

Tijana Jakovljević
Muzej Grada Novog Sada
Novi Sad
Srbija

UDK 398:796]-053.2
796.1-053.2:398.01
Prethodno priopćenje
Prilmljeno: 02. ožujka 2009.
Prihvaćeno: 10. ožujka 2009.

Dečije igre kao model folklorne komunikacije

Apstrakt: Dečije igre, njihove forme i sadržaji, oblikovani su kulturnim i socijalnim obrascima, dok sam sadržaj jeste reprezent simboličke komunikacije između društva i njegovih članova – aktera igara. Sadržaji igara, kao i igre uopšte, ne predstavljaju medij samo na relaciji društvo – članovi društva, već i između samih članova jedne društvene zajednice. Upravo se kroz proces njihove komunikacije odvija transmisija igara, najčešće na međugeneracijskom nivou, ali i u okvirima jednogeneracijskih grupa. Prilikom transmisije sadržaji ne ostaju istovetni, već se unose novi elementi koji dovode do transformacije sadržaja ili se tokom transmisije sadržaji redukuju. Ove karakteristike igara, kao i karakteristike iskazane kroz način nastanka, prenošenja i manifestacije, određuju dečije igre kao folklornu formu.

U ovom radu se kolektivne dečije igre razmatraju u kontekstu folkloru i folklorne komunikacije. Uočavaju se njihove folklorne karakteristike, te se igre analiziraju u diskursu komunikacijskog procesa.

Ključne riječi: dječje igre, folklor, dječji folklor, folklorna komunikacija, dječje grupe

Dječjim igrama bave se različite discipline (pedagoške, psihološke i dr.), u kojima se kao primaran aspekt sagledavanja igara izdvaja njihova funkcija u psiho-fizičkom razvoju deteta. Međutim, ukoliko se igre postavljaju u kontekst društva i kulture u kojima su nastale/nastaju i u kojima su egzistirale/egzistiraju, uočava se da ih je moguće pozicionirati u područje istraživanja etnologije i antropologije.

Analizom igara, odnosno njihovih formi i sadržaja, u etnološkom/antropološkom diskursu, može se zapaziti da njihovo konstruisanje usmeravaju kulturni i socijalni obrasci, odnosno da su oni (forme i sadržaji) refleksija pojava u društvima i kulturama u kojima igre nastaju i/ili u kojima su deo prakse. Posmatrani u ovom diskursu, sadržaj-

ji igara odražavaju simboličku komunikaciju između društva i njegovih članova/aktera igara, kao i između samih članova jedne društvene zajednice na međugeneracijskom nivou ili u okviru jednogeneracijskih grupa. Dečije igre se, takođe, mogu posmatrati i u diskursu folkloru, gde se uzimaju o obzir odlike iskazane kroz način nastanka, prenošenja, te kroz same oblike manifestacije igara.

Među prvim etnološkim/antropološkim istraživanjima koja su ukazala na odnos načina igranja i tipa kulture i društva u kojima egzistira određena igrovna praksa, bila su terenska istraživanja Rut Benedikt i Margaret Mid. Njihova istraživanja bila su fokusirana na problem detinjstva i odrastanja u vanevropskim društvima.¹ Takođe, i druga istraživanja kojima su bile obuhvaćene dečije igre, a koja se vremenski podudaraju sa istraživanjima Benediktove i Midove, bila su usredsređena na vanevropska, ali i evropska ruralna društva. Istraživanja dečijih igara kao segmenta gradskog folkloru, inicirana su istraživanjima engleskih folklorista Pitera i Ajone Opi, sprovedenim pedesetih godina 20. veka među decom u Engleskoj, Škotskoj i Velsu. Ova istraživanja su rezultirala objavljivanjem dela "Folklor i jezik školske dece", a deset godina kasnije i dela "Dečije igre na ulici i igralištu". Istraživanja Opijevih su podstakla brojne folkloriste da započnu sa istraživanjem i urbanog dečijeg folkloru i dečijih igara (Prema: Semjonovič Kon, 1987: 101). Iako su savremena istraživanja dečijih igara pomerila svoj fokus sa samih manifestacija igara na analizu tekstualnog i konverzijskog sadržaja igara, uloge igara u očuvanju lokalnog, nacionalnog i kulturnog identiteta, konstrukciji rodnog identiteta i slično,² ona nisu istrigla dečije igre iz diskursa folkloru.

U radu će biti analizirane karakteristike kolektivnih dečijih igara koje ih smeštaju u diskurs folkloru i određuju kao vrstu folklorne komunikacije.

¹ Margaret Mid je tokom svojih istraživanja na Manus ostrvima zapazila da deca imaju slobodu da ceo dan provedu u igri, ali da u njihovim igrama dominiraju nerazvijeni oblici lišeni maštovitosti, koji su podsećali na igru mladih životinja. Nerazvijenost dečijih igara povezala je sa odsustvom obrazaca iz života odraslih koji bi kod dece izazvali želju da ih oponašaju. Druga autorka je u svojim istraživanjima došla do zaključka da su u tradicionalnim zajednicama deca aktivno uključena u svet odraslih, tako da od najranijih dana kroz rad i igru uče kako da postanu samostalni i odgovorni članovi zajednice (Prema: Kpea, 2004: 53).

² Videti: Marjorie Harness Goodwin. 1985. "The Serious Side of Jump Rope, Conversational Practices and Social Organization in the Frame of Play". *Journal of American Folklore*, July – September, http://www.sscnet.ucla.edu/anthro/faculty/goodwin/Goodwin_Jumprope.pdf; M. H. Goodwin, Charles Goodwin, "Children's arguing", http://www.sscnet.ucla.edu/clic/cgoodwin/87child_argue.pdf; M. H. Goodwin. "The Relevance of Ethnicity, Class and Gender in Children's Peer Negotiations", <http://www.sscnet.ucla.edu/anthro/faculty/goodwin/RelevanceEthnicityClassGender.pdf>; ed. Julia C. Bishop and Mavis Curtis. "Play today in the primary school playground, Life, learning and creativity". Buckingham: *Open University Press*, <http://www.mcgrawhill.co.uk/openup/chapters/0335207154>; Александар Крел. 2004. *Деције игре, Традиционалне српске такмичарске деције игре*. Београд: Српски генеалогски центар; А. Крел. 2005. "Традиционалне такмичарске деције игре као инструмент социјализације деце у Товаришеву", ГЕИ САНУ LIII; Elly Bašić. 1985. "Medusobni uticaj podunavskih zemalja na dječje igre, posebno na dječje brojalice". *Zbornik radova XXXIII kongresa Saveza udruženja folklorista Jugoslavije* 1; E. Bašić. "SO – LA – SO – MI, Glasanje djece – glasanje sportskih navijača". *Zbornik radova XXXIII kongresa Saveza udruženja folklorista Jugoslavije*; Mirjana Prošić–Dvornić. 1990. "Brojalice, primer dečijeg urbanog folkloru". *Rad XXXVIII Kongresa Saveza udruženja folklorista Jugoslavije*; Vesna Marjanović. 1997. "Dečije igre i tradicionalno nasleđe kod Srba u Vojvodini". *Zbornik međunarodnog festivala folkloru*; В. Марјановић. 2005. *Традиционалне деције игре у Војводини*. Нови Сад: Матица српска; Zorica Rajković. 1978. "Današnji dečji folklor – istraživanje u Zagrebu". *Narodna umjetnost*.

Dečije igre u diskursu folklorne komunikacije

Folklor nije agregat kulturnih koncepata, već komunikacijski proces (Ben-Amos, 1971: 9) i “aktivna tradicija koja se prenosi kroz jedinice značenja koje se razmenjuju u neformalnoj komunikaciji među bliskim i poznatim ljudima na način prepoznatljivog stila, forme i kulturnih premisa” (Антонијевић, 2005: 248). Folklorne sadržaje je moguće razdvojiti od nefolklorne analizom teksta, teksture i konteksta. Prema Ben-Amosu “tekstualni znaci” folklorne komunikacije, po kojima se ona razlikuje od običnog saopštavanja, jesu uvodne i završne formule u bajkama, struktura događaja u bajci, posebno sintaksičke i semantičke strukture i slično. “Tekstualna obeležja” odvajaju folklornu komunikaciju od neumetničkih oblika saopštavanja ritmičkim govorom, recitativom, intonacijom, muzikom, melodijskom pratnjom, likovnim uzorkom, dok posebne konvencije kojima se predviđaju mesto, vreme i društvo za folklorni čin, označavaju njegov “kontekst”. Ovi komunikacijski znakovi za prepoznavanje folklorne ne moraju da se pojavljuju na sva tri nivoa, već je dovoljno da postoje samo na jednom (Bošković-Stulli, 1983: 33).

Dragana Antonijević ističe da određeno ponašanje može biti prepoznato kao folklor u bilo kom segmentu društva i kulture pod uslovom da zadovoljava osnovni kriterijum folklorne komunikacije. U komunikacijskom smislu, folklor se određuje kao “posebna vrsta izražavanja zajednička svim osobama i grupama koje u određenim situacijama koriste folklorni govor i folklorne žanrove kao važno sredstvo komunikacije” (Антонијевић, 2005: 249). Kao forma komunikacionog procesa, folklor je u socijalnom kontekstu ograničen na malu grupu, koja u izvesnoj meri ima sopstvenu kulturu (Isto: 32), a koja nastaje na osnovu iskustva njenih članova i sačinjena je od njima zajedničkih sistema znanja, verovanja, ponašanja i običaja (Жикић, 1996: 123, 124). Forma male grupe je određena kao grupa ljudi sačinjena od osoba koje međusobno komuniciraju, a kojih ima toliko da svaka osoba može da komunicira sa ostalima direktno, odnosno licem u lice, a ne posredstvom drugih ljudi. Male grupe mogu biti porodice, gangovi, radnici u kancelariji, seoske zajednice i slično (Ben-Amos, 1971: 12). Takođe, kao male grupe koje su nosioci folklorne mogu se posmatrati i dečije vršnjačke grupe. Sistem folklorne komunikacije koji se pojavljuje unutar njih označen je posebnim terminom – “dečiji folklor”.³ Sadržaj dečijeg folklorne čine igre, zagonetke, rime, šale, stihovi, nadimci, šifre/tajni jezici u dečijim grupama, leksikoni, spomenari, vicevi i druge forme koje se prema svojim karakteristikama mogu postaviti u diskurs folklorne.

Kako je ranije napomenuto, kao folklorni čin/folklorno ponašanje i folklorna komunikacija mogu biti prepoznate one aktivnosti koje se odvijaju u okvirima malih grupa i koje zadovoljavaju osnovne kriterijume folklorne komunikacije. Osnovu za kategorizaciju karakteristika kolektivnih dečijih igara kao forme folklorne komunikacije predstavljaju koncept karakteristika ove forme komunikacije koje su izneli Džozef Arpad,⁴

³ U engleskom se, po analogiji sa rečju folklor, koristi termin *chillore* za označavanje ovog segmenta dečije podkulture.

⁴ Kao karakteristike folklorne komunikacije Arpad je naveo: oralnost (*Oral*), performativnost (*Performance*), komunikaciju “licem u lice” (*Face-to-Face Communication*), efemernost (*Ephemeral*), kolektivnost (*Com-*

prilikom analize karakteristika žanrova popularne kulture i Dragana Antonijević,⁵ prilikom analize folklornih karakteristika formulativnih SMS i e-mail poruka kao modernih oblika folklorne komunikacije.

Karakteristike koje dečije kolektivne igre određuju kao formu folklorne komunikacije jesu:

1. **anonimnost autora** – pojedinačni autori kolektivnih dečijih igara nisu poznati, ali se može reći da su u stvaranju dečijih igara učestvovali, i dalje učestvuju, brojne generacije dece. Takođe, ni vreme nastanka uslovno nazvanih izvornih oblika igara, ne može se sa sigurnošću utvrditi (Крел, 2004: 67);
2. **direktna komunikacija** – tokom izvođenja kolektivnih igara, komunikacija između aktera se izvodi “licem u lice” i to putem njenih verbalnih i neverbalnih oblika. Upravo direktna komunikacija predstavlja način transmisije igara do pojedinačnih aktera ili celih grupa učesnika;
3. **oralnost** – izvođenje igre podrazumeva neverbalnu komunikaciju aktera koja se odnosi na gestove i samo izvođenje igre, sa ili bez upotrebe rekvizita, ali i oralno odvijanje komunikacije. Takođe, transmisija igara se odvija, pored imitativne, i u usmenoj/oralnoj formi.
4. **uzajamnost komunikacije** – uspostavljanje uzajamnosti u komunikaciji aktera igre jedan je od osnovnih uslova za njeno izvođenje. Akter prekidanjem komunikacije sa saigračem ili saigračima prekida i svoje učešće u igri;
5. **neformalna distribucija** – igre se ne distribuiraju iz nekog institucionalizovanog centra, već nastaju spontano i kao takve se neformalno distribuiraju. Izvesne segmente dečijeg folklora mogu da plasiraju odrasli, posebno učitelji i nastavnici, ali se zapaža da oni ne opstaju u spontanoj komunikaciji dece;
6. **performativnost** – celokupan način izvođenja igrovnih aktivnosti, od pripremnih radnji do samog izvođenja igara, sa ili bez upotrebe rekvizita, može se posmatrati kao svojevrsan performans;
7. **javnost** – veliki broj igara se izvodi na javnim površinama koje su namenjene za igru ili na slobodnim javnim površinama kojima su deca samim izvođenjem igre na njima, u okviru svojih grupa, dala značenje igrovnog prostora. Javne površine na kojima se igre najčešće izvode su slobodne travnate i zemljane površine u okviru stambenih celina ili van njih, ulični prostor, parkovi, plaže i druge slične površine;

munal (Event)), re-kreativnost (Re-creation), varijabilnost (Variation), tradicionalnost (Tradition), nesvesnu strukturiranost (Unconscious Structure), kolektivnu reprezentaciju (Collective Representations), javno vlasništvo (Public Ownership), difuziju (Diffusion) i način memorisanja (Memory (Recollection)) (Videti: Arpad 1976).

⁵ Dragana Antonijević je za pomenutu analizu uzela u obzir i većinu karakteristika koje je naveo Džozef Arpad, te je njen koncept karakteristika folklorne komunikacije obuhvatio: anonimnost autora, performativnost, javnost, kolektivnost, varijabilnost, tradicionalnost, re-kreativnost, efemernost, oralnost, direktnu komunikaciju, usmerenost i uzajamnost komunikacije, neformalnu distribuciju (Videti: Антонијевић 2006).

8. **kolektivnost** – igre predstavljaju kolektivnu svojину malih dečijih grupa i deo njihove (nematerijalne) kulture. U kontekstu kolektivnosti, dečije igre su i reprezentativnog identiteta dece. Međutim, ukoliko se posmatraju kao kolektivna svojina šire društvene zajednice, tada se mogu pozicionirati kao forma nematerijalne kulturne baštine cele zajednice;
9. **re-kreativnost** – transmisija igara odvija se direktnom komunikacijom na međugeneracijskom nivou, ili u okvirima jednogeneracijskih grupa. Proces preuzimanja postojećih formi igre dozvoljava akterima igre uvođenje novih elemenata ili transformaciju starih. Ovaj proces može predstavljati posledicu prilagođavanja trenutnim okolnostima izvođenja igre, u smislu prilagođavanja akterima ili prostoru izvođenja, ali proces re-kreiranja može biti i odgovor na društvene promene i tehničko-tehnološki napredak, koji zahtevaju adaptacije jezičkog aparata, rekvizita i igrovnog prostora;
10. **varijabilnost** – fleksibilnost igre, odnosno mogućnost uvođenja novih i transformacija starih elemenata, utiče na nastanak brojnih varijeteta jedne igre. Varijabilnost se može odnositi samo na naziv, tekstualni sadržaj, nazive pozicija igrača, izvesna pravila, kao i na kombinaciju nekoliko navedenih elemenata ili njihov skup, ali uz nepromenjenost strukture igre;
11. **tradicionalnost** – iako igre karakteriše varijabilnost, može se reći da je i tradicionalnost njihova odlika, s obzirom na to da promene određenih elemenata igara ne ugrožavaju njenu strukturu. Ona ostaje postojana, a time i predstavlja vezu između starih – “tradicionalnih” i novih oblika igre.

Na osnovu navedenih karakteristika kolektivnih igara, može se zaključiti da one predstavljaju segment folklora prvenstveno grupa dece, a zatim i šire društvene zajednice. One predstavljaju okvir odvijanja folklorne komunikacije između njenih aktera, a uz pokazanu fleksibilnost i otvorenost za inovacije i transformacije, predstavljaju i komunikacijski lanac između brojnih generacija dece/aktera, ili, kako navodi Ben-Amos, dovode do stvaranja tradicije proširene u vremenu i prostoru.⁶

Rezultati istraživanja dečijih igara u diskursu folklorne komunikacije

Problem dečijih igara kao oblika folklorne komunikacije ispitan je na uzorku igara koje su praktikovane u prvoj polovini 20. veka na području Novog Sada.⁷ Takođe, u

⁶ Zorica Rajković u radu o savremenom dečijem folkloru navodi, na primer, da se brojalice koje deca uče od pedagoga (nastavnika) retko upotrebljavaju u slobodnoj igri, kao i da brojalice izdvojene iz konteksta (igre) deca više ne smatraju “svojima” i kada daju dobre rezultate u vaspitnoj primeni (Rajković, 1978: 47).

⁷ I. S. Kon navodi da, za razliku od folklora odraslih, koji je tesno vezan za agrarnu sredinu, u industrijski razvijenim zemljama nosioci savremene dečije tradicije su gradska deca, dok se transmisija odvija u

cilju ispitivanja varijabilnosti i re-kreativnosti igara, proveren je stepen njihove transformacije i modifikacije u današnjoj igrovnoj praksi novosadske dece. Podaci o igrama dobijeni su putem razgovora sa sagovornicima/cama različitog etničkog i konfesionalnog porekla, odabranih metodom "lavine" (*snowball sample*). Razgovori su vođeni na osnovu upitanika sa otvorenim pitanjima. U razgovorima o igrama u prvoj polovini 20. veka učestvovalo je 40 sagovornika/ca koji su u trenutku istraživanja imali/e od 58 do 88 godina, dok su radi dobijanja podataka o obimu redukcije i stepenu transformacije igara u današnjoj igrovnoj praksi, vođeni razgovori sa 10 sagovornika/ca starosti od 9 do 12 godina i sa 10 sagovornika/ca starosti od 25 do 35 godina.

Tokom istraživanja registrovano je 56 kolektivnih igara koje su bile deo igrovne prakse novosadske dece u prvoj polovini 20. veka. U njihovom izvođenju su učestvovala polno/rodno i etnički homogena i heterogena dečije grupe. Izvođenje 42 registrovane igre je podrazumevalo upotrebu rekvizita, dok je 10 igara obuhvatalo formulative tekstove.

Istraživanje igara kao oblika folklorne komunikacije odvijalo se u smeru sagledavanja forme i strukture dečijih grupa kao okvira za odvijanje ovog oblika komunikacije, zatim distribucije, formi varijeteta igara, modifikacije i transformacije igrovnog sistema,⁸ kao osnova za uvid u re-kreativnost, varijabilnost i tradicionalnost istraživanih igara.

Kada su u pitanju forma i struktura malih dečijih grupa, zapaženo je da je njihovo formiranje bilo generacijski i teritorijalno određeno, tako da su ih činila deca iz komšijskog okruženja sličnog uzrasta. Registrovano je postojanje polno/rodno homogenih, ali i polno/rodno heterogenih grupa, koje može da ukaže na društvenu podršku kohezije dece različitog pola. U delovima grada i kvartovima koji su tokom prve polovine 20. veka bili etnički heterogeni i dečije grupe su bile organizovane na principu etničke heterogenosti. Etnički homogena dečije grupe registrovane su samo u kvartovima koji su u ovom periodu bili etnički homogeni, što je slučaj sa kvartovima dva periferna naselja: u jednom je većinsko stanovništvo bilo srpskog, a u drugom mađarskog porekla. Sagovornici rođeni u periodu pre Drugog svetskog rata, kada su mađarski, nemački i srpski jezik u Novom Sadu bili jednako zastupljeni u svakodnevnom kolokvijalnom govoru, ističu da su sva tri jezika bila zastupljena u komunikaciji u okviru njihovih grupa, te da je jezik prilagođavan jeziku većine članova.

Distribucija igara u istraživanom periodu se odvijala komunikacijom "lice u lice" na međugeneracijskom nivou, najčešće sa starijim srođnicima ili u okvirima jednogeneracijskih grupa. Sagovornici o igrama koje su i danas u praksi, jasno su pravili razliku između igara koje spontano izvode u okviru svojih igrovnih grupa i igara koje su deo školskog programa učenja "tradicionalnih igara". Ove druge tokom razgovo-

pravcu grad – selo (Kon, 1987: 102).

⁸ Ovo istraživanje je segment šireg istraživanja dečijih igara praktikovanih na području Novog Sada tokom prve polovine 20. veka, kojim su, pored formalnih karakteristika, bile obuhvaćene i analize polne/rodne orijentacije igara, etničkih i konfesionalnih, te društveno poželjnih karakteristika igara i obima redukcije i stepena transformacije u današnjoj igrovnoj praksi novosadske dece.

ra sagovornici nisu stavljali u kontekst svoje igrovne prakse, što navodi na zaključak da igre koje se institucionalno distribuiraju u dečijim grupama nisu prihvaćene kao deo folklor.

Analiza zastupljenosti identičnih ili modifikovanih i transformisanih oblika, ali i nestajanja igara praktikovanih u prvoj polovini 20. veka iz današnje igrovne prakse neophodna je zbog sagledavanja re-kreativnosti, varijabilnosti i tradicionalnosti istraživanih igara.

U kontekstu formi varijeteta igara izdvajaju se varijacije izazvane trenutnim prilagođavanjem broju igrača, dostupnim rekvizitima i mestu izvođenja igre. Takođe, izdvajaju se i varijeteti koji se pojavljuju kao osnovni oblici igre u različitim dečijim grupama. Kao igre sa najviše varijacija registrovane su igre *Šantiškole* i *Trule kobile*. Uočeni su i varijeteti povezani sa jezičkim aparatom, odnosno sa žargonom grupe, ali i sa jezikom na kome se odvija verbalna komunikacija tokom izvođenja igre. Takve su igre *Bùj, bùj, zòld ág*, sa formulativnim tekstom na mađarskom jeziku, koja ima identičnu strukturu i pravila kao igra *Laste, prolaste*, praćena tekstom na srpskom jeziku. Igre sa istim tipom varijacije su i *Korhadat bërka*, odnosno igra *Trule kobile*.⁹

Kao primarni faktori modifikacije, transformacije, redukcije i nestajanja registrovanih igara iz današnje igrovne prakse mogu se izdvojiti:

1. promena infrastrukture naselja – jedan od primarnih faktora nestanka i redukcije određenih igara koje su izvođene u spoljašnjem ambijentu. Rušenjem velikog broja porodičnih kuća i podizanjem stambenih zgrada na njihovom mestu, kao i upotrebom slobodnih zelenih površina za izgradnju novih stambenih kvartova i ulica, nestaju uslovi za izvođenje određenog korpusa igara.
2. modernizacija načina života – pojava novih sadržaja u neposrednom iskustvu dece, uslovljenih modernizacijom načina života, uticala je na modifikaciju i transformaciju dečijih igara. Proces modifikacije igara u ovom kontekstu nije podrazumevao samo prilagođavanje u sadržinskom, nego i u jezičkom smislu. Usled ovog procesa su određene igre dobile nove nazive ili su izmenjeni nazivi rekvizita, pozicija igrača, odnosno celokupni jezički korpus jedne igre. Međutim, proces modernizacije je uslovio i nestanak određenih igara koje sadržinski ili samim načinom izvođenja, nisu mogle da se prilagode novim društvenim trendovima.
3. prevaziđenost rekvizita – igre čiji su rekviziti u određenom momentu prevaziđeni u kontekstu dizajna ili same upotrebe, a koje su pokazale fleksibilnost prema uvođenju novih opstale su u igrovnoj praksi u modifikovanom obliku.
4. razvoj industrije igračkara – ovaj faktor povezan je sa prethodnim. U izvesnim slučajevima, rekviziti za izvođenje igara su postajali prevaziđeni ne samo zbog neprikladnosti novim uslovima izvođenja igara, nego i pojavom novih rekvizita. Razvojem industrije igračkara, čime one postaju dostupne deci svih društvenih slojeva.

⁹ Terminom “igrovni sistem” su obuhvaćene uloge koje imaju učesnici u igri, zatim pravila, verbalna i neverbalna komunikacija, rekviziti/pomagala i igračke (Videti: Крел, 2004).

va, znatan deo korpusa igrovnih aktivnosti nestaje ili biva modifikovan. Tako nestaju igre čiji sadržaj nije dovoljno atraktivan u poređenju sa igrama koje su uključivale upotrebu novih generacija igračaka. Igre čiji je sadržaj mogao da se prilagodi upotrebi industrijski proizvedenih rekvizita/igračaka zadržao se u igrovnoj praksi, ali u modifikovanom obliku.

5. pojava elektronskih medija – pojava televizije i dostupnost televizijskih aparata svim slojevima društva, kao i pojava drugih elektronskih medija, uticala je prvenstveno na nestanak određenih igara, ali i na njihovu transformaciju. Elektronski mediji svoj uticaj na dečije igre reflektuju i kroz pojavu novih sadržaja i likova u igri. Međutim, njihov uticaj na dečije igre se ogleda i u činjenici da elektronski mediji predstavljaju značajan faktor utroška budžeta slobodnog vremena dece, pa se mogu smatrati i faktorom redukcije izvođenja određenih igara.

Navedeni faktori su izvršili jasan uticaj na dečije igre i usloveli izmene u njihovim formama i sadržajima. Igre koje su pokazale veći stepen fleksibilnosti prema društvenim promenama, u današnjoj igrovnoj praksi se manifestuju u neizmenjenom ili modifikovanom obliku. Za razliku od njih, igre sa slabijim potencijalom adaptacije na promene rekvizita, jezičkog aparata i igrovnog prostora, nestale su iz spontane igrovne prakse novosadske dece. Međutim, i u ovom slučaju se može reći da igre karakteriše tradicionalnost (kao karakteristika folklorne komunikacije), s obzirom da nove igre preuzimanjem forme ili dela sadržaja nastavljaju tradiciju starih oblika igrovnih aktivnosti.¹⁰

Završno razmatranje

Dečije igre posmatrane u etnološkom/antropološkom diskursu predstavljaju nezaobilazni sadržaj folklornog stvaralaštva, odnosno njegovog posebnog segmenta – dečijeg folklor. Karakteristike dečijih igara koje ih određuju kao folklorni sadržaj, a koje su proverene na uzorku kolektivnih igara koje su bile i koje su još deo igrovne prakse u Novom Sadu, odnose se na način njihovog nastanka, manifestacije, transmisije i adaptacije na društvene promene. Folklorne karakteristike igara su:

1. anonimnost autora igara;
2. oralnost – kao forma transmisije igara i forma komunikacije u igri;
3. performativnost – ogleda se u celokupnom igrovnom procesu, od početnih priprema do završetka igre;
4. javnost – u kontekstu igrovnog prostora;
5. kolektivnost – određuje igre kao svojinu dečijih grupa i šire društvene zajednice, ali i reprezentom grupnog identiteta dece;

¹⁰ U prilogu su dati opisi nekoliko igara izvođenih u prvoj polovini 20. veka i formi u kojoj su prisutni u savremenoj igrovnoj praksi, u cilju ilustracije varijabilnosti, re-kreativnosti i tradicionalnosti igara.

6. re-kreativnost – odnosi se na prilagodljivost igre trenutnim okolnostima izvođenja ili društvenim promenama;
7. varijabilnost – mogućnost uvođenja novih i transformacija starih elemenata, usled čega nastaju brojni varijeteti jedne igre;
8. direktna i uzajamna komunikacija – odvija se kroz verbalnu i neverbalnu komunikaciju;
9. neformalna distribucija i
10. tradicionalnost – podrazumeva neporomenljivost strukture igre i pored modifikacije njenih elemenata.

Dakle, navedeni parametri postavljaju dečije igre u diskurs folklora i folklorne komunikacije. Fleksibilnost igara prema društvenim promenama utiče na kontinuiranu egzistenciju igara u igrovnoj praksi, te ih čini komunikacijskim lancem između brojnih generacija dece/aktera igre.

Prilog

Opisi igara

1. *Laste, prolaste*

U izvođenju ove igre najčešće su učestvovalе samo igrovne grupe devojčica. Broj učesnika/ca nije bio određen pravilima igre, ali je zbog samog načina izvođenja bilo poželjno da učestvuje veći broj igrača. Pre početka igre, brojalicom su određivane dve učesnice ispod čijih ispruženih ruku su se provlačile ostale učesnice. One su se tiho dogovarale koja će predstavljati grupu *Zlatne jabuke*, a koja *Zlatne kruške*. Zatim bi stajale jedna naspram druge, hvatajući se za ruke, tako da su položajem tela i ruku činile *kapiju*. Nakon što bi se postavile u početnu poziciju, počinjale su da pevaju, tačnije skandiraju, sledeći tekst:

”Laste, prolaste,
Kroz goru nam dolaste,
Naša gora zelena,
A vaša je uvela,
Hej, haj, Pero, Vero,
Otvori nam vrata Jelo,
Da nam prođe vojska, Jelo,
Hej, haj, zatvaraj!”

U toku izgovaranja teksta, ostale učesnice su, jedna po jedna, prolazile ispod *kapije*. Na reč "zatvaraj", devojčice koje su predstavljale *kapiju*, spuštale su ruke i hvatale učesnicu koja je u tom trenutku prolazila ispod njihovih ruku. Zatim bi joj šapatom postavljale pitanje da li bi želela da nastavi igru u grupi *Zlatne jabuke* ili *Zlatne kruške*. Kada bi se učesnica odlučila za jednu grupu, stala bi iza njene predstavnice, držeći je za struk. Postupak se ponavljao sve dok i poslednja učesnica ne postane deo jedne od *zlatnih* grupa. Da bi se odredila pobednička grupa, devojčice bi i dalje stojeći u dve kolone čije su se predstavnice držale za ruke, vukle kolonu, svaka na svoju stranu. Grupa koja bi uspela da povuče protivničku grupu na svoju stranu, proglašavana je za pobednika, a zatim je ceo ciklus igre ponavljan sa novim pozicijama učesnika. Kod ispitanika/ca nastanjenih u novosadskom naselju Telep, registrovano je izvođenje igre sa identičnom strukturom koju su svi učesnici, bez obzira na etničko poreklo, igrali uz izgovaranje sledećeg teksta na mađarskom jeziku:

"Bùj, bùj,
Zöld ág,
Zöld levelecske,
Nytva van az aranyka pu,
Csak bùjhatok rajta,
Rajta, rajta, leszakadt a pajta
Benn maradt a macska!"

Slobodan prevod navedenog teksta glasi:

"Sagni se, sagni,
Pod zelenom granom,
Zeleni listiću,
Otvorena je zlatna kapija,
Prolazite ispod,
Sad, sad, srušio se ambar,
Mačka je ostala unutra"

Igra je izvođena u ambijentu stambenih kvartova i školskih dvorišta. Danas je, takođe, u igrovnoj praksi novosadske dece.

2. *Jelečkinje, barjačkinje*

Igra je izvođena uz učešće polno/rodno homogenih i heterogenih igrovnih grupa. Broj igrača nije bio određen pravilima igre. Pre početka igre, igrači su se brojalicom ili dogovorom delili u dve grupe, koje su tokom trajanja igre stajale jedna naspram druge. Nakon podele u grupe, takođe brojalicom ili dogovorom, određivana je grupa koja je započinjala igru. Tokom izvođenja igre, igrači su se držali za ruke sa svo-

jim saigračima, stvarajući *lanac*. Grupa koja je počinjala igru, suparničkoj grupi je postavljala pitanje: “Jelečkinje, barjačkinje, koga ćete?”. Na postavljeno pitanje, igrači iz druge grupe su se dogovarali kojeg igrača će da prozovu, te su uzvikivali njegovo ime.. Prozvani igrač je iz zaleta pokušavao da probije lanac između dva igrača. Ukoliko bi mu to pošlo za rukom, vraćao se u svoju grupu, odvođeci jednog od igrača iz suparničke ekipe. Međutim, ukoliko ne bi uspeo da probije “lanac”, ostajao je u protivničkoj ekipi i nastavljao takmičenje kao njen član. Isti postupak se ciklično ponavljao sve dok se svi igrači ne bi našli u jednoj grupi. Nakon završenog ciklusa igre, igrači su se ponovo delili u dve grupe, te se cela igra ponavljala. Igra je izvođena u ambijentu stambenih kvartova i školskih dvorišta. Tokom sedamdesetih godina dvadesetog veka naziv igre *Jelečkinje, barjačkinje* je izobičajan, iako je sama igra zadržana u igrovnoj praksi novosadske dece pod nazivom *Daj, care, vojsku*. U izvođenju igre upitna formulacija: “Jelečkinje, barjačkinje, koga ćete?” je zamenjena imperativnom formulacijom: “Daj, care, vojsku”, dok su ostali segmenti ostali istovetni. Igra je i dalje u igrovnoj praksi dece pod nazivom *Daj, care vojsku*.

3. Care, care, gospodare, kol’ko ima sati

U igri su učestvovala polno/rodno heterogene grupe igrača čiji broj nije bio ograničen pravilima igre. Učesnici su tokom igre stajali u koloni, jedan do drugog, dok je *car* stajao nekoliko metara dalje, okrenut leđima. Igru je počinjao igrač određen brojalicom ili dogovorom, koji se obraćao caru: “Care, care, gospodare, kol’ko ima sati?” Na postavljeno pitanje, igrač na poziciji *cara* je odgovarao na primer: “Pet koraka!” ili je broj koraka bio određen nekim drugim brojem prve desetice. Igrač koji je postavio pitanje je pravio zadati broj koraka prema igraču na poziciji *cara*, a zatim je sledeći igrač postavljao isto pitanje i ceo postupak se ponavljao. Prema pravilima igre, igrač na poziciji *cara* je drugom učesniku mogao na postavljeno pitanje da odgovori i: “Selo pet na devet pa trči sokakom”, što je značilo da ga *car* privremeno isključuje iz igre. Igrač kojem bi prvom pošlo za rukom da dođe do *cara* je pobeđivao u tom ciklusu igre, te je zamenjivao *cara* na toj poziciji. Zatim je ceo ciklus igre ponavljan na identičan način. Igra je izvođena u ambijentu stambenih blokova i školskih dvorišta. Sedamdesetih godina 20. veka igra je počela da se izvodi i pod nazivom *Mati, mati, kol’ko ima sati*. Struktura igre je zadržana, ali su uvedena nova pravila kretanja učesnika. Pored pravolinijskog kretanja, koje je moglo da se odvija krupnijim ili sitnijim koracima i skakanjem na jednoj ili obe noge, igrači su se kretali i pravljenjem okreta oko svoje ose. Ovaj tip igre je i danas u igrovnoj praksi novosadske dece.

4. Trule kobile

U izvođenju ove igre učestvovala su samo dečaćke igrovne grupe. Sam način izvođenja zahtevao je učešće između šest i deset igrača. Pre početka igre, učesnici su se do-

govorom delili u dve grupe, a zatim su određivali koja će grupa započeti igru. Igra je počinjala postavljanjem *trule kobile* u početni položaj na sledeći način: jedan od dečaka se savijao u struku, tako da su mu leđa bila u položaju paralelnom sa zemljom, a glava pognuta ka zemlji. Noge je, radi boljeg oslonca, postavljao u raširen položaj, a rukama se pridržavao za drvo ili zid. Ostali igrači iz njegove ekipe su se redali jedan iza drugog, hvatajući dečaka ispred sebe za noge ili struk, a glavu su povijali prema svojim raširenim nogama. Igrači iz protivničke ekipe su, jedan za drugim, iz zaleta skakali na leđa povijenih dečaka, pokušavajući da se ne pridržavaju za njihova leđa, kao ni za igrače iz svoje ekipe. Prvi je, najčešće, skakao dečak koji je bio najspretniji u svojoj ekipi i koji je mogao najdalje da skoči. Kada bi svi igrači iz prve ekipe skočili na leđa protivnika, brojali bi do deset, uz pljeskanje visoko podignutim rukama. Ukoliko bi *trula kobila* uspela da izdrži težinu dečaka iz protivničke ekipe, a da ne padne, pozicije ekipa su se menjale. Pored toga što se vodilo računa o tome da li su igrači koji skaču uspeli da se održe na leđima suparnika pre isteka brojanja do deset, a da se ne pridržavaju za njihova leđa ili za saigrače, bilo je važno i da nijedan od njih ne padne ili nogom dodirne zemlju. Ukoliko bi se to dogodilo, dolazilo je do inverzije uloga između grupa. Inverzija se događala i u slučaju kada bi jedan od igrača pao ili dodirnuo nogom zemlju pre nego što su svi igrači iz njegove ekipe skočili na *trulu kobilu*. Takođe, ukoliko bi jedan ili više dečaka iz grupe *trule kobile* pao zbog težine igrača iz suparničke ekipe, njegova ekipa bi ostajala na poziciji *kobile*.

Igra je mogla da se izvodi i uz učešće neparnog broja igrača. Tada se, najčešće dogovorom, birao dečak koji je leđima okrenut ka zidu, pridržavao prvog dečaka u koloni *trule kobile*. On je ujedno predstavljao i *sudiju*, odnosno vodio je računa da li se igra izvodi po pravilima. Često se dešavalo da taj pomoćni igrač bude najteži i najslabije pokretan dečak.

Kod ispitanika naseljenih u novosadskom naselju Telep, gde je do osamdesetih godina 20. veka najveći procenat stanovništva bio mađarskog porekla, zabeleženo je da su za ovu igru deca, bez obzira na etničku pripadnost i maternji jezik, upotrebljavala mađarski naziv *Korhadat bírka* (*Trula ovca*).

Ispitanici srpskog porekla naseljeni na području novosadskih naselja Salajka i Podbara, praktikovali su i igru koja predstavlja varijetet igre *Trule kobile*, a koja je registrovana pod nazivom *Kuč, kuč kobila* ili *Uč, kuč, kobila*. U njenom izvođenju je učestvovao manji broj igrača koji se nisu delili u grupe, već su se takmičili pojedinačno. Na poziciji *kobile* nalazio se samo jedan dečak kojeg je pridržavao pomoćni igrač. Ostali učesnici su skakali na leđa *kobile*, pokušavajući da ne padnu niti da dodirnu nogom zemlju, čime bi došlo do inverzije na poziciji *kobile*. S obzirom na dužinu leđa *kobile*, već treći igrač bi padao sa nje, te je dolazilo do inverzije pozicija. Ukoliko bi se dogodilo da *kobila* padne, igra se nastavljala sa istim pozicijama igrača. Igra je izvođena u školskim i dvorištima stambenih kvartova. I danas je ova igra prisutna u igrama novosadske dece, pod istim nazivom *Trule kobile* i sa istim pravilima.

5. Janjine

U igri *Janjine* najčešće su učestvovalе samo igrovne grupe dečaka. Pre početka igre, dogovorom je određivan igrač na poziciji *kozlića*, odnosno koga će ostali učesnici preskakati. Prvobitno, *kozlić* je zauzimaо pognuti položaj koji se nazivao *mali*, odnosno, savijao se u struku tako da mu je gornji deo tela bio paralelan sa zemljom, ruke je oslanjao na butine, a glavu savijao prema skupljenim nogama. Postavljao se horizontalno u odnosu na ostale igrače. Oni su ga, jedan po jedan, iz zaleta preskakali sa dogovorene razdaljine, odražavajući se o leđa *kozlića*. Prilikom preskoka uzvikivali su rečenice sa šematizovanim sadržajem i izvodili određene pokrete prema unapred utvrđenom redosledu. Uz prvi preskok svi igrači su uzvikivali: “Janjine!”, a uz drugi “Kupusa i slanine!”. Treći preskok je bio praćen pokretima koji imitiraju mešenja hleba, po *kozličevim* leđima i rečenicom: “Ovako se hlebac mesi!”, dok je prilikom četvrtog, preskakač dlanovima snažno udarao leđa *kozlića* uz rečenicu: “Biber štruc”. Prilikom sledećeg skoka, igrači su nogom udarali *kozlića* u stražnjicu i uzvikivali: “Fus u guz!”, dok su se kod šestog naizmenično postavljali i skidali određeni predmet, najčešće kapu ili maramicu, sa leđa *kozlića*. Kada bi se završio ovaj krug preskoka, *kozlić* se postavljao u *srednji* položaj, odnosno stajao je u položaju sa blago savijenim leđima i glavom priljubljenom uz grudni koš. Za razliku od prethodnog položaja, stajao je vertikalno u odnosu na preskakače, okrećući im leđa. Igrači su ponavljali sve tipove skokova, prema utvrđenom redosledu, nakon čega je položaj *kozlića* ponovo menjan. On se gotovo potpuno uspravljao, a glavu povijao ka grudima. Igrači su i u ovom položaju *kozlića*, koji je nazivan *veliki*, pokušavali da ponove sve skokove. S obzirom na težinu preskoka u ovom položaju, mali broj igrača je uspevao da ih izvede. Pravila o inverziji na poziciji *kozlića* su se razlikovala od grupe do grupe igrača. Prema jednoj varijanti pravila, do inverzije je dolazilo ukoliko jedan od preskakača ne bi uspeo da izvede preskok ili da izgovori prateću rečenicu. Prema drugoj varijanti, jedan učesnik se nalazio na poziciji *kozlića* tokom sva tri ciklusa preskoka. Ukoliko jedan od preskakača ne bi pravilno izveo preskok, umesto zamene pozicija sa *kozličem*, ispadao bi iz igre. Ova igra je izvedena u ambijentu školskih dvorišta i stambenih kvartova. I danas deo igrovne prakse novosadske dece.

6. Kockanje

Terminom *kockanje* je nazivano nekoliko igara na dobit. U njima su učestvovalе samo dečачke igrovne grupe. U ovim igrama su se koristili metalni novčići i sličice različitih motiva. Novčići su bili različite vrednosti, dok su se za *kockanje* koristile i sličice fudbalera koje su se kao poklon dobijale u čokoladama, odnosno šećernim tablama, sa nazivom *Sport*. Za izvođenje ove igre su se koristile i sličice sa motivima pejzaža različitih zemalja, kojima su bile dekorisane kutije šibica. Pre početka igre dogovorom je utvrđivan redosled kojim su takmičari izvodili bacanja, a zatim je obeležavan i igrovni prostor, dok je dalji tok igre zavisio od pravila varijeteta *kockanja*.

- a) *Krajcarice* su predstavljale igru na dobit u kojoj su se koristili metalni novčići. Naziv igre potiče od naziva za sitni austrijski metalni novac *krajcer*, koji je prvobitno upotrebljavan za izvođenje ove igre.

Nakon što bi se dogovorom odredio redosled kojim će igrači bacati novčić, na ravnom terenu su obeležavane dve proizvoljno udaljene linije koje su predstavljale granice igrovnog prostora. Ukoliko je igra izvođena na zemljanom terenu označavale su se linije oštrim predmetom, štapom ili kamenom, a ukoliko je igra izvođena na betonskom terenu linije su iscrtavane parčetom cigle. Igrači su prema unapred utvrđenom redosledu, sa prve obeležene linije, bacali novčiće pokušavajući da ga bace na drugu liniju ili što bliže njoj. Prilikom bacanja igrači nisu smeli da pređu ili da stanu na prvu obeleženu liniju pošto se tada njihov ostvareni rezultat nije računao. Prema pravilima igre, u slučaju prelaženja linije prilikom bacanja, igrač je morao da ponovi bacanje, dok je u nekim igrovnim grupama prelaženje kažnjavano rigoroznije, diskvalifikovanjem igrača iz tog ciklusa igre. Nakon završenog bacanja pobednikom je proglašavan igrač koji je uspeo da baci novčić na samu liniju ili najbliže njoj. Kao nagradu dobijao je sve novčiće kojima su igrači izvodili bacanja u tom ciklusu igre. Ukoliko bi se dogodilo da su dva igrača postigla jednako dobre rezultate bacanja koji su ih kvalifikovali za pobednike, eliminacija je izvođena sistemom *pismo-glava*. Igrač koji bi pogodio na koju stranu će pasti novčić je proglašavan pobednikom i kao nagradu je odnosio sve novčiće koji su bacani u ovom ciklusu igre.

- b) *Kockanje na prenglu* ili igra *Prangije* je predstavljala igru zasnovanu na sistemu *pismo-glava*. Za njeno izvođenje su bili potrebni novčići kao rekviziti, ali i predmeti pomoću kojih je mogao da se improvizuje postament za novčiće. Pre početka igre improvizovan je postament za novčiće, najčešće od dva unakrsno postavljena štapa u formi klackalice, koji su nazivani *prengla* ili *prangija*. Igrači su pojedinačno iznosili prognoze o odnosu broja novčića koji će pasti na stranu *pisma* i na stranu *glave*. Na jedan kraj *prengle* su postavljani novčići, dok je drugi kraj jedan od igrača snažno udarao nogom, kako bi novčiće odbacio u vis, a zatim su brojani novčići koji su pali na stranu *pisma* i na stranu *glave*. Ukoliko bi se dogodilo da jedan od igrača pogodi broj *pisama* i broj *glava*, proglašavan je pobednikom, a kao nagradu je dobijao sve novčiće koji su korišćeni i kao rekviziti u ovom ciklusu igre.
- c) *Kvrce* su igra koja je izvođena uz upotrebu sličica iz čokolada *Sport*, dok su pravila izvođenja bila veoma slična pravilima igre *Krajcarice*. Pre početka igre, pored određivanja redosleda kojim će igrači izvoditi bacanja, obeležavana je linija sa koje su igrači izvodili bacanja. Druga linija nije obeležavana, budući da su sličice bacane prema zidu koji je u ovom slučaju predstavljao drugu granicu igrovnog prostora. Bacanje sličica je izvođeno posebnim pokretima ruku. Ukoliko je igrač desnoruk, sličicu je horizontalno postavljao na levu šaku, savijenu u pesnicu i vertikalno okrenutu. Zatim je, naglim potezom srednjeg prsta desne ruke udarao ivicu sličice i odbacivao je u dalj. Prilikom izvođenja bacanja, igrači nisu smeli da prekorače ili nagaze obeleženu liniju. Ukoliko bi se to dogodilo igrač je morao da po-

novi bacanje. U nekim igrovnim grupama su poštovana stroža pravila, te se dešavalo da igrača koji je prekoračio liniju prilikom bacanja diskvalifikuju tokom tog ciklusa igre. Igrač kome bi pošlo za rukom da dobaci sličicu najbliže zidu je proglašavan pobednikom. Kao nagradu je dobijao sve sličice koje su se koristile kao rekviziti tokom tog ciklusa igre.

- d) Za igru *Par-nepar* su, takođe, bile potrebne sličice. U ovom tipu igre su učestvovala dva igrača. Pre početka igre dogovorom se određivao igrač koji je započinjao takmičenje. Svaki igrač je u ruci držao sličicu čija je jedna strana bila dekorisana određenim pejzažnim predstavama ili likovima sportista, uglavnom fudbalera, dok je druga strana bila bez dekoracija. Jedan igrač je uzvikivao: “Par”, a drugi: “Nepar”, a igrač koji je započinjao igru je svojom sličicom udarao sličicu saigrača. Ukoliko bi sličice pale na istu stranu, igrač koji je uzviknuo “Par” je pobeđivao u ovom ciklusu igre i kao nagradu je dobijao obe sličice. Ukoliko bi sličice pale na različite strane, igrač koji se opredelio za *neparnu* stranu je pobeđivao i dobijao obe sličice.

Bez obzira na tip rekvizita koji je upotrebljavan za izvođenje, ove igre su deca i odrasli nazivali *kockanje* ili *kocka*, a zbog hazardnog karaktera njihovo izvođenje je bilo strogo zabranjeno. Ukoliko bi roditelji i profesori zatekli decu u igranju ovih igara, sledile su oštre kazne, kao što su batine i loše ocene. I pored opasnosti od ovakvih kazni igre hazardnog karaktera su krišom izvođene, kako u uličnom ambijentu stambenih kvartova, tako i u prostoru školskih dvorišta i hodnika. Igre ovog tipa su posle osamdesetih godina 20. veka počele da gube na intenzitetu izvođenja, tako da su danas u igrovnoj praksi samo igre *Kvrce* i *Par-nepar*.

7. Klikeranje

U igri klikeranja su učestvovala samo igrovne grupe dečaka. Pre početka igre učesnici su se dogovarali koju vrstu klikera će koristiti prilikom izvođenja igre. Utiskivanjem klikera u zemlju igrači su pravili rupi, odnosno *ropu* ili *rošu*, u koju su ubacivali klikere, a zatim su obeležavali mesto sa koga će izvoditi početno bacanje. Redosled je utvrđivan dogovorom. Prilikom izvođenja početnog bacanja igrači su savijanjem nogu u kolenima i povijanjem gornjeg dela tela ka zemlji pokušavali da zauzmu adekvatan položaj za bacanje klikera što bliže rupi. Igrač čiji bi kliker pao najbliže rupi je započinjao igru na taj način što je pokušavao da pogodi jedan od protivničkih klikera. Međutim, da zadatak ne bi bio previše jednostavan, ovaj igrač nije gađao bilo koji kliker nego onaj koji bi mu drugi igrači odredili, po pravilu najudaljeniji, ili prema kome postoji izvesna prepreka. Gađanje je izvođeno tako što bi igrač savijenim kažiprstom ili srednjim prstom snažno udarao kliker koji je, kotrljajući se po zemlji, trebalo da udari protivnički kliker. Ukoliko bi igraču pošlo za rukom da ispuni zadatak, kao nagradu je dobijao sve bačene klikere. Međutim, ukoliko bi promašio, igru je nastavljao igrač čiji je kliker bio sledeći najbliži rupi. Na kraju igre su igrači prebroja-

vali osvojene, odnosno izgubljene klikere. Jednostavniji varijetet ovog tipa klikeranja je izvođen na taj način što bi igrači nakon početnog bacanja umesto gađanja protivničkih klikera pokušavali da ubace svoj kliker u rupu. Prvi potez je izvodio igrač čiji je kliker prilikom početnog bacanja pao najbliže rupi. Ukoliko bi uspeo da ubaci kliker u rupu, *nosio* je sve klikere, ili je uzimao ubačeni kliker i nastavljao igru ubacujući protivničke klikere, sve dok ne bi promašio rupu. Ukoliko bi se dogodilo da promaši, igru je nastavljao igrač čiji je kliker bio sledeći najbliži rupi.

U igrovnoj praksi novosadske dece bile su i igre *Štucovanje* i *Pašovanje*, koje su se, takođe, igrale klikerima:

- a) Pre početka izvođenja igre *Štucovanje* igrači su organizovali igrovni prostor obeležavanjem linije sa koje je izvođeno bacanje. Nekoliko metara dalje su postavljali jedan kliker koji je predstavljao metu. U igri su najčešće učestvovala samo dva igrača. Igrač koji bi prvi izvodio bacanje stao bi na obeleženu liniju, savijajući noge u kolenima i povijajući gornji deo tela ka podu, kako bi zauzeo pogodan položaj za bacanje. Prilikom bacanja igrač je postavljao kliker u šaku, između gornjeg dela dlana i savijenog kažiprsta i snažnim udarcem palca ga izbacivao iz šake. Ukoliko bi igrač uspeo da pogodi kliker na zemlji, kao nagradu je dobijao pogodeni kliker. Ukoliko mu ne bi pošlo za rukom da pogodi metu, drugi igrač bi ponavljao isti postupak.
- b) U igri *Pašovanje* su učestvovala samo dva igrača. Pre početka igre, jedan od igrača je petom pravio veliku *rošu* u koju su ubacivani klikeri. Igrači su dogovorom određivali broj i vrstu klikera sa kojima će izvoditi igru i koji od njih će prvi izvesti bacanje koje se izvodilo jednostavnim ispuštanjem klikera u rupu.

Prvi igrač je stajao iznad rupe, držeći nekoliko svojih i nekoliko saigračevih klikera, a nakon što bi jedan od njih uzviknuo: "Par", a drugi: "Nepar", bacao je sve klikere u rupu. Nakon bacanja, prebrojavani su klikeri koji su se zadržali u rupi. Ukoliko je broj klikera bio paran, igrač koji je uzviknuo "Par" je odnosio sve klikere i obratno. U sledećem ciklusu igre, drugi učesnik je izvodio bacanje, a ciklusi igre su ponavljani sve dok je igračima bio zabavan ovaj tip igre ili dok jedan od igrača ne bi izgubio sve klikere. *Klikeranje* je izvođeno u ambijentu stambenih blokova, parkova i školskih dvorišta. Ova igra je u igrovnoj praksi novosadske dece opstala sve do kraja osamdesetih godina 20. veka, ali je doživela transformaciju naziva i pravila izvođenja. *Klikeranje* sa ubacivanjem u rupu postaje *novosadski*, a igra *Štucovanje beogradski* tip igre.. Igra *Klikeranje* i danas je u igrovnoj praksi novosadske dece, ali je rasprostranjenost izvođenja redukovana.

8. Mice ili Mline

Igra *Mice* ili *Mline* je bila igra takmičarskog tipa i za nju je bila potrebna *mica*, odnosno crtež sa šemom igre i zrnima pasulja. U igri su učestvovala polno/rodno homoge-

ne i heterogene grupe igrača, a zbog samog načina izvođenja igre, takmičenje u okviru jednog ciklusa je bilo ograničeno na dva igrača. Pre početka igre, igrači su pripremali po devet zrna pasulja i na papiru, betonu ili zemlji crtali *micu* koju su predstavljala tri kvadrata jedan u drugom, povezana po sredini sa četiri prave linije. Tačke na kojima linije seku kvadrate, kao i uglovi kvadrata, predstavljale su mesta za postavljanje zrna pasulja. Zatim je brojalicom ili dogovorom određivan igrač koji je počinjao igru. Igrači su tokom igre naizmenično postavljali i po označenim tačkama pomerali zrna pasulja, pokušavajući da svojim zrnima zauzmu tri označena mesta u horizontalnom ili u vertikalnom nizu. Ukoliko bi igraču pošlo za rukom da postavi svoja tri zrna u jedan niz, sticao bi pravo da od suparnika uzme jedno zrno. Najčešće je uzimao zrno koje mu je bilo prepreka da popuni neki drugi niz. Igra je bila gotova kada jednom od igrača ostanu samo dva zrna, čime bi drugi igrač osvajao pobjedu u tom ciklusu igre. Igra je mogla da se izvodi i u spoljašnjem i u unutrašnjem ambijentu. Danas je ova igra izobičajena, međutim, u igrovnoj praksi dece su igre sa sličnom strukturom, kao što su *Čoveče ne ljuti se i Iks, oks*.

9. Preskakanje štrika

Preskakanje štrika je igra sa skakanjem koja je izvođena uz upotrebu rekvizita konopca/*štrika*. U izvođenju ove igre su učestvovala samo igrovne grupe devojčica. Pre početka igre, brojalicom ili dogovorom su određivane dve učesnice koje su okretale konopac, a zatim je utvrđivan redosled kojim su učesnice preskakale. Preskakanje konopca su učesnice mogle da izvode individualno ili u paru. Prvobitno su izvođeni jednostavni preskoci na dve noge, zatim preskoci na jednoj nozi i ukrštenim nogama, dok se posle izvesnog vremena ubrzavalo okretanje konopca, kao i sami preskoci. Za veoma brzo okretanje konopca, koje je mali broj učesnica mogao da prati izvođenjem preskoka, upotrebljavan je naziv *paprikaš*. Okretanje konopca, kao i preskoci, izvođeni su sve dok učesnica koja izvodi preskoke ne bi pogrešno izvela preskok, čime je ispadala iz igre, a na njenu poziciju je dolazila druga učesnica. Kada bi sve učesnice izvele preskoke, dolazilo je do promena i na pozicijama učesnica koje su okretale konopac, te se ceo ciklus igre ponavljao. Igra je izvođena u ambijentu stambenih kvartova i školskih dvorišta. Do šezdesetih godina 20. veka, ova igra je bila jedna od dominantnih igara igrovnih grupa devojčica, kada je počela da je potiskuje igra *Lastiš* koja ima sličnu strukturu. Tokom igre *Lastiš*, dve učesnice su između sebe držale gumu, odnosno lastiš ušivenih krajeva, dok su ga jedna ili dve učesnice u paru preskakale prema unapred utvrđenim tipovima skokova. Visina na kojoj je držan lastiš, kao i težina preskoka, tokom igre su povećavani, a prilikom načinjene greške učesnica koja je izvodila preskok je ispadala iz igre. Igra *Preskakanje štrika* danas je izobičajena iz igrovne prakse novosadske dece, ali se pod nazivom *Preskakanje vijače* izvodi u školama na časovima fizičke kulture.

10. Šantiskole

U igri su najčešće učestvovala samo igrovne grupe devojčica. Broj učesnica nije bio određen pravilima igre, ali kako bi se tokom trajanja igre održala dinamičnost, u igri najčešće nije učestvovalo više od šest učesnica. Na ravnom betonskom ili zemljanom terenu je iscrtavana *školica*, odnosno igrovno polje koje je činilo više na različite načine spojenih kvadrata. Brojalicom ili dogovorom je utvrđivan redosled izvođenja skokova. Izgled *školice* i pravila izvođenja nisu bila jednoobrazna, već su različite igrovne grupe ovaj tip igre izvodile na različite načine. Evidentirani su sledeći varijeteti izgleda *školica* i načini izvođenja igre:

1. *Školica* je iscrtavana u formi pravougaonika sa osam spojenih polja. Polja su raspoređivana tako da su prva dva vertikalno spojena, zatim se na njih nastavljalo horizontalno spojeno treće i četvrto polje. Peto i šesto su vertikalno, a sedmo i osmo horizontalno spojena i postavljena polja. Učesnica koja je brojalicom ili dogovorom određena da počne igru, bacala je kamenčić koji je nazivan *peglica* ili *šora*, u prvo polje, a zatim je skakala po svim poljima vodeći računa da ne stane na graničnu liniju polja. Ukoliko bi stala na liniju, prekidalala je skakanje i čekala sledeći krug igre, kako bi mogla da ponovi bacanje kamena i skakanje. U ovom tipu *školice* skokovi su izvođeni na dva načina:
 - a) Učesnica je kroz prva dva polja skakala na jednoj nozi, zatim bi pravila raskorak, kako bi istovremeno mogla da skoči na treće i četvrto polje. Kroz polja pet i šest je ponovo skakala na jednoj nozi, dok je na sedmom i osmom polju ponavljala skok raširenih nogu, a zatim se okretala, istovremeno stajući na sedmo i osmo polje. Na isti način je izvodila i skokove u suprotnom smeru sve do polja broj jedan, gde se saginjala i uzimala *kamenčić*, a zatim bi izlazila iz *školice*. Prema utvrđenom redosledu sve učesnice su skokovima prelazile kroz *školicu*, a zatim bi prva učesnica ponavljala bacanje kamena, ovaj put u polje broj dva i ponavljala skakanje kao i u prethodnom krugu igre. Postupak je ponavljan sve dok kamenčić ne bi bio bačen i u osmo polje. Učesnica koja bi prva uspela da izvede svih osam krugova preskakanja *školice* je postajala pobednica. Igra se nastavljala sve dok sve učesnice ne bi prošle kroz svih osam krugova igre. Brzina kojom bi to izvele je uticala na njihovo pozicioniranje među drugim učesnicama.
 - b) Učesnica bi prvobitno bacila kamenčić u prvo polje, a zatim bi skaćući na jednoj nozi, nogom gurala kamenčić kroz ostala polja. Nakon što bi sve učesnice izvele prvi krug prolaska kroz *školicu*, prva učesnica je bacala kamenčić u drugo polje iz kojeg je dalje, skakućući na jednoj nozi, gurala kamenčić kroz ostala polja. Postupak je ponavljan dok sve učesnice ne bi izvele svih osam krugova prolaska kroz *školicu*. Kao što je slučaj i u prethodnom varijetetu, brzina kojom bi prošle kroz svih osam krugova, uticala je na pozicioniranje učesnica.
2. *Školica* je iscrtavana u formi pravougaonika horizontalno podeljenog na osam polja, na čijem se gornjem delu nalazi polukrug koji je nazivan *nebo*. Pre početka

igre brojalicom ili dogovorom je utvrđivan redosled bacanja kamenčića i skokova, kao i način igre.

Prva učesnica je bacala kamenčić u polje broj jedan i skačući na jednoj nozi je prolazila kroz sva polja, a zatim bi se u *nebu* okretala i nastavljala skakanje u suprotnom smeru. Kada bi došla do polja broj jedan, saginjala bi se i uzimala kamenčić, a zatim izlazila iz *školice*. Sledeća učesnica je ponavljala isti postupak. Učesnica koja bi prva uspela da bez načinjene greške prođe svih osam krugova igre je proglašavana pobednicom, dok je rangiranje ostalih učesnica zavisilo od brzine prolaska kroz *školicu*. Prolasci kroz *školicu* su u zavisnosti od prethodnog dogovora mogli biti izvođeni i guranjem kamenčića kroz sva polja.

3. *Školica* je iscrtavana u formi kvadrata veličine oko jednog kvadratnog metra, podeljenog na devet polja. Kao i u prethodnim varijetetima, pre početka igre je dogovorom ili brojalicom utvrđivan redosled kojim su učesnice izvodile skokove. U ovom varijetetu igre, skokovi su izvođeni bez kamenčića.

Učesnice su jedna za drugom izvodile skokove, odnosno prolazak kroz *školicu*, na sledeći način: prvobitno bi na jednoj nozi skakale u srednji kvadrat prvog reda, a zatim bi pravile raskorak, kako bi istovremeno mogle da skoče u bočna polja prvog reda. Zatim bi ponovo skupljale noge, kako bi mogle da se na jednoj nozi vrate u središnje polje, a zatim bi iskakale iz *školice*. Isti postupak su ponavljale sve učesnice prema utvrđenom redosledu. Zatim bi ponovo prva učesnica uskakala u središnje polje drugog reda, izvodila skokove u bočna polja i ponovo u središnje, te iskakala iz *školice*. Sve učesnice su ponavljale ovakve skokove i u trećem redu, sve vreme vodeći računa da ne stanu na jednu od graničnih linija. Ukoliko bi se dogodilo da jedna od učesnica stane na liniju, morala je da prekine izvođenje skokova i tek u sledećem krugu bi mogla da ponovi skokove i nastavi učešće u igri. Učesnica kojoj bi pošlo za rukom da prva izvede sve tipove skokova bez greške, proglašavana je pobednicom, a ostale učesnice su rangirane u zavisnosti od brzine kojom bi uspele da prođu kroz *školicu*. Igra je izvođena u ambijentu stambenih kvartova i školskih dvorišta. Ovaj tip igre je i danas u igrovnoj praksi novosadske dece.

Literatura:

Антонијевић, Драгана. 2005. "Антропологија фолклора – перспективе истраживања". *Зборник ЕИ САНУ XXI*: 245-250.

Антонијевић, Драгана. 2006. "Антрополошки приступ модерним облицима фолклорне комуникације: Графити и формулативне SMS и имејл поруке". *Зборник ЕИ САНУ XXII*: 279-294.

Ben-Amos, Dan. 1971. "Toward a Definition of Folklore in Context". *The Journal of American Folklore* 84: 3-15.

Bošković-Stulli, Maja. 1983. *Usmena književnost nekad i danas*. Beograd: Prosveta - XX vek.

Kon Semjonovič, Igor. 1988. *Dete i kultura*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

Крел, Александар. 2004. *Дечије игре, Традиционалне дечије игре у Товаришеву (Бачка)*. Београд: Српски генеалогски центар.

Pedagoška enciklopedija. 1989. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

Rajković, Zorica. 1978. "Današnji dječji folklor – istraživanje u Zagrebu". *Narodna umjetnost* 15: 87-96.

Жикић, Бојан. 1996. "Природа и функција народног стваралаштва". *ГЕИ САНУ* XLV: 123 – 129.