

Šiličanje

Pastirima nije bilo teško izraditi najobičnije šilo. Imali su običan nož i sjekiricu uvijek pri ruci za svoje pastirske potrebe ("čepljanje", šiljenje, sječenje, kalanje, ukrašavanje). Metalne šiljke nabavljali su kod kovača, potkivača, kolara, bačvara i popravljaja kišobrana. Običan čavao, komad bakrene žice, željezni šiljak, tanja šipčica mogli su obradom poslužiti kao šila. Od svega najteže je bilo izraditi pravilan, dobar i oštar šiljak. Za njegovu izradu koristili su hrapave i glatke površine običnog šljunka, brusnog kamena, jako pečene komadiće opeke. Sva-ki pastir, po vlastitoj volji, izrađivao je šiljak i određivao duljinu šila i debljinu drvenog držalca. Samo držalce bilo je dugačko kao širina pastirske šake, dok mu je debljina bila rasličita i ovisila o volji svakog pastira. Pretanka držala su se u upotrebi brzo kalala, lomila i služila kraće vrijeme. Zbog toga su mekanija drvca zamjenjivali tvrdima, debljima, boljeg izgleda, prilagođena šaci i prstima pastirske ruke. Početna držalca bili su pravilni valjci, zatim vretenasta i zmijastog oblika. Do različitih oblika, debljine i duljine držalca pastiri su dolazili bodenjem pravljenjem rupica, vađenjem šila. Držalca pravilnog valjka služila su za jednostavna i lakša bodenja u kožu (kožne torbe, kožne bičeve, oglave i hamove). Vretenasta držalca lakše su se izvlačila iz deblje kože povlačenjem jednom i sa dvije šake. Zmijastim dralcima lakše su bušili kose rupe i izvlačili šiljke iz takvih kožnih dijelova.

Pojedina držalca ukrašavali su pastiri sječivom istog noža, obžiganjem na vatri, žaru, spaljivanjem usijanim komadićima žice, vrhom tvrdih trnova, na taj način držalce je osim uporabne imalo i ukrasnu vrijednost pa se među pastirima govorilo o Jozinovom, Martinovom, Imbrinovom šilu s posebnom pažnjom i pastirskim poštovanjem. Nije bio rijedak slučaj da se za takvo šilo dobije dnevni obrok, navrača stoka, pali i održava pastirska vatra, vrši zamjena za pojedini rekvizit pastirske igre, dobije na posudbu čordaški bič.

Igra šilom

Zanimljivo je slušati starije kazivače što su sve radili običnim šilom. Svaki se igrao na svoj način, što je ovisilo o njegovoj dosjetljivosti. Najčešće, u prisustvu dva pastira, igra je postajala zanimljivija i svaki je unosio u nju poneke novine, izmjene i dopune.

Čista zemlja, panjevi, debla bila su mjesta na kojima se i oko kojih se odigravala i izvodila određena igra šilom. U igru su svi ulazili dobrovoljno, u

početku svaki sa svojim šilom i prema određenom dogovoru koji je važio kao nepisano pravilo ponašanja. Najčešće su to bila djeca razne dobi, dok su stariji pastiri prenosili pokazivanjem svoja bogata i višegodišnja iskustva na mlađe.

Najspretniji i najuvježbaniji prvi su počinjali igru šilom. Ponajprije se željela provjeriti svačija ruka, bez razlike koja (ipak je desna bila nekako "prava", a lijeva, u "pajtača", sporednija).

Svim bacanjima bio je cilj da se šilo zabode na određeno mjesto i da stoji što ljepše svojom držalicom (okomito na bačenu podlogu). U tom bacanju pomagali su prsti, dlan, šaka, lakat, rame. Ta različitost omogućavala je povećan interes i zanimljivost u igranju oštrim predmetom. Bilo je sadržaja koji su zahtijevali visoku preciznost (pogađanje i probadanje dijela kore, šumske plodine, zataknutog štapa, stabljike i lista dotičnog korova, rupice na grani i deblu). No, sva ta bacanja bila su želja, a stvarnost tek kad su postignuti određeni rezultati. Šilo nije uvijek "slušalo", padalo je nezabodeno, savilo se na tvrdoj podlozi i tako dotičnom pastiru donosilo neugodu, rušenje igrackog ugleda, oštećenje predmeta. Bila bi sramota odustati u igri. Takvu igru pratile su i retoričke primjedbe prisutnih: "Baš neće i ne sluša te! Nemreš i nemreš! Kaj si moreš, boge? Puščaj nam koji moremo! Ostavi se ćoravoga posla! Krava ti je vre manola z repom!"

Obično, poslije svih mogućih bacanja rukom, prelazilo se na bacanje nogom, ispod sebe i preko glave, i zubima. Šilo izbacivano zubima bazalo se na zemlju, površinu panja, u mekanije deblo. Nije se tražila prevelika preciznost već samo zabadanje. Ipak se i takvim zabadanjem nastojala pogoditi što bolje mjesto gađanja, jer je to donosilo određenu prednost (bolji si, nisi bolji, jednaki smo).

Do šiličarskog kruga dolazilo se kasnije, a za njegovo crtanje tražila su se najpogodnija mjesta (zemljane površine, plandišta, bentovi, staze, puteljci). Najiskusniji šiličari (pastiri, ponekad i pstirice) sudjelovali su u pripremi kruga. Izrađivali su ga pomoću kuke (savinute batine sa kvrgavim završecima, kuturačom, hodaljkom). Pomoću kuke, šiličarski krug promjera do 2 m, izvlačili su na jednostavan način. Savinuti dio batine sa kvrgom držali su rukom u središnjoj točki kruga, a završnim dijelom batine crtali krug. Iza toga su krug podijelili na približno jednak broj polja (vidi sliku 1), što je ovisilo o broju igrača u igri. Štakom (hodaljkom) crtali su i označavali krug tako da su nožište hodaljke zabadali u središnju točku kruga, a krajem držala opisivali kružnicu i krug. Kuturačom su to najbolje uspje-

vali napraviti. Peta šikališča držala se u središnjoj točki kruga, a završnim dijelom držala crtali su kružnicu i označavali krug.

Drveni štapići i "kralj"-štapić

Prema riječima i iskustvima najstarijih kazivača koji su svoj veći dio života proveli kao pastiri, štapići su predstavljali dvorjanine, a "kralj"-štapić nekog kralja, glavnu osobu, cilj u igri, određenu točku sa kojom dio igre završava, prema čemu se sve usmjerava. Iz pričanja kazivača saznaje se da su njihovi djedovi igrali igru na isti način, ali ti drveni štapići nisu bili obični šibljivi valjci, već su ukrašavanjem dobivali određene oznake (veće i manje glavice u gornjem dijelu, glavni štapić-"kralj" i malu krunu). Štapiće su izrađivali iz vrbovine, jasikovine, lipovine. Visina manjih štapića bila je različita i nikad ustaljena, dok je "kralj"-štapić uvijek bio viši i dulji. Nisu vodili naročitu brigu o debljini štapića. Ukoliko su načinili pet manjih štapića oni su bili jednake visine i približne debljine, dok "kralj"-štapić iste ili malo različite debljine, ali viši bar za trećinu običnog štapića. Koru su ogulili ili su je ostavljali. Ako je "kralj" bio u kori, ostalim štapićima su skidali koru. Štapića-"kralja" u kori ukrašavali su djelomičnim skidanjem kore prstenastim načinom izrezivanja sve do zašiljenog dijela štapića. Kad su "kralju"-štapiću skinuli koru, onda su ga ukrašavali na taj način da su izrezivali u pravilnim razmacima određene izreske (udubljenja ili ispupčenja), što je ovisilo o sposobnosti izrađivača ovih predmeta za igru. Moguće je bilo ukrašavanje štapića i "kralja"-štapića dimljenjem i obžiganjem (promjenom boje da bijelo drvce potamni) i spaljivanjem usijanim šilom: šaranjem, pravljenjem crtica, križića, cvjetića, listića i grančica. Poneki kazivači su isticali da je veći "kralj"-

štapić gospodar, a ostali manji štapići njegove sluge-podanici.

Ovi veličinski odnosi pastirskih rekvizita su jasno izražavali minuli klasni karakter društva i vremena. Čak su te klasne nijanse bile prisutne i u redovima samih pastira, a odražavale su se i u broju stoke u stadu, pripadnosti određenom gospodarstvu i gospodarstvu. Biti pastir ili sluga najbogatijeg gazde, činilo je dotičnom pastiru određenu privilegiju i kakav-takav ugled u pastirskoj grupi, jer služi najbogatijeg, prvog u selu ili u određenom kraju. Pitanje je bilo koliko je trebao biti ponosan, jer gospodar je do njega toliko držao koliko mu je vrijedio svojim radom i određenom poslušnošću. Dovoljna je konstatacija da je pastir spavao zajedno sa stokom, hranio se podalje od gospodara, živio životom trećerazrednog bića (prvo je bio gazda pa njegova stoka, a tek onda sluga u ulozi pastira).

Igra na stari način

Prema broju igrača podijelili su krug na približno jednake dijelove, polja. Najstariji ili najjači dječak-pastir preuzimao je ulogu predvodnika ove pastirske igre. Uzima tolik broj štapića koliko je bilo sudionika u igri. Okreće se leđima od prisutnih i poravnava glavice štapića, tako da su svi podjednako visoki. Zašiljene dijelove štapića sakriva ispod košulje, pazuha ili umotava u veće listove korova. Poslije takve pripreme ponovo se okreće i poziva suigrače da izvlače štapiće. Svaki je nastojao izvući "kralja"-štapića, jer tako dobiva prvenstvo, počinje igru i ima mogućnost da prvi i izađe iz ige. Kad je netko izvukao "kralja"-štapića", zabadao ga je u sredinu kruga i mogao je započeti bacanje šila u vlastito polje.

Preostali sudionici igre zabadali su izvučene štapiće u sjecište polja i kružnice. Svaki je stajao i klečao uz svoje polje (vidi sliku 2), no mogao je i sjediti. Redosljed bacanja šila određivao se od početnog igrača po kretanju sunca od istoka prema zapadu. To nepisano pravilo nije se smjelo nikada zaboraviti, preskočiti ili zanemariti. Prvi izbacivač šila redovito je prilazio svom polju, kleknuo na koljeno pogodne noge, čučnuo i počinjao bacanje šila u svoje polje. Ako je bio izrazit dešnjak, kleknuo je na koljeno desne noge, a potkoljenicu i natkoljenicu lijeve noge stavljao pod određeni kut najpovoljnijeg položaja. Kut takvog položaja natkoljenice i potkoljenice ovisio je o nagibu trupa tijela (više naprijed ili unazad). Igrač tzv. prvenstva mogao je tu svoju mogućnost izgubiti prvim izbačajem kad mu je šilo palo nezabodeno u polje. Na red je dolazio onaj koji se nalazio na tzv. prividnoj putanji Sunca od istoka prema zapadu. Pastiri su koristili najbolji način bacanja šila pomoću kažiprsta i palca. Šilo je putanjom od 360° zasigurno letom od ruke do površine tla prošlo munjevito svoju stazu i zabadalo se šiljkom u zemlju. O dubini zabodеног šila ovisio je pomak štapića po polumjeru kruga i prema "kralju"-štapiću. Jedan sudionik u igri mogao je stalno ispravnim bacanjima izaći iz ige van (za-



Šilčarski krug i šilčari

vršiti igru). Najslabijeg u igri čekala je dogovorena kazna: penjanje na određeno stablo, oponašanje glasanja određenih životinja, navraćanje stoke, trčanje na određenoj relaciji ili je bio izmračen kapama, šakama ili lakšim batinama, ili je morao dati dio ili cijeli obrok zbog lošeg mjesta u igri.

Ta igra nije imala vremensko ograničenje, sve je ovisilo o slobodnom vremenu pastira. Najslabije u igri izbacivali su zbog zadnjih mjesta i tjerali u navraćanje i čuvanje stoke. Igru su pratila ruganja i prisutnih (oponašanja pokreta pojedinih ljudi sa tjelesnim oštećenjima i samih životinja) najslabijem u igri.

Šiličenje kao moguća disciplina takmičenja

Ova stara pastirska igra vrlo brzo može postati disciplinom takmičenja na seoskim olimpijadama starih sportova i igara. Naročito je to pogodno za dječji uzrast. Zanimljivi su obični rekviziti i dinamika igre. Uvrštavanjem u disciplinu takmičenja određenim programom takmičenja ništa ne bi izgubila od svoje tradicionalne postojnosti i vrijednosti, već dobila mnogo vraćanjem u život kao igra i takmičarska disciplina.

Izmjene bi bile moguće u vezi šiličarskog kruga (koji bi se znatno smanjio) duljine šila (čiji bi se metalni dio produljio), igraćih štapića, vođenja takmičenja u vremenskom razdoblju sa sucima i u načinu vrednovanja postignutih rezultata. Bitno bi bilo da se u djece razvije takav duh nadmetanja koji bi bio zaista igra, a tom zanimljivom igrom polučivali bi se i određeni rezultati. Dok je ova pastirska igra u minulim vremenima prednost davala pojedincima, u ovom vremenskom trenutku to bi mogao biti pojedinac, par, trojka, četvorka, petorka i šestorka.

Tereni za takmičenje

Pri izboru mjesta i terena za šiličenja ponajprije se vodi briga da oni budu negdje u sjeni, i da svojom podlogom najbolje odgovaraju za zabadanje šila i štapića. Izbjegavaju se previše sunčana mjesta, vjetrovita, pretvrđi ili premekani teren, neravnine s visokom travom. To znači da u površinskom sastavu tla, bar do 10 cm, ne smije biti šljunka, korijenja, previše pijeska, ili drugog sastava koji bi nepovoljno utjecao na zabadanje i držanje šila. Poželjna su gušća tla, ali ne previše tvrda. Do 1 cm visine gusta trava ne čini veću poteškoću na terenu za takmičenje. Osim odličnog tla za igru najbolje je kad je površina čista i ne dovodi u pitanje "mjeru" pri ocjenjivanju dubine zbadanja šila. U tlu je potrebna određena količina vlage, bar u površinskom sloju, da bi se postigla određena gustoća podloge koja će zadržavati šilo u položaju zabadanja nakon izbačaja. Takvi tereni pripremaju se nekoliko dana uzastopce, prije samog takmičenja i svojom kvalitetom moraju najbolje odgovarati cijelom takmičenju. Ukoliko

voditelji takmičenja bacanjem šila na određeni dio terena za takmičenje primijete da šilo češće pada, teren nije dobro pripremljen za takmičenje.

Šiličenje kao disciplina pojedinačnog takmičenja

Ova igra može postati disciplina pojedinačnog takmičenja za najmlađu selekciju takmičara na seoskim olimpijadama. Ovisno o broju prijavljenih takmičara izvodi se na jednom ili više šiličarskih krugova. Poželjno je da promjer šiličarskog kruga ne bude manji od 60 cm, jer podjelom na polja ostaje dovoljno preglednog prostora za bacanje šila. Pripremljen šiličarski krug može imati najviše 6 rubnih točaka na kružnici, što daje mogućnost učešća tolikog broja takmičara. Mjesta se mogu razvrstati rednim brojem od 1 do 6 koji su označeni na kolčićima. Redosljed se označava po prvenstvu prijava za takmičenje ili abecednim redom imena i prezimena svakog takmičara.

Voditelji takmičenja dijele štapiće i odabiru najpogodnije šilo kojim će se takmičiti. Ukoliko je veći broj natjecatelja od 6, tada se otvara drugi šiličarski krug istim slijedom natjecanja kao u prvom primjeru. Ovisno o broju pojedinaca može se igrati na određeno vrijeme, ili do onog trenutka kad su svi imali priliku uključenja u igru, bacanja šila u šiličarsko polje. Tom prigodom vrednuje se vrijeme i učinak 3 najbolja. Ukoliko se dogodi da 2 ili 3 takmičara izađu u istom vremenu, redosljed mjesta određuje se po najmanjem broju bacanja. Netko u 12 bacanja završava takmičenje i postiže željeni cilj, ali pobjeđuje onaj koji je u istom vremenu sa manje izbačaja dionicu polumjera svladao i dospio do srednje točke, "kralja"-štapića. U tom takmičenju voditelji natjecanja paze da šilo bilo kojeg od njih ne uleti u tuđe polje, izvan polja, na crtu koja dijeli dva polja. Ako se nekom to dogodi, gubi pravo na bacanje šila u tom krugu (redosljed) i mora čekati svoj slijedeći red. Metalni dio zabodenog šila suci prate i ocjenjuju do koje je mjere (dubine) ušao u zemlju i za koliko će moći svaki takmičar pomaknuti svoj takmičarski štapić naprijed po polumjeru kruga. Zbog namjerno netočnog mjerenja, a time i pomaka štapića naprijed, bliže prema "kralju", natjecatelj sa tri takva nečasna pokušaja bit će isključen iz daljnjeg natjecanja.

Ovisno o organizatoru i interesu natjecatelja može se ostvariti mogućnost ekipnog takmičenja u šiličanju. U ekipi mogu biti 2, 3, 4, 5, 6 članova. To znači da se mogu natjecati parovi, trojke, četvorke, petorke i šestorke. Bez razlike koliki će biti broj članova u ekipi, takmičenje se može izvesti na jednom šiličarskom krugu. Prema broju ekipa priprema se podjela šiličarskih polja u šiličarskom krugu. Pravo prvenstva početka nastupa u natjecanju može se odrediti načinom prijave, abecednim redom, ili dogovorom ekipa i sudaca (izvlačenjem brojeva, bacanjem novca, šila). Takmičenje počinje tako da suci odrede vrijeme trajanja igre, ili se odredi prema postignutim rezultatima. U natjecanju poželjno je da

se nađu najmanje tri ekipe zbog toga što se ocjenjuju prva tri mjesta i redoslijed postignutih rezultata. Ekipno takmičenje zahtijeva nastup svakog člana ekipe u onom slučaju dok njegov prethodnik pogriješi u pravilnim i čistim bacanjima. Kad nastupa prvi par, jer i drugi član ekipe imaju pravo na bacanje šilom do onog trenutka dok ne ispune određeno vrijeme, ili dužinu polumjera. Ukoliko prvi čla bacanjem izađe do kraja, drugi nije dužan uopće bacati šilo. Nastalom greškom prvoga, drugi nastavlja sa bacanjem tamo gdje je prvi stao. Rezultati se vrednuju pažljivo. Nije svejedno hoće li jedan igrač sam izaći prvi, ili njih nekoliko zajedno. Ekipe mogu imati isto vrijeme i isti broj bodova izbačaja u polje, ali se pobjednik određuje tamo gdje je pojedinac kao član ekipe izveo bolja bacanja u kraćem vremenu i sa većom dubinom zabadanja šila.

U takmičenju trojki princip je isti. Sva tri takmičara imaju mogućnost da se takmiče, ali i jedan sam može riješiti cijelo takmičenje. Ima pravo bacanja od početne točke do završne na svom šiličarskom polju. Uloga pojedinca je u ovom takmičenju velika i s tim "adutom" se uvijek ide i izlazi u igri. Pojedinac može recimo sa 17 izbačaja potpuno izaći iz igre i ostvariti pobjedu svojoj ekipi. Druga ekipa trojke je primjerice sa 16 izbačaja uspjela istu takmičarsku "stazu" svladati, ali su učešće u takmičenju uzela sva tri natjecatelja. Pobjednik je ekipa sa 17 iabačaja, jer u rezervi ima još 2 natjecatelja koji nisu morali izvoditi bacanja. Nastup četvorke je isto zanimljiv. U njihovom međusobnom natjecanju odlučit će vrijeme i postignuti rezultati. Sva četvorica imaju priliku nastupa, ali se uopće ne moraju natjecati, što opet ovisi o izuzetno dobro pripremljenim i sposobnim pojedincima. Kad se prvom u ekipi ne zabode šilo, izbačaj izvodi drugi, poslije njega treći i četvrti. Prolaskom sve četvorice predaje se šilo drugoj četvorici i čeka na svoj ponovni red, koji u igri isključivo ovisi o rezultatima pjeđinaca i cijele ekipe. Ukoliko bi se dogodilo da u prvom izbačajnom krugu svi šiličari ekipe ne uspiju zabosti šilo, ekipa može doživjeti diskvalifikaciju iz daljnjeg takmičenja. Natjecanje petorki i šestorki zaista je najmasovnije, ali vrlo zanimljivo na tako malom takmičarskom prostoru. Princip sastavljanja takvih ekipe je taj da uvijek čelni natjecatelji svake ekipe moraju biti pravi majstori discipline šiličanja. Drugi dio ekipe može biti sastavljen od nešto slabijih takmičara, ali su garancija prethodnici da će sve uspjeti u najboljem redu. I za ovaj način natjecanja pravilo je isto.

Vrednovanje rezultata u šiličanju pomoću takmičarskih lista

Bilo da je takmičenje pojedinaca, manjih i većih grupa, poželjno je voditi takmičarske listiće. Listić treba sadržavati naziv takmičenja: Susret "Podravina i Slavonija", naziv pojedinca i ekipe, mjesta odakle je takmičar ili ekipa, datum takmičenja, vrijeme trajanja takmičenja, broj ostvarenih bodova, zauzeto mjesto, potpis sudaca i pečat organizacije koja or-



Prvi šiličar počinje igru

ganizira takmičenje. Takmičarski listići popunjavaju se tako da se redoslijed pojedinaca ili ekipa vrši po vremenu prijava za takmičenje, ili abecednim redom imena i prezimena i ekipa takmičara. Na samom listiću važnoj je točno i objektivno zabilježiti vrijeme trajanja nastupa takmičara i ekipa, broj konačno ostvarenih izbačaja šila, ali sa odacima o natjecateljima kako je koji ostvarivao rezultate u pojedinačnoj i ekipnoj konkurenciji. Pravilno vođenje i kontroliranje evidencije od strane predsjednika i odbora (sudačko-takmičarskog), sudaca, voditelja, pojedinaca i ekipa, samih učesnika, dobiva se jasan uvid u poštenu vođenje svakog takmičenja. Poslije takmičenja suci predaju takmičarske liste sudačko-takmičarskom odboru, a ovaj istog dana objavljuje rezultate i provodi proglašenje pobjednika uz dogovoreno i odgovarajuće nagrađivanje (medaljama, diplomama, priznanjima, plaketama, bedževima, rukotvorinama, knjigama, i t. sl.)

Priprema mladih takmičara

Voditelji igre i discipline šiličanja imaju izuzetnu mogućnost da u osnovnoj školi organiziraju dobvoljno uključivanje djevojčica i dječaka u ovu staru igru. Učenici prvih razreda pred kraj nastavne godine, obavezno u 2. razredu, mogu se uključivati u jedan pravilan i sistematski rad. Pojedinci i buduće grupe najprije upoznaju staru tradicionalnu pastirsku igru u cjelini i svim njenim dijelovima. To znači da će im se predložiti kraći historijat ove igre (kako je i zbog čega nastala), provest će se informiranje djece o nositeljima igre (pastirima i ostalim sudionicima), način igranja, mjesto, vrijeme, teren, rekviziti, moguće opasnosti zbog šiljastog predmeta i dr. Zašto početi s učenicima 1. razreda pri kraju nastavne godine i nije neobično pitanje. Razlog je u tome što

su oni još vrlo zaigrani, vole igre, a u igrama dolazi do izražaja njihova sloboda ličnosti, izražavanje, sigurniji pokret ruke, vladanje šakom i prstima. To je upravo razlog zbog kojega je najbolje počinjati tada i s takvom strukturom pripremanika. Poželjno je polaziti od većih prostora, šiličarskih krugova i polja. Ukoliko bi se polazilo sa malim prostorima, to bi sputavalo njihovu ličnost jer se oni u prostoru još ne vladaju slobodno i sigurno. Prostor se postepeno smanjuje, od većeg do manjeg, upravo na onaj koji zahtijeva određeno pravilo igre. Za neke će ovaj put svladavanja prostora igrom biti brži, a nekima znatno sporiji, ali u koordinaciji pokreta ruke, veličine kuta zamaha i sposobnosti i spretnosti šake i motorike prstiju ovisi kako će se i koliko uspješno svladati zadan prostor. Zbog male težine rekvizita (šila) ruka se neće u nizu uzastopnih izbačaja previše zamarati, ali će taj pomalo monoton ritam pokreta ruke smanjivati dječji interes, pažnju, volju i preciznost. Rad na uvježbavanju određenog dijela cjeline traži promjenu sadržaja, kraći odmor, aktivnu igru organizma i ekstremiteta. Tradicionalno šilo sa držalicom može se zamijeniti plastikom i nerđajućim metalom, a to daje veću mogućnost održavanja čistoće i bezopasnosti predmeta. Obzirom da je šilo u stalnom kontaktu sa zemljom i rukama šiličara voditi treba računa o higijeni terena i šila kako bi se eventualnim neželjenim ubodom smanjila opasnost za svakog šiličara. Sveukupna priprema djece za buduće takmičenje provodi se igrom, jer tako se na najlogičniji način, bez posebitih obveza i nametanja, uči i priprema svaki budući takmičar. Nakon dobro naučene igre počinje takmičenje, ali opet kroz igru, da bismo pripremanicima ponovo rekli da smo se dobro igrali i naigrali, ali još ćemo se igrati za bolju igru. U stalnom i pravilno usmjerenom radu pojedinci, parovi, trojke, čet-

vorke, petorke i šestorke, ostvarivat će zapažene rezultate, dok će za jedan dio učesnika biti potrebno dulje vrijeme rada i obostranog strpljenja (voditelja i učenika).

Prednjak-učenik može mnogo pomoć stručnom voditelju, jer su djeca djeci daleko bliža nego odrasli. Dijete i dijete bliže je djetetu nego što je to bilo tko stariji, bez obzira na vrstu srodstva. Za svaku sekciju, grupu, sportsku organizaciju starih sportova od izuzetne je važnosti koliko ima za što prednjaka (sposobnije i darovitije djece) jer oni potiču slabije.

Djeca s lakšim psihofizičkim smetnjama u razvoju sudionici igre i takmičenja

Djecu s lakšim smetnjama u psihofizičkom razvoju treba uključivati u vannastavne aktivnosti pa i u igru starih sportova jer bi izostavljanje moglo pojačati kompleks manje vrijednosti kod takve djece, ali kod njihovog uključivanja u igre treba biti vrlo oprezan. Najbolje ih je uključiti u manje grupe. Na temelju sistematskih i temeljnih liječničkih pregleda o svakom takvom djetetu vodit će se dokumentacija u kojoj će biti pokazatelji psihofizičkih nedostataka, ali i procjena motoričkih mogućnosti i sposobnosti djeteta. Uključivanjem takve djece u igre razvijat će se određene sposobnosti, a nedostaci će se, koliko je to moguće, smanjiti. Za svako takvo dijete potreban je poseban program rada jer je zadatak za svako takvo dijete drugačiji. Takav rad je izuzetno težak, odgovoran i zahtijeva mnogo ljubavi prema onome kome se želi pomoći na ovaj način (uključivanje u igru), ali od takve djece ne treba dizati ruke i odustajati.