

# Narodne igre u Podrav- skim Sesvetama

Veliko blago mještana Podravske Sesveta sačuvano je u starinskim narodnim igrama. Mještani prošlost i najveći dio vremena, do 26. godine, prolazilo je uz stado. Šume, livade, šumske linije i travnati nasipi bili su svakodnevica tom jednostavnom pastiru u odjeći od oporog debeljaša (konoplje), pretežno gologlavog i bosonogog, s kožnom torbom preko ramena, iz koje je virila šaltva (bazgova jednodredna sviralica). U »kožnjari« (torbi) redovito se nalazio škloco (nož drvenih korica i sječiva od kose). Koliko je slobodno vrijeme pružalo mogućnost razmišljanju, toliko je bogata priroda svojim oblicima i sadržajima zaokupila pažnju pastira. Razni komadi grana, kao štapovi, služili su za navraćanje stoke, bacanje, dobacivanje, ubacivanje, gađanje, obaranje plodova i za razračunavanje u prepirci i svađi. Štap je svojom jednostavnošću i primjenom u prošlosti bio osnovnim rekvizitom igara. Rukovanje tim jednostavnim štapom pomagalo je čovjeku u obogaćivanju pokreta ruku i misaoni proces. Čovjekova igra počinje u grupi i oponašanju svakog boljeg pokreta. Pastiri-igrači zadovoljavaju se jednostavnim izgledom i sadržajem igre. Ta igra, u početku, traje kraće vrijeme, a kasnije se produžava. Prvi počeci igara nisu imali takmičarski značaj, već su se odnosili na uigravanje cijele grupe, oponašanje najboljeg pokreta i njegovog izvođenja. Ovladavanje

vještinom rukovanja rekvizitom omogućava prva takmičenja unutar grupe (naprednijih i slabijih igrača). Rezultati igranja ne zapisuju se, već se pamte. Pobjeđivani u igri jačima su navraćali stoku, davali dio dnevnog zaloga i uvijek bili iza svojih pobjednika. Tako jednostavna igra počinje živjeti u pastiru i s pastirima, s njegovim običnim štapovima, kao narodna pastirska igra.

## V R A N I Č A N J E

Broj igrača: 2 najmanje, a moglo ih je biti i desetak.

Rekviziti: štapovi-vranići dugački oko 60 cm, ukrašavani nožićima.

Mjesto igre: linija u šumi, plandište, staze, livade.

Vrijeme igre: proljeće i jesen.

To je bila igra puna dinamike i pastiri su je voljeli izvoditi. Kad su kravice i konji mirno pasli, pastiri su se okupljali na pogodnom mjestu i počinjali igru. Bilo je dovoljno da se nađu dva pastira i igra je mogla početi. Najčešće se izvodila u prisustvu više pastira. Par ili nepar igrača nije bio odlučan. Određivanjem mjesta igre, koje je kasnije bilo i stalnim, pastiri su svojim vranićima-štapovima vješto igrali igru. Zatvorili su oči krug, a prvi do istočne strane (slika 1) morao bi baciti svoj štap u vis. Na njegovom



Vraničanje

mjestu krug se otvara i prisutni igrači su sačekali kad će se štap vinuti u zrak, iznad njihovih glava, da ga gađaju i pogađaju. Kad je štap poletio, svi su hitro izbacili svoje štapove da ga pogode u zraku. Ni jedan nije smio izostati u gađanju. Tko je pogodio, taj je bio oslobođen bacanja štapa. Novi izbacivač štapa tražio se lijevo od prethodnog. Samo određivanje vršilo se po prividnom kretanju sunca (od istoka prema zapadu i k istoku). Majstor igre odmah se zamjećivao po sigurnosti pogodaka i izbjegavanju bacanja štapa-vranića. Pri izbacivanju i padu štapova, na zemlju, točno se znalo čiji je koji štap. Zbog pomanjkanja pismenosti, svaki igrač je na svoj način označivao

i ukrašavao štap. Nož škloco je u vještoj ruci pastira na štapu otiskivao razne kružice, cvjetove, listiće, stvarao ornamente biljnog svijeta. Igra je zahtijevala veliku izdržljivost igrača, točnost pogodaka i dobar vid. Izvoditi se mogla i na drugi način. Igrači su se postavljali u ravnu liniju. Jedan od bacača štapa-vranića imao je dva štapa. Jedan je bacao u zrak, a drugim je zaticao susjedne igrače u trenutku izbacivanja njihova štapa. Kada je njihov štap-vranić dotaknuo svojim, a koji nisu izbacivali, morali su oni preuzeti njegovu ulogu u igri. Najbolji vraničari bili su oni koji su najviše imali pogodaka u zraku.

## VERIŽANJE

Broj igrača: 2 najmanje, a najveći broj nije određen.

Rekviziti: palica oko metar duljine, veriž-paličica, duljine oko 40 cm.

Mjesto igre: čistina u šumi, linija, livada.

Vrijeme igre: proljeće i jesen.

Početak igre (slika 1). Veriž-paličica postavljena se nad duguljastu jamicu, koja se palicom izdube. Štapom se paličica podigne u visini očiju i naglim zamahom ruke brzo udari, da što dalje odleti u daljinu. To čini svaki igrač. Tko najbliže izbaciti paličicu, mora je rukom nabacivati prvom svom susjedu. Igrači se postave u krug. Svaki sebi izdube svoje mjesto (jamicu) vrhom štapa. Igrač s najbliže izbačenim verižom iz ruke baca paličicu. Igrač s najdalje izbačenim verižom dočekuje štapom paličicu i udara je punom snagom od sebe, da odleti izvan kruga u što veću daljinu. Nabacivač veriža trči za njim i brzo se vraća na svoje mjesto. Dok on donosi veriž-paličicu, ostali igrači svojim štapovima »krađu maslo« (zemlju oko njegova mjesta) i odnose je k svome mjestu, rupi. U takvoj krađi masla, može se zateći suigrača i podmjestiti ga zabadanjem vrha štapa u njegovu rupu. Tada se uloge mijenjaju. Igra može vrlo brzo zamijeniti nabacivača veriža. Ukoliko koji igrač nabačeni veriž promaši, odmah on postaje nabacivač veriža. Igra može trajati neograničeno vrijeme. U toj igri nazire se pobjednik. Igrač s najviše »ukradena masla« je najbolji. Igrač s najviše služenja u nabacivanju veriža, »maslo« prenosi u pastirskoj torbi ili u hlačama zavezanih nogavica, a ostali ga tjeraju batinama do određenog mjesta.

## TRCLICANJE

Broj igrača: 2 igrača i 1 tjerač trclice, najviše u igri 10 igrača.

Rekviziti: jabučica (hrastova plodina) i batina (kvrkava ili kraća kuturačica).

Mjesto igre: čistina u šumi (linija), livada, nasip.

Vrijeme igranja: proljeće, ljeto, jesen.

Početak igre (slika 1) s izbacivanjem štapa-tjerača. Štap se postavi na nokat palca noge i zamahom prema naprijed što dalje izbacuje. Svaki igrač nastoji što dalje izbaciti štap-tjerač. Koji igrač to ne uspije, postaje utjerivač trclice (hrastove jabučice). Iza toga svi se postave u krug i svaki načini rupicu (svoje mjesto u igri). Tjerač tjeralice načini rupicu u sredini kruga svih igrača, u koju

stavlja jabučicu. Na pogodan način čuva jabučicu u rupi, a ostali igrači nastoje jabučicu izbaciti iz rupe i otjerati je što dalje, izvan kruga igre. Tjerač trclice koristi svaku neopreznost svojih suigrača, nastoji ih zateći izvan mjesta (rupice, u kojoj igrač drži vrh štapa). Ubacivanjem štapa prisiljava suigrača na mijenjanje uloge u igri i rupica postaje njegovo mjesto. Svaki spretan igrač nastoji što prije, u toku igre, natjerati trclicu u srednju rupu, kako bi time prinudio sve igrače na izmjenu mjesta (u vidu kretanja sunca). Taj trenutak je za njega najpogodniji da se dočepa mjesta za sebe. Igra postaje zanimljiva u onim trenucima kada se događaju češće promjene u traženju mjesta, utjerivanju trclice u središnju rupicu. U ovoj igri vještiji je onaj igrač koji je najmanje puta tjerač trclice. Slabijeg se prepoznaje po češćem služenju, tjeranju trclice.

## TERANJE KRANJCA

Broj igrača: nije određen, ali najmanje dva za igranje.

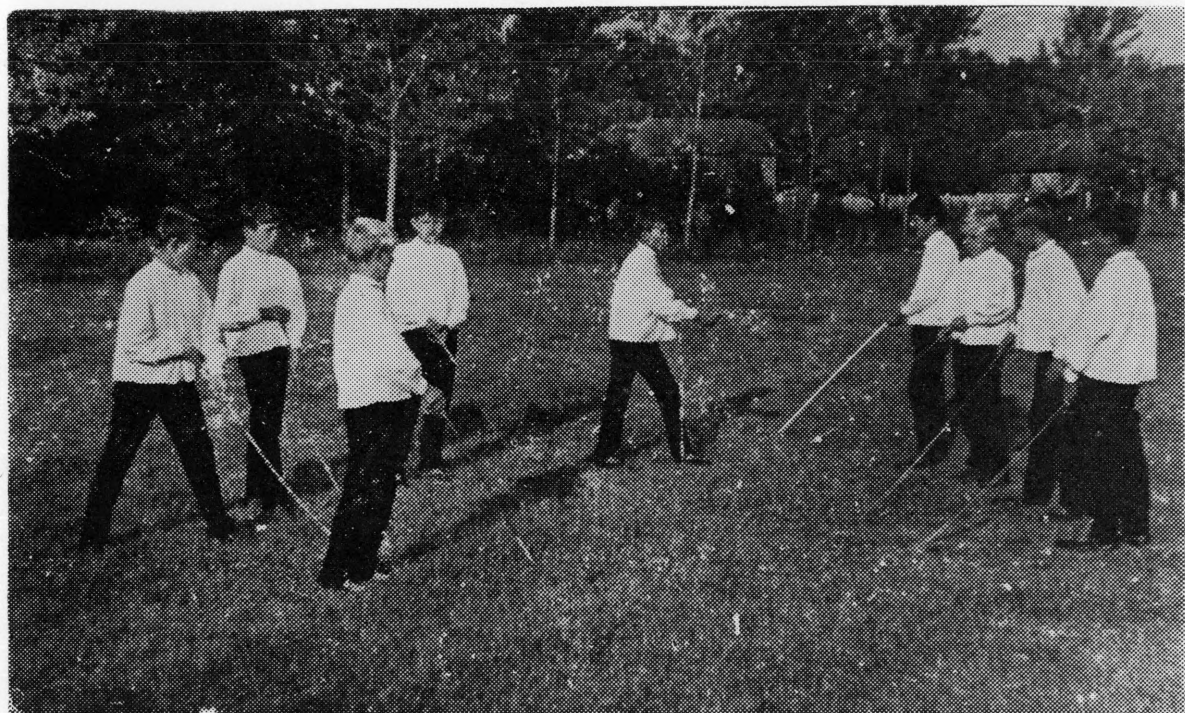
Rekviziti: bič i kranjec (zvrk od kvрге).

Mjesto igre: dobro utrta zemlja (plandište, staza ispred kuće).

Vrijeme: proljeće (travanj i svibanj)

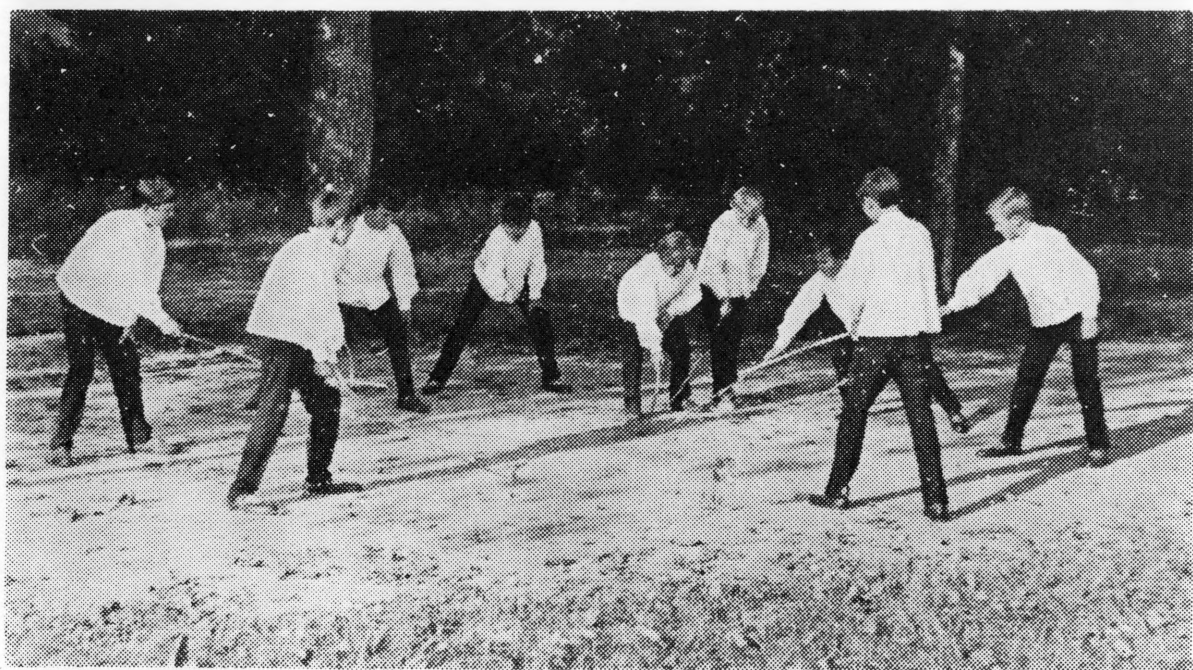
Početak igre (slika 1). Kranjec, drveni zvrk, načinjen od pogodnog drva, imao je na svom stožastom tijelu urezane žljebove, u koje se namotavao bič. Zvrk se držao u lijevoj ruci, a bičalo-držalo biča desnom rukom. Naglim trzajem bičala bič se velikom brzinom odmotavao. Kranjec je dobio veliku rotaciju oko svoje osi. Stavljanjem kranjca u pokret, bič je imao presudnu ulogu u daljnjem tjeranju kranjca. Takmičenje je trajalo do padanja kranjca. Tjerači kranjca dovikivali su jedan drugome: »Crkel ti je kranjec!«. Po padanju kranjca i prestankom njegove vrtnje, jedan po jedan igrač je izostajao iz igre. Čekalo se tko će najdulje održati kranjca u vrtnji. Taj je bio pobjednik igre. Uvijek je igra počinjala iznova na isti način i stalno su se mijenjali pobjednici. Kad bi i posljednji tjerač kranjca zbog »crkanja« (padanja istog) prestao igrati, odmah su se svi članovi grupe pripremali za ponovno takmičenje. Vrijeme igre bilo je neograničeno i svodilo se na slobodno vrijeme pastira. Bič je u svakom slučaju, osim kranjca, imao svoj velik značaj. Kad bi se na njemu pokidala uzica u toku igre, mogao je igrač uzeti rezervni bič i njime nastaviti tjeranje kranjca, ali zvrk nije smio promjenom rekvizita stati. Pobjednika se određivalo na jednostavan način. Tko je dulje vremena





Verižanje

Trcličanje

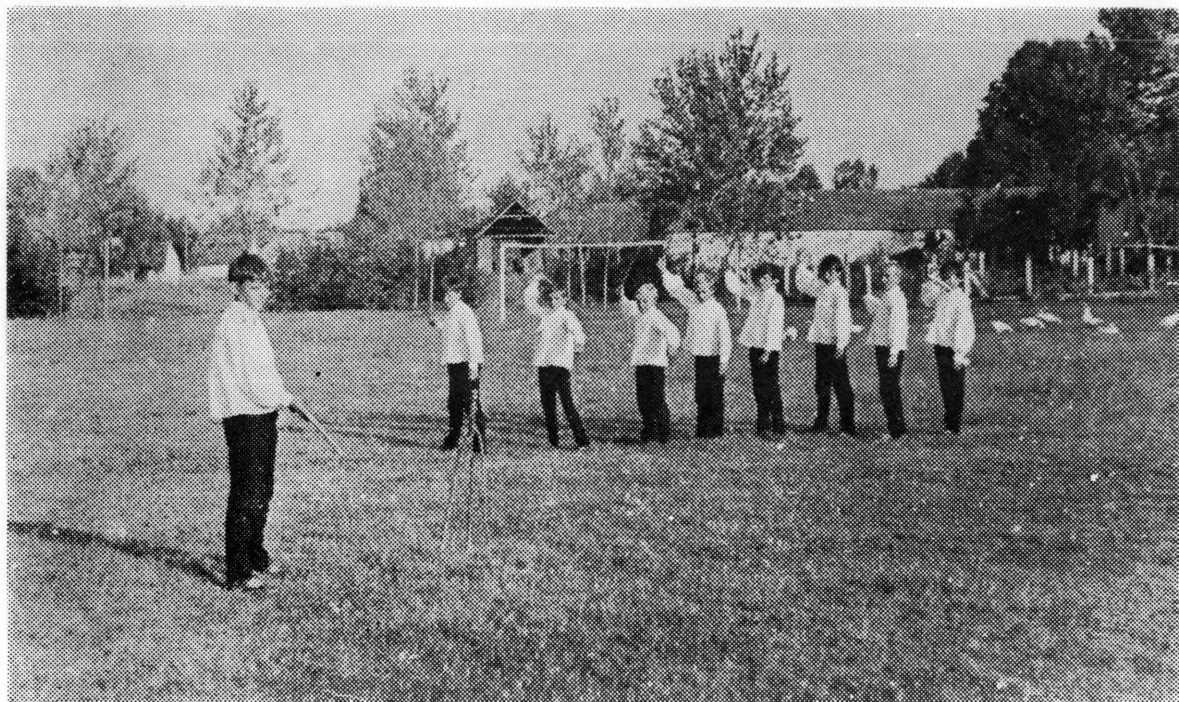






Teranje cmarca

Količanje





Kuturanje

Šiličanje





i više puta uspijevao zadržati kranjca u kranju, taj je bio bolji kranjčar.

## KOZLIČANJE

Broj igrača: 2 igrača najmanje, a najveći broj nije ograničen.

Rekviziti: kozlica (tronožac) i štap-gađač duljine 40-50 cm.

Mjesto igre: čistina u šumi (linija), nasip, plandište, livada.

Vrijeme igre: rano proljeće i cijela jesen.

Početak igre (slika 1). Igrači se postave u jednu liniju, koja se prije same igre naznači vrbovim šibama, povlačenjem šiljastim vrhom batine. Svaki od igrača meće štap-gađač na gornji dio noge, do nožnog palca i izbacuje ga zamahom noge što dalje naprijed, pred sebe. Najmanje izbačeni štap u dalj dovodi do izbora šudara-postavljača kozlice, u početku igre. Igrači kozlicu postavljaju na 15 do 20 metara ispred sebe, označe liniju do koje smiju svojim nogama stati. Šudar odlazi na tu udaljenost i postavi kozlicu da mu stoji na dohvat ruke. On je mora postavljati. Kozlica je tako osjetljiv tronožac da se pri najmanjem udarcu ruši, a šudar je mora postavljati. Kada kozlica pada, to su najzanimljiviji trenuci igre. Za izbačenim štapom treba svaki igrač trčati i vratiti se s njim na svoje mjesto stajanja. Čim postavljač kozlice-šudar postavi kozlicu, ima pravo svojim štapom pogadati igrača koji se vraća na svoje mjesto. Ukoliko ga pogodi do linije koju mora pretrčati, mijenja se s njime za ulogu u igri, a pogođeni igrač postavlja kozlicu. Pune ruke posla ima postavljač kozlice kada vješti igrači, u brzom izbacivanju štapova-gađaša, uzastopce ruše tronožac. Igra nema ograničenja i obzirom na vrijeme i samo rušenje kozlice. Traje prema želji i vremenu prisutnih pastira. Pobjednik se u njoj može odrediti. Tko je najmanje postavljao kozlicu, smatra se vrsnim igračem, a češći postavljač-šudar je slabiji igrač.

## KUTURANJE

Broj igrača: 2 igrača najmanje, a može ih biti najviše 10.

Rekviziti: kuturača (šikača), gluntak (kotač). Mjesto igre: linija u šumi, pokošena livada, staza.

Vrijeme igre: proljeće i jesen.

Jedna od najljepših pastirskih igara, koju je narod najradije igrao. Naši mještani su je igrali s posebnim žarom u predvremene dane (dani prije Uskrsa). Pastiri su imali mnogo slobodnog vremena i tom su igrom dopunjavali dosadu. Jedni su sjedili pokraj plandišta (mjesto odmaranja stoke), drugi svirali u šaltvice, treći čepljali (rezali) noževima i pravili šaltvice i gluntake. »Škloco« (jednostavan preklopni nož) mnogo je značio u obradi kotača. Makar se nožem dugo izrađivao kvrgast, žuljnat rekvizit, u završnoj fazi, bio je ponos svakom igraču i rezultat marljivih ruku koje su ga obrađivale satima. Ruke su bile pune krvavih žuljeva i zarezina zbog oštrica noža. U igri kuturanja oduvijek su učestvovali stari i mladi, oženjeni i neoženjeni muškarci, a nije bila rijetkost da se u igru uključi i po koja odvažnija djevojka. Igra je izvođena na šumskim linijama, plandištima, stazama. Najveći značaj imala je na uskršni ponedjeljak, kada su se odmjeravale sposobnosti kuturaša. U preduskršnom vremenu pažljivo su pripremani svi potrebni rekviziti: kuturače i gluntaci. Kuturača (kijača, šikača, udarača, gluntača), slična palici za igru hokeja, odsijecana je iz pogodnih grana drveća: jasena, graba, kljena, jasike, bresta. Gluntak je rađen iz jasenovih, jasikinih, hrastovih, orahovih i šljivovih kvrga. Veličina kotača podešavana je prema odraslosti igrača i držanju u ruci palcem i kažiprstom. Svaka se strana, ekipa, sastojala od po nekoliko igrača (slika 1), a sve ovisno o broju igrača. Članovi svake strane bili su, u punom broju: prvak-najbolji igrač, drugi, treći, četvrti, a posljednji je bio »bojtar« (hvatač kotača i donosilac). Ekipa od ekipe bila je na udaljenosti 20 do 50 metara, a to je ovisilo o odraslosti igrača. Prema dogovoru, prvak jedne strane je pokuturnuo gluntaka ispod ruke (način slanja kotača) do suprotnih igrača. Druga strana dočekuje kotač i udara ga ili vodi za udarac. Kotač se slao uz povik prvaka: Ide! Ukoliko je gluntak na putu do druge ekipe stao, kazalo se tada: Crkel je! Pošljite nam ga! To je najčešće činio prvak, a mogli su i ostali igrači, koji su u toku igre mijenjali mjesta. I tako je gluntak putovao od strane do strane, od ekipe do ekipe. Svaka grupa kutura-



ša nastojala je vratiti što više gluntaka. Takmičenje ne bi imalo svoje značenje da je tako cijeli tok igre prolazio. Igra je svoju ljepotu imala u davanju raznih figura letom kotača. Najniži let gluntaka, gotovo iznad zemlje, prozivan je od ranije vuzda, a kasnije bič.

Jaje je kratak i visok let kotača u polukrugu, preko međe, koja je dijelila obje strane (ekipe). Konjić je bio poen u visini leta kotača do 15 metara. Konj su nazivali najviši let kotača koji je visoko prelijetao među i letio prema suprotnoj ekipi. Prilikom ostvarivanja ovih poena svaka bi strana govorila: Dužni ste nam vuzdu (biča), jajce, konjića, konja! Vrijeme igre je neograničeno, prema izdržljivosti igrača i raspoloživom vremenu.

### ŠILICANJE

Broj igrača: 2 najmanje, a može i više, prema veličini kruga.

Rekviziti: obično postolarsko šilo i štap — »kralj«.

Mjesto igre: plandište, linija, staze.

Vrijeme igre: proljeće i jesen.

Razvojem kožarskih zanata i njihovim prodorom iz gradova u selo, počeli su se koristiti i alati istih zanata: šilo i igla. Kožnati opanci, torbe i hamovi iziskivali su svakodnevne popravke. U torbi pastira našlo se u prošlosti dosta primitivno i neugledno šilo. Bilo je izrađivano od komada željeznih špičica, koji su nabijani u komad drva-držalice. To šilo dobivalo je šiljati oblik brušenjem o primitivne komadiće kamena, brusice. Lako se zabadalo u kožu, a još bolje u mekanu zemlju. Po tom šilu, primitivnom alatiću, prozvana je igra šilićanje. Prije početka igre pastiri su pomoću kuturače, kruženjem, načinili krug za igru. Prema broju igrača krug je dijeljen na polja, mjesta igrača. U samom početku igre jedan od šiličara stavio je pod rubaču »kralja« i ostale štapiće, jednobojne, te im poravnao vrhove da se nije mogao primijetiti »kralj«, (slika 1). Iza toga prišlo se izvlačenju. Svaki je izvlačio po jedan štapić. Tko je izvukao »kralja«, taj je prvi započinjao igru. U sredinu kruga je utaknuo »kralja«. Svaki igrač je svoj štapić ubadao na sjecište kružnice i polumjera (početka svog polja). Prvi igrač uzimao je šilo, klenuo uz polje i zabacivao šilo u svoje polje. O dubini zabadanja šila ovisilo je kretanje štapića prema »kralju«. Tko je prvi došao do »kralja«, taj je izlazio iz igre. Preostali su nastavili s igrom, do odlučivanja posljednjeg. Posljednji je dobi-

vao određenu kaznu. Morao je trčati na određenu udaljenost, a svi ostali su ga tukli šakama, praznim torbama i štapovima. Kad je pretrčao određenu stazu, odmah je imao pravo vraćanja nazad i »spasavanja« dolaskom u svoje polje. Time je igra završena. Rukovanje šilom je bila prava majstorija. Nije se uvijek zabadalo u zemlju. Tko nije uspio zabosti šilo, morao je to prepustiti slijedećem suigraču, koji se nalazio prvi do njega (prema prividnom kretanju sunca od istoka prema zapadu). Svaki je imao pravo bacati šilo tako dugo dok mu nije palo, nije se zabadalo. Ova igra nije imala vremenskog ograničenja i uvijek se mogla započiniti iznova i po dogovoru pastira.