim područjima, **Eduard Taylor** tumači postojanjem izvjesnog psihičkog jedinstva čovječanstva. Svim ljudskim zajednicama je svojstvena ista semiotična komunikacija u interakciji djece i odraslih, a tu semiotičnu komponentu nalazimo i u interakciji kao element igre.²² Isto tako, poznato je kako je svim ljudima zajedničko kolektivno nesvjesno (otkriće K.G. Junga), bez obzira na rasu i civilizacijski doseg, što se odnosi na pohranjene simbolične slike i arhetipove koji utječu na naše ponašanje, cjelokupni psihički život, pa tako i igru.

Tradicionalne igre djece oba spola predškolskog i školskog uzrasta, s usmenim tvorevinama (brojalice); igre lovljenja, hvatanja, traženja, utrkivanja, škola, igre sa loptom, preskakanje s konopca (danas gumi-gumi), sastavnica su dječjeg društvenog života. Možemo ih svrstati u grupu *funkcionalnih igara* iako sadrže i druge elemente igre (simboličnost i pravila koja se mogu mijenjati). One su povezane kombinacijom senzomotornih i kognitivnih funkcija mozga (ukazuju na njihov razvoj i potpomažu ga). Igre zahtijevaju i nje se uvijek bava spretnost pokreta i koordinaciju ruku (bacanje pločice) i nogu, odmjeravanje kretanja, usredotočenost pažnje i njenu otklonjivost, učenje suradnje i poštivanje pravila i dogovora. Igre, također, potiču komunikaciju (igre loptom u dvoje i u grupi) te socijalizaciju, što je neobično važno u životu svake osobe.

U dječaka su prevladavale igre sa strogim pra-

vilima (semeraj, bincanje, kotačanje, moja jama gori, meličanje). Te igre, osim što utjelovljuju značajke funkcionalnih igara, zahtijevaju strogo pridržavanje pravila i na taj način usađuju u pojedinca moralno-etičke i socijalne norme ponašanja. Navedene igre zahtijevaju senzomotornu zrelost, kombinaciju motornih i senzornih funkcija te intelektualnih funkcija, očuvanu funkciju pažnje, sposobnost koncentracije, dobro zapažanje, zbunjivanje, ali i predviđanja namjere suigrača, brzo i okretno reagiranje. Nadalje, zahtijevaju određene predmete (*botu*, *semeraj*, *binac*) i igri podešene „znakove“ u prostoru (iscrtan kvadrat, krug, položaj jamica i štapa) koji imaju simbolično značenje. Uočavaju se i elementi magičnog mišljenja - magično značenje kruga kao prostora igre, udarac u ciglu štapa ili binca.

Eljkonjin navodi kako djeca u seoskoj sredini od najranijeg djetinjstva učestvuju u promatranju raznih aktivnosti i vrlo rano se uključuju u obavljanje jednostavnih poslova; uče baratati oruđem i dobivaju zaduženja. Na taj način, razvijaju se neophodne psihomotorne vještine i usvajaju uloge odraslih, što potiče samostalnost, samopouzdanje i unutarnju sigurnost. Moje osobno iskustvo potvrđuje Eljkonjinova zapažanja, koja su povezana i s igrama uloga ili simboličnim igrama. U igrama uloga ili „tobože“ nema pravila odigravanja igre, ali imaju određen - omeđen prostor, svoj tijek, početak i kraj. *Simbolične igre* su praćene zadovoljstvom, rasterećenjem i oslobađanjem energije, zrcale razne socijalne situacije, pomažu usvajanje uloga i podvrgavanje društvenim pravilima. *Igre uloga* predstavljaju način ulaženja u sferu života i odnose odraslih, u kojima djeca neposredno ne učestvuju, ali ih promatraju, zapažaju bitne elemente i imitacijom usvajaju buduće uloge u društvu (spolne, rodne i drugo). U tim igrama je pohranjeno puno imaginacije, emocija i kreativnosti (u osmišljavanju i stvaranju prostora, predmeta igre, sadržaju, dramaturgiji itd.).

Sadržaj igre, ponekad ukazuje na unutarnje sukobe i odnos sa značajnim osobama u okruženju djeteta. Stoga su igre često prave male psihodrame kojima se djeca rasterećuju od bolnih doživljaja i pozljava u vlastitom životu, obiteljskom krugu ili okolini. Ponavljanjem bolnih doživljaja u igri (odlazak liječniku, primanje injekcija) djeca postupno prerađuju traumatsko iskustvo i oslobađaju se strahova i tjeskobe.

Djevojčice školskog uzrasta, uz tradicional-

ne igre i igre uloga, predavale su se i igrama s folklornim elementima - pjesme, plesa i ritmičkih pokreta - vezanim uz svatovske običaje kraja (IGRAJ KOLO U DVADESET I DVA, JASAM CRNI JA).

Igre na ploči (mlin i šah) i *karte* povezane su s intelektualnim funkcijama; zahtijevaju razmišljanje, koncentraciju, sposobnost uočavanja i predviđanja poteza suigrača, procjenu i odmjerenje vlastitih mogućnosti. Potiču razvijanje umnih sposobnosti, strpljivost i sposobnost podnošenja poraza, s tim da u igri kartama bitnu ulogu igra i slučajnost.

5. Zaključak

Igra je imanentna čovjekovu biću i prati ga tijekom cijelog života te zadire gotovo u sve njegove djelatnosti. Poput sna, nosi u sebi elemente kreativnosti i ljepotu, što je povezuje s kulturom, koja ima svoje ishodište u igri. U dječjim igrama kao i u narodnim običajima nalazimo tragove kulturnog nasljeđa niza generacija, pripadajuće sociokulture. Usporedbom igara, udaljenih područja i neujednačenih civilizacijskih dosega, nalazimo velike sličnosti. Tako su neke stare igre u Goli preslik igara u selima s desne strane Drave (kotačanje, igra s hruštevima, loptom, kolutom), a imaju i puno zajedničkog s igrama djece u Slavoniji. Usporedbom arheoloških nalaza, potom opisanih igara u literaturi s igrama djece i mladeži u Goli, nalazimo zajedničke elemente tradicionalnih igara (lopta, štap, mlin, karta). U izvođenju pak radnje igre, prepoznamo simboliku i tragove magijskog mišljenja (udarac u ciglu, krug, kvadrat, određena pravila) što je povezano sa svima nama zajedničkim (neovisno o rasi) nasljeđem kolektivno nesvjesnog, koje utječe na oblikovanje našeg cjelokupnog psihičkog života i djelovanje.

Summary

Game is immanent for human beings, it follows them all through life and it is involved in all human activities. Like a dream, it carries all elements of creativity and beauty, which relates to culture and culture has its origins in play. In games for children as well as in customs and traditions we can find traces of cultural heritage. Comparing the games from different places we

see analogy between them. Some of the games in Gola are copied from the villages on the right side of Drava river but they also have a lot in common with games in Slavonija. Comparing archeological artifacts, games from Gola described in literature we find elements of traditional games (ball, stick, mill, card). In the presentation of the game we recognize symbolism and traces of magical thinking (hitting the brick, circle, square, certain rules) which is related with our mutual (regardless the race) heritage of collectively unaware which affects the formation of our entire mental life and doing.

Literatura

1. Arijes, F.: *Vekovi detinjstva*. Beograd, 1989.
2. Bango, M.: Stare igre djece i odraslih iz Legrada. *Podravski zbornik* 1983, 194-205.
3. Bastašić, Z.: *Lutka ima i srce i pamet*. Zagreb, 1988.
4. Bettelheim, B.: *Značenje bajki*. Beograd, 1989.
5. Duran, M.: *Dijete i igra*. Jastrebarsko, 2001.
6. Eljkonjin, D.B.: *Psihologija dječje igre*. Beograd, 1984.
7. Erikson, E.: *Childhood and society*. New York, 1972.
8. Huizinga, J.: *Homo ludens*. Zagreb, 1970.
9. Kovačić, Ž.: Kuturanje – kraljica starih sportova Podravine i Slavonije. *Podravski zbornik* 1979, 140-142.
10. Kovačić, Ž.: Dječje pastirske igre iz Podravske Sesveta. *Podravski zbornik* 1979, 215-22.
11. Miller, A.: *Drama djetinjstva*. Zagreb, 1995.
12. Rot, N.: *Znakovi i značenja*. Beograd, 1982.
13. Stempin, A.: *Magia Gry (The Magic of the Game)*. Poznan, 2012.

Kazivači

1. Čop Anđelka (Živković): Igra lanca prebijanja, Igra zavrta, Rode, Ja posijah repu, Sestrica. Gola - Zagreb.
2. Jilk Ignac: Moja jama gori. Gola - Koprivnica.
3. Peti Josip: Medičanje. Gola.
4. Salajpal Ivan: Semeraj, Bincanje, Kotačanje, Činkanje, Nožičanje. Gola.