

Tijana Jakovljević

Muzej Grada Novog Sada  
Novi Sad  
Srbija

UDK 398:796]-053.2

796.1-053.2:398.01

Prethodno priopćenje

Primljeno: 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

Dečijim 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 postave 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, sadržaja

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 folklora, 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.<sup>1</sup> 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 folklora, 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 folklora 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,<sup>2</sup> ona nisu istrigla dečije igre iz diskursa folklora.

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

<sup>1</sup> 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: Крел, 2004: 53).

<sup>2</sup> 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](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](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. "Međusobni uticaj podunavskih zemalja na dječje igre, posebno na dječje brojalice". *Zbornik radova XXXIII kongresa Saveza udruženja folklorista Jugoslavije I*; 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 folklora". *Rad XXXVIII Kongresa Saveza udruženja folklorista Jugoslavije*; Vesna Marjanović. 1997. "Dečije igre i tradicionalno nasleđe kod Srba u Vojvodini". *Zbornik međunarodnog festivala folklora*; V. Marjanović. 2005. *Традиционалне деције игре у Војводини*. Нови Сад: Магица српска; Zorica Rajković. 1978. "Današnji dečiji 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”.<sup>3</sup> 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 predstavljaće koncept karakteristika ove forme komunikacije koje su izneli Džozef Arpad,<sup>4</sup>

<sup>3</sup> U engleskom se, po analogiji sa rečju folklor, koristi termin *childlore* za označavanje ovog segmenta dečije podkulture.

<sup>4</sup> 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,<sup>5</sup> prilikom analize folklornih karakteristika formativnih 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).

<sup>5</sup> 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 svojinu 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.<sup>6</sup>

## 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.<sup>7</sup> Takođe, u

<sup>6</sup> 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).

<sup>7</sup> 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,<sup>8</sup> 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 periferne 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 razgo-

---

pravcu grad – selo (Kon, 1987: 102).

<sup>8</sup> 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, búj, zöld 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 *Korhadt bírka*, odnosno igra *Trule kobile*.<sup>9</sup>

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 igračkaka – 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 igračkaka, čime one postaju dostupne deci svih društvenih sloje-

<sup>9</sup> Terminom "igrovni sistem" su obuhvaćene uloge koje imaju učesnici u igri, zatim pravila, verbalna i neverbalna komunikacija, rekviziti/pomagala i igračke (Videti: Креп, 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.<sup>10</sup>

## 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;

---

<sup>10</sup> 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 uspeła 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,  
Nyitva 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 dva-desetog 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 neparanog 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 *Korhadit 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 izvedena 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 udario 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 igrovnjoj 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 rupu, 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 udario 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, prekidała 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 skačući 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 postuapak. 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 iscrivana 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.

Tijana Jakovljević

City Museum of Novi Sad  
Novi Sad  
Serbia

UDK 398:796]-053.2

796.1-053.2:398.01

Preliminary communication

Received: March 2, 2009

Accepted: March 10, 2009

# Games for Children as a Model of Folklore Communication

*Children's games, their forms and contents, have been shaped by cultural and social patterns, while the content itself presents symbolic communication between society and its members –participants in the games. Contents of the games, as with games in general, do not represent a medium only between the society and its members, but also among the members themselves. It is through their communication process that the transmission of the games is happening, mainly among the members of different generations, but also among the same generation group. During the transmission the contents do not remain unchanged, but the new elements are introduced which transform or reduce the content. These qualities of the games, like the qualities presented during their creation, transferring and manifestation, define children's games as a folklore form.*

*This paper examines children's group games in the discourse of folklore and folklore communication. Their folklore qualities are detected and analysed in the context of the communication process.*

**Key words:** children's games, folklore, children's folklore, folklore communication, children's groups

Games for children are a subject of study of various disciplines (pedagogy, psychology, etc.), where the primary aspect of study is their function in psycho-physical development of a child. However, when the games are placed in the discourse of the society and culture of their origin, and where they take place, it is possible to look at them from the ethnological/anthropological point of view.

By analysing the games in the ethnological/anthropological context, their form and content, it is visible that their creation is influenced by cultural and social patterns;

that form and content are a reflection of societies and cultures of their origin or their practice. Viewed in this context, the contents of the games reflect symbolic communication between the society and its members/ game participants, as well as among the members of a social group on cross generation level, as well as within the group of the same age. The children's games can also be studied in the context of folklore, where the qualities displayed through creation, manifestation and transmission are considered.

Among the first ethnological/anthropological researches which indicated the relation between the ways of playing and the culture/society type of a particular game, were the studies by Ruth Benedict and Margareth Mead. Their research was focused on the subject of childhood and growing up in non European societies<sup>1</sup>. Other research from that period which also focused on children's games in non European societies and on European rural societies. The study of children's games as part of the urban folklore was initiated by English folklorists Peter and Iona OPI during the 50s in the last century, and included the children of England, Wales and Scotland. This research resulted in the publishing of 'Folklore and the Language of School Children', and ten years later of 'Children's Games in the Street and on the Playground'. The OPI Research prompted further numerous research by other folklorists (source: Semjonovič Kon, 1987: 101). Although the modern research of children's games have shifted focus from the manifestation of a game to analysis of textual and conversational content, the role of games in preservation of local, national and cultural identity, construction of identity based on sex and similar<sup>2</sup>, they have not removed the children's games from the context of folklore.

<sup>1</sup> Margaret Mead has observed during her research on the Manus islands that the children had the freedom to spend the whole day at play, but that their games were void of any imagination, and reminded of the playing of baby animals. The poor development of the games was connected to the absence of pattern in the life of adults who would inspire the children to imitate their behaviour. Another author has come to a conclusion that in traditional communities the children actively take part in the life of adults, and thus learn at a young age through chores and games how to be independent and responsible community members (source: Krel, 2004:53).

<sup>2</sup> See MarjorieHarness 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](http://www.sscnet.ucla.edu/anthro/faculty/goodwin/Goodwin_Jumprope.pdf); M.H. Goodwin, Charles Goodwin, 'Children's arguing', [www.sscnet.ucla.edu/clic/cgoodwin/87child\\_argue.pdf](http://www.sscnet.ucla.edu/clic/cgoodwin/87child_argue.pdf); M.H. 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. Дечије игре, Традиционалне српске такмичарске дечије игре. Београд: Српски генеалогски центар; А. Крел. 2005. "Традиционалне такмичарске дечије игре као инструмент социјализације деце у Товаришеву", ГЕИ САНУ ЛIII; Ељу Вашић. 1985. "Međusobni uticaj podunavskih zemalja na dječje igre, posebno na dječje brojalice". Zbornik radova XXXIII kongresa Saveza udruženja folklorista Jugoslavije I; E. Vašić. "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 folklor". Rad XXXVIII Kongresa Saveza udruženja folklorista Jugoslavije; Vesna Marjanović. 1997. "Dečije igre i tradicionalno nasleđe kod Srba u Vojvodini". Zbornik međunarodnog festivala folklor; B. Marjanović. 2005. Традиционалне дечије игре у Војводини. Нови Сад: Матица српска; Zorica Rajković.1978. "Današnji dječji folklor - istraživanje u Zagrebu". Narodna umjetnost

A Variety of qualities of children's group games will be analysed here, those who place them in the context of folklore and define them as a means of folklore communication.

## Children's games in the context of folklore communication

Folklore is not an aggregate of cultural concepts, but communication process (Ben-Amos, 1971:9) and 'active tradition transferred through the units of meaning, exchanged in informal communication among close and familiar people, in a recognizable style, form, and cultural qualities' (Antonijević, 2005 :248). Folklore contents can be separated from non-folklore by text, texture and context analysis. According to Ben-Amos, 'textual signs' of folklore communication which distinguishes it from regular communicating are beginning and closing formulas in fairy tales, event structure in fairy tales, especially SINTAXICAL and SEMANTICAL structure and similar. 'Textual qualities' separate folklore communication from non artistic ways of communicating by rhythmical speech, reciting, intonation, music, melody, art pattern, while special conventions which indicate place, time and players for a folklore act, mark its 'context'. These communications AS signs for recognizing folklore do not need to be displayed at all three levels, one of them is indicative enough (Bošković-Stulli, 1983: 33).

Dragana Antonijević specifies that a certain behavior can be recognized as folklore in any segment of society and culture if the basic criteria of folklore communication are met. In A communication sense, folklore is defined as a 'special ways of expressing oneself, common to all individuals and groups which in certain situations use folklore speech and folklore genre as an important means of communication ' (Antonijević, 2005:249). As a form of a communicating process, in the social context folklore is limited to a small group, which shares similar culture (Isto: 32), and which emerges from the experience of its members, and is made up of their shared systems of knowledge, beliefs, behavior and customs (Žikić, 1996:123,124). A small group of people is defined as a group consisting of individuals who communicate among themselves, and their number permits that each one communicates directly to the others, and not through the third person. Small groups can be families, gangs, office co-workers, village communities and similar (Ben-Amos, 1971:12). Also, groups of children of the same age can be viewed as small groups which carry certain folklore. System of the folklore communication within those groups is called 'children's folklore'.<sup>3</sup> The content of the children's folklore are games, riddles, rimes, jokes, verses, nicknames, secret codes/ language, scrap books, diaries and other forms which can be described as folklore.

As stated earlier, those activities conducted within small groups of people which meet basic folklore criteria can also be recognized as folklore acts and folklore communica-

---

<sup>3</sup> In English, by analogy with the word folklore, a word childlore is used for this segment of the children's Subculture

tion. The basis for categorization of qualities of children's group games as a form of folklore communication will represent a concept of the qualities of this form of communication which were given by Joseph Arpad<sup>4</sup>, in his popular culture genres analysis, and Dragana Antonijević<sup>5</sup>, in her analysis of the SMS and e-mail messages as modern forms of folklore communication.

Qualities which define children's group games as a form of folklore communication:

1. **Anonymous authors** – individual authors of the children's group games are not known, but it can be concluded that several generations have participated, and still do, in creating these games. Also, the exact time of creation of the so called original game forms cannot be precisely determined (Krel, 2004: 67);
2. **Direct communication** – the communication of the players/participants in the game is direct, 'face to face', by verbal and non verbal means. Direct communication enables spreading of the game via individual players or the whole group;
3. **Oral communication** – the players communicate non verbally by gesturing and performing the game as such, but also verbally. The game spreads by imitation and by verbal communication.
4. **Mutual communication** – mutual communication among the players is one of the pre requisites for the game to take place. One player quits the game if he stops communication with the other players;
5. **Informal distribution** – the games are not distributed by an institution, they are created spontaneously and are distributed as such. Some segments of the children's folklore can be copied and distributed by the adults, especially teachers, but those are lost in the spontaneous communication of the children;
6. **Performance**– the whole way of conducting games, from the preparation activities to the playing itself, with or without props, may be viewed as a sort of a performance;
7. **Public aspect** – The majority of the games are conducted in the open spaces, which are usually parks and playgrounds in their neighbourhoods, school fields, beaches, streets, and similar;
8. **Collectivity** - the games represent the collective property of the small children's groups and a part of their (imaterial) culture. In the context of collectivity, children's games are a representation of the collective identity of the children. How-

---

<sup>4</sup> Arpad mentions Oral, Performance, Face to Face Communication, Ephemeral, Communal (Event), Re-creation, Variation, Tradition, Unconscious structure, Collective Representation, Public (Ownership), Diffusion and Memory (Recollection). (See Arpad 1976).

<sup>5</sup> Dragana Antonijević had considered most of the qualities listed by Joseph Arpad for her analysis: Anonymous authors, performing, public aspect, collectivity, variation, tradition, re-creation, ephemeral, oral, direct communication, mutual communication, informal distribution. (See: Antonijević 2006).



ever, if considered as a collective property of a wider social group, the games can be positioned as a form of oral heritage of the whole social community;

9. **Re-creativity** – transmission of the games happens in direct communication on the cross generation level, or within groups of the same age. The process of acquiring the existing form of the game allows the players to add new elements or transformation of the existing ones. This process can be a result of adjustment to particular given circumstances of the moment when the game is taking place, in the sense of adjusting to the other players or the place where the game is carried out. The re-creation can also be a result of the social changes and technical/technological prosperity, which require language change, different props and playgrounds;
10. **Variability** – flexibility of the game, that is a possibility of introducing new and transforming old elements, affects creation of numerous versions of a single game. Variability can apply on a name, textual content, role names, certain rules, or on a combination of those or all of them, but with the unchanged structure of the game;
11. **Continuing tradition** – although the games are defined as variable, it can be stated that traditionality is their quality as well, considering that changes of certain elements do not threaten the structure. It remains the same and lasting, thus connecting the old – ‘traditional’ and the new forms of the game;

Based on the given qualities of the group games, it can be concluded that they represent a folklore segment of the children’s groups primarily, and of the wider social group as well. They are a framework for a folklore communication among its stakeholders, and with the flexibility, openness to innovation and transformation, represent a communication chain between generations of players, or as Ben-Amos states, lead to creating a tradition spreading into the time and space.<sup>6</sup>

## Results of researching children’s games in the context of folklore communication

The problem of the children’s games as a form of folklore communication has been examined on a sample of games which had been practiced in the first half of the 20th century in Novi Sad<sup>7</sup>. Also, in order to examine the variability and re-creativity of the games, their level of transformation and modification in today’s practice has been

---

<sup>6</sup> Zorica Rajković remarks in her thesis on the modern children’s folklore that rhymes taught by teachers are seldom used in free playing, and that rhymes taken out of the context (of the game) children no longer embrace even when they prove useful in teaching methods (Rajković, 1978:47).

<sup>7</sup> I.S.Kon remarks that, unlike the folklore of adults, which is closely linked to the countryside, in industrially developed countries the bearers of the modern children’s tradition are the urban children, while the transmission is going from the city to the village. (Kon, 1987: 102)

checked with today's children of Novi Sad. Data on the games were provided in conversations with 'players' of different ethnical and religious background, selected by using the 'snowball' sample. The questionnaires with open questions were a basis for the conversations. In the poll on the games from the first half of the 20th century, 40 participants were questioned, 58-88 years of age. In obtaining data on the reduction and transformation of the games in today's practice, 10 participants, age 9-12 and 10 participants, age 25-35 were questioned.

During the questioning 56 group games have been identified which were a part of the playing practice of the children of Novi Sad in the first half of the 20th century. They were played by homogenous groups by ethnic background and/or sex. Playing 42 registered games required some sort of props, while 10 required pre-learning of texts.

Researching of games as a form of folklore communication went towards understanding the form and structure of the games as a framework for this sort of communication, distribution, variation forms, modification and transformation of the playing system<sup>8</sup>, as a basis to comprehend re-creativity, variability and traditionality of the researched games.

When talking about form and structure of the small children's groups, it has been noticed that their forming had generational and territorial boundaries, the groups were made up of the children belonging to the same neighbourhoods, of the similar age. The existence of the same ethnic/sex background groups as well as mixed ethnic/sex background groups were registered, which can point to the social approval of such mixing. In city parts which were in the first half of the 20th century ethnologically heterogenous, so were the children's groups of the mixed backgrounds. Ethnically homogenous children's groups were registered only in the parts which were ethnically homogenous, which was the case with two neighbourhoods on the city outskirts: in one the majority of inhabitants were Serbian and in the other Hungarian. The participants in the poll who were born before the WW2, when Hungarian, German and Serbian languages were equally represented in daily colloquial speech in Novi Sad, said that all three languages were used at playing and that the tongue of the majority had been spoken.

Distribution of games in the period in question had been done by 'face to face' communication on the cross generation level, mainly with the older kin or within a group of the same age. When describing the games which are still in practice today, the participants clearly drew the line between the games which were spontaneously played within groups and those imposed by the formal school program of learning 'traditional games'. The latter ones were not included by the participants in their list of games, which leads to a conclusion that those games distributed by institutions are not accepted as a part of folklore by the children's groups.

---

<sup>8</sup> This research is a segment of a wider research of the children's games practiced in Novi Sad during the first half of the XX century, which encompassed sex, ethnic and religious background, socially desirable game qualities, the amount of reduction and transformation in today's practice in Novi Sad.

Analysis of the representation of identical or modified and transformed forms, and also the disappearances of the games practiced in the first half of the 20 century from today's perspective is necessary for an overview of the re-creativity, variability and traditionality of the researched games.

In the context of forms of variations of the games, the variations caused by ad hoc adjustment to the number of players, available props and playground. Also, some variations appear as the main form in various children's groups. The games with most variations were *School* (Šantiškole) and *Rotten horse* (Trule kobile). The variations in regard to the language/jargon had also been detected, which occurs during the playing. Such games are *Buj, buj, zold ag*, with formulated text in Hungarian, which has the identical structure and rules like *Swallows, pass by* (Laste, prolaste), accompanied by the text in Serbian. The games with the same type of variation are also *Korhadit birka*, that is, *Rotten horse*.<sup>9</sup>

As primary factors of modification, transformation, reduction and disappearance of registered games from today's playing practice, the following can be considered:

1. The change of settlement infrastructure – one of the primary factors of disappearance and reduction of some games which took place outdoors. By demolishing a large number of private houses and by erecting apartment blocks, as well as using free land space for streets and buildings, some games simply lost their necessary environment.
2. Modern living – new activities are available which consume children's attention, and affect modification and transformation of their games. The process of game modification in this context does not only imply content but also the language itself. Thus, some games have been renamed or the names of props, roles and the whole textual content had been changed. The process of modernisation had also affected the disappearance of certain games which could not be adjusted by content or performing to the modern social trends.
3. Outdated props – the games that require props which had been outdated in terms of design or use, and that proved flexible towards introducing new props had 'survived' in a modified form.
4. Development of the toy industry – this factor is related to the previous. In some cases, the props had been outdated not only because of their inadjustment to the new playing environment, but because of the new props available. Development of the toy industry, which has made toys available to all the social groups, a considerable number of playing activities vanishes or is modified according to the new props. The games whose content is not attractive enough comparing to those games which required new props become outdated and disappear. The games that could be adjusted to the new props survived in a modified way.

---

<sup>9</sup> Term 'playing system' covered roles distributed to the players, the rules, verbal and gesture communication, props and toys (See: Krel, 2004).

5. Arrival of electronic media – the TV conquered the households the moment it appeared, and became accessible to all social groups. The TV, as well as other electronic media affected the disappearance of some games, and affected their transformation. The electronic media influenced introduction of new contents and new role playing in the existing games. However, the electronic media also consume a considerable amount of the children's free time, and may be consider a factor of reduction of practicing certain games.

The above mentioned factors had a clear impact on the children's games and affected the changes in their forms and contents. Those games displaying a higher level of flexibility towards social changes still remain in practice in an unchanged or a modified fashion. The opposite is true with those games with lower potential of adoption to the new props, changes in the colloquial speech, and changes of the physical environment where the playing takes place – they have disappeared from the spontaneous playing practice of the Novi Sad children. However, it can be concluded that the games have a traditional quality (as a characteristic of a folklore communication), as they continue existing by adding new forms or new contents to the old ones.<sup>10</sup>

## Conclusion

From the ethnological/anthropological point of view, the children's games represent an important component of the overall folklore heritage - the children's folklore heritage. Qualities which determine the children's games as folklore, which had been tested on a sample of group games which had been and still are a part of the playing practice in Novi Sad, imply the ways of their creation, manifestation, transmission and adaptation to social change. The folklore qualities of the games are:

1. Anonymous authors;
2. Oral communication – as a form of spreading games and communicating;
3. Performing - it manifests throughout the playing process;
4. Public aspect – in context of the playgrounds in open spaces;
5. Collectivity – defines games as a property of children's groups and a wider social community, and represent a group identity of the children;
6. Re-creativity – in context of adjusting to momentary circumstances of playing or in context of social changes;
7. Variability - possibility of introducing new elements and transforming old ones, creating numerous variations of one game;

---

<sup>10</sup> There are several game descriptions in the annex, which were practiced in the first half of the XX century, which are present today, to illustrate their variety, re-creativity and tradition.

8. Direct and mutual communication – happens during verbal and non verbal communication;
9. Informal distribution;
10. Continuing tradition – in context of the remaining structure of the game in spite modification of some elements.

The above listed parameters place the children's games in the discourse of folklore and folklore communication. Flexibility of the games in terms of social changes helps them to continue existing in practice, and provides them with a role of cross generational chain connecting numerous players of the past and the present.

## Annex

### Descriptions of the games

#### 1. *Swallows, pass by*

This was mainly a game for groups of girls. Their number had not been set by the rules of the game, but the nature of the game asked for a larger number of players. Before the game, two players are selected by reciting a rhyme. They would hold their hands together up high, and underneath their stretched arms (a 'passage'), other girls would pass through. The passing group of girls would secretly divide themselves into a group of *Golden apples* and a group of *Golden pears*. After passing through the 'passage' of the first two girls, other girls would assume their position, also holding hands and creating a 'passage'. They would start a song:

“Swallows, pass by  
Come to us over the mountain  
Our mountain is green  
And yours is dry  
Hey, hey, Peter, Vera  
Jela, open the door  
Jela, let our army pass through,  
Hey, hey, shut the door!”

While singing the song, the girls keep moving through the 'passages', until the word 'shut' is sang. The girls who are 'passage' at that moment would 'capture' a player passing through. They would whisper to her a question which group she wishes to join, 'apples' or the 'pears'. When the girl makes her choice, she stands behind the girl of the selected group, holding her waist. The procedure would be repeated until all the

girls decide on a group. To decide a winning team, the two rows would, with their leaders still holding hands, pull each other, trying to get the opponents to cross to their side. The cycle is then repeated with all players assuming new positions. When conducting a poll in the Telep neighborhood in Novi Sad, it had been shown that the game's structure is identical with all ethnicities singing the text in Hungarian:

“Buj, buj,  
Zold ag,  
Zold leveleske a pajta  
Nyitva van az aranyka pu,  
Csak bujzatok rajta,  
Rajta, rajta,leszakadt a pajta  
Benn maradt a macska!”

In free translation:

“Duck down, duck down,  
Under the green branch  
Green leaf,  
The golden gate is open  
Come through,  
Now, now, the barn is crumbling  
The cat is trapped inside.”

The game had been played around apartment blocks and schoolyards. It is also played today among the children of Novi Sad.

## 2. *Jelečkinje, barjakčkinje*

The game is played among both the heterogeneous and homogenous groups in terms of sex. The number of players is not set by the game rules. Before the start, the players divide (with or without using rhymes) themselves into two groups, which stand facing one another during the game. Each group stands forming a line (or a chain) and holding their hands, and they decide which one will ‘go’ first by shouting ‘*jelečkinje, barjakčkinje, who do you want?*’

The players from the opposite group shout the name of the opponent's player whom they want to break their ‘chain’. The player who is called for then runs and tries to separate hands of two players (‘break the chain’) where he thinks he has the best chance, or the opponent's weak spot. If he succeeds, he takes back to his team one of the opponents' players. If he fails, he remains in the opponents' ‘chain’ and continues the game there. The game is finished when all players end up on one side (one ‘chain’). The game is still played in schoolyards, parks and free spaces near the apart-

ment blocks of Novi Sad, under the name 'Emperor, give us your army', which replaced the old name during the 1970s.

### ***3. Emperor, my lord, what's the time***

Groups of players of this game are heterogeneous in terms of sex, and the number of players is not set by the game rules. The participants stand in a line, while the 'emperor' is standing a few meters away with his/her back turned to the group. One player in the group shouts: "Emperor, my lord, what's the time?", and the 'emperor' may answer: "five steps" (numbers 1-10 may be used). The one who called the 'emperor' makes five steps towards him, after which another player calls the 'emperor'. According to the game rules, the 'emperor' could at any time, to any player, reply: "Five to nine, run the street", meaning that the player is temporarily eliminated from the game. The player who first reaches the 'emperor' wins and replaces the 'emperor' in his role. The whole procedure is then repeated. The game took place in the schoolyards, playgrounds or open spaces in the vicinity of apartment blocks/houses. During the 1970's, the game was also called 'Mother, mother, what's the time'. The structure remained the same, while new movement rules were introduced. Beside linear movement towards the 'emperor'/mother' by taking small or bigger steps, the players could have been told to jump on one foot/both feet, jump and turn, etc. This game is still played by the children of Novi Sad.

### ***4. Rotten horse***

This game was practiced only by the boys, usually requiring 6 – 10 players. Before the game the players split into two teams, one team being the 'rotten horse'. The 'rotten horse' would assume its position, which meant that one boy would bend himself over, spreading his legs to keep balance and holding onto a tree or a wall. His team member would line up behind him, assuming the same position, each holding a boy in front of him by the legs or the waist. The opponents' team would then run one by one and jump on their backs, trying not to support themselves by touching either opponents or their own team mates. The first to run was usually the most athletic and swift boy who could jump the farthest. When all the 'jumpers' were on the backs of the 'rotten horse', they would count to ten, clapping their hands up high. If the 'horse' managed to stay in place without succumbing to the weight of the 'riders', the roles would be swapped. It was important that the jumpers remain 'in saddle' for the count to 10 without holding on to the opponents' backs or their team mates, falling down or touching ground with their feet. In case that would happen, the roles of the teams were swapped. The roles were also swapped if one of the players fell or touched ground before his team mates were all 'in saddle'. In case one of the 'rotten horse' boys fell down due to the weight of the 'rider', his team would remain being the 'the horse'.

The game could also be played with an odd number of players, with one ('extra') boy leaning on a wall and supporting the first boy of the 'horse'. He would also play a role of a judge, making sure the rules of the game were not broken. This was often the heaviest boy of the group or the least swift one. It has been found that in the Telep quarter of Novi Sad, where until the 1980s. the majority of the population was Hungarian, all children regardless of their ethnic background called this game by its Hungarian name, Korhadat birka (rotten sheep).

The Serbian participants in the poll, living in the Salajka and Podbara quarters of Novi Sad, also practiced a similar version of the 'Rotten horse'. The game had been registered by the name *Auc h*, *Auch*, *horse* (Kuč, kuč, kobila or Uč, uč, kobila). It requires a smaller number of players, who compete individually. The 'horse' is played by only one boy who is supported by another player. Others jump on his back, trying not to fall down or touch the ground with their feet, in which case they would become the 'horse'. Considering the length of the 'horse's' back, which is 'occupied' by time two boys are on it, the third boy trying to jump is usually the first one to slide down and swap the roles with the 'horse'. The game is played in schoolyards, parks and free spaces near the apartment blocks of Novi Sad, and it is still popular today by the name *Rotten horse*.

## 5. *Roast lamb*

The game *Roast lamb* (Janjine) was played mostly by groups of boys. One boy would get the role of the 'goat' over which other players would try to jump. At the first phase, the 'goat' would bend down, his back parallel to the ground, hands on his thighs, and the head bent down, and play the 'small goat'. Other players would run and jump over him from an agreed distance. When jumping over him, they could touch his back to bounce, while other players keep reciting certain verses which are an element of the game, and gesturing in a certain way. The first jump is followed by the greeting: 'Roast lamb!' and the second with: 'Cabbage and bacon!'. The third jump was followed by gesturing as if kneading dough for bread on the 'goat's' back and saying: "This is how you make bread!", while the fourth player to jump would kick the 'goat' on the back shouting: 'Pepper bread'. At the next jump the players would kick the 'goat' in the bottom and shout: "Foot in the butt!", and at the sixth player they would take turns in putting and removing an object on the 'goat's' back, such as a cap or a shawl. After this part of the game was through, the 'goat' would 'grow' a little, his back in a more vertical position. After all the players took turn in jumping over him, the 'goat' would become 'big', stand straight with his head bent towards his chest. This is the hardest position for the players 'to conquer', and not many succeeded in jumping over their 'goat'. The rules on swapping places with the 'goat' varied from group to group, while some practiced swapping the 'goat' when a player failed to jump over the 'goat', some would keep the one 'goat' for the entire game cycle. Instead of swapping places with the 'goat', a player failing to jump over 'it' in some cases would be eliminated from



the game. This game is still practiced in the schoolyards, playgrounds and free spaces around apartment blocks in Novi Sad.

## 6. Gambling

Gambling is a common name for several 'profit' oriented games. They were practiced only by boys. Metal coins and various picture cards/stickers were used. The coins were of different value, while the picture stickers were often those of football players, found as a gift in chocolate bars called 'Sport'. Pictures of landscapes of different countries found on matches were also used. Before the start the players would agree on the order of playing, and mark the playing 'territory'.

- a) *Krajcarice* was a profit game requiring metal coins. The name of the game was derived from the name of Austrian coins, first used in the game.

The game was played by marking two lines on the ground, which presented boundaries of the playing territory (both surfaces, ground and concrete were used). The players were supposed to throw a coin from one line to the other, or as close to it as possible. The players could not stand on the first line, or cross it, as their attempt would not be counted in such case, and he would have to repeat it properly. Some players would be even be disqualified from that cycle of the game. The winner was the player who threw the coin on the second line or closest to it. He would collect everyone's coins as a prize. In case two players achieved equally good results, the winner was decided by 'heads or tails'/ tossing a coin.

- b) *Prengla gambling* or *Prangije* was a game based on the *heads or tails* system. It required small coins as props and objects which served as coin holder. The coin holder would be improvised by two crossing sticks, called *prengla* or *prangija*. The players gave their forecasts regarding which side of the coins will show when they fall. The coins would be placed on one side of the *prengla*, while the other side would be kicked by one of the players, in order to throw coins up in the air. They would then count the coins which turned *heads* and which turned *tails*.

If one player guessed the exact number of heads and tails, all the coins would be given to him, thus making him the winner.

- c) *Kvrce* is the game performed by using the Sport picture stickers, while the rules were similar to those of *Krajcarice*. At the start, the line is drawn which marks the 'throwing point'. The stickers were thrown towards a wall, therefore the 'finish line' was not necessary. The stickers were thrown by using special hand maneuvers, if the player was right handed, he would put the sticker in a horizontal position on his left hand (fist). He would then knock off the sticker with the thumb and middle finger of his right hand, trying to toss it as far as possible. The line marking the 'throwing point' was not to be crossed or stood on. In case that occurred, the player repeated the 'throw'. Some groups had stricter rules, and such

player could have been eliminated from the game cycle. The winner was the player whose sticker landed closest to the wall. He would receive all the stickers used in the cycle of the game which he won.

- d) *Odd –even* game also required picture stickers. It was played by two boys, one holds a sticker on his hand, and the other player hits with his sticker the one lying on the opponents' fingers. Before that they have to choose which one will be 'odd' and which one 'even'. As the stickers had usually a photograph on one side and a number on the other, 'odd' and 'even' meant whether they would both fall on one side ('even') or different sides ('odd'). Player who guessed how the stickers would fall would collect both stickers.

Regardless of the type of props used in these games, they were considered as 'gambling', and due to this fact it was strictly forbidden by parents and teachers. In 'case of being caught in the act', the children would be severely punished (spanking and bad grades). However, the games were played in hiding, and they continue to be in practice today (*Kvrce* and *Odd-Even*), although after the '80. of the last century they had somewhat lost on the frequency of playing.

## 7. Marbles

The marbles game was played only by the boys. The game would begin by making a small hole in the ground where marbles would be thrown to, and marking a 'throwing point' which was not supposed to be crossed. The players would, one by one, bend their knees and try to get a better position as possible, throw a marble towards the hole. The player whose marble ends up nearest to the hole, would start the game by trying to hit one of the opponents' marbles. This would not be a marble of his choice, but the one selected by his peers, usually the one at a considerable distance from the player, or with other obstacles that would not make it too easy a target. The player would then place his marble on the ground and knock it with his middle or index finger, directing it to roll towards the targeted opponent's marble. If he succeeded, he would collect all the marbles thrown on the ground. If he missed, the next player whose marble was closest to the hole would start to play. At the end of the game the players counted the lost and gained marbles. A more simple form of this game was played in such way that, after the first throw, they would not aim to hit the opponents' marbles, but hit the hole. If a player manages to get his marble in the hole, he would collect all marbles, or get back his own marble and try to hit the hole with the opponent's marbles, until he missed. The next player whose marble was closest to the hole would continue playing.

In Novi Sad children also played these two marble games, (*štucovanje* and *pašovanje*):

- a) *Štucovanje*: Players mark the ‘throwing’ line, and place a marble (target) a few meters away. The first player would stand on the throwing line, bend forward and try to hit the ‘target’ with his own marble, by ‘catapulting’ it with a strong knock of his thumb. In case he hit the marble, he could collect it, and if not, another player would have his try.
- b) *Pašovanje*: One player makes a hole in the ground with his shoe, where the marbles will be thrown. Players throw the marbles in the hole by standing above it. Each player throws several of the opponents’ and several of his own marbles, one player being the ‘odd’ and the other ‘even’. After the throw, they would count the marbles which remained in the hole, and depending on whether the number was odd or even, that player took all the marbles. The game was played outdoors, in the parks, playgrounds, schoolyards and other open spaces. This game was practiced until the end of 1980s, with some modification. *Štucovanje* was more practiced in Belgrade, and other versions in Novi Sad. It is still played today .

## 8. *Nine men morris*

this game required a playing board, which could be improvised with a drawing on a piece of paper and beans. The game was played by a mixed or a homogenous group of children in terms of sex, and was limited to two players at the time. The players took each nine beans and produced a drawing of three squares, each smaller than the previous and each drawn in the center of another, with four lines cutting across squares on all sides. The crossing points of lines and squares , as well as the squares’ corners presented spot where beans could be placed. The players took turns in placing the beans, trying to put three in a row, either vertically or horizontally. When one player succeeded in lining up three beans, he would take away a bean from his opponent. The game would be over when one of the players was left with only two beans, and the other would be the winner. The game could be played indoors and outdoors. Now days, this game is not as often played as a related new game ‘Man, don’t get angry’.

## 9. *Rope jumping*

This game required a prop, either a rope or a long elastic band, and was played only by the girls. The game could be played in pairs or individually. The jumps were simple at first, the girls jumped on both feet, then on one foot, then with feet crossed, and eventually the jumping would become very fast, as the rope swinging turned faster. Only a few girls could keep up with the speed of the rope at this point, at which the game got a new name, ‘paprika stew’ (paprikaš). The game went on until the girl jumping made a mistake, and then was replaced by another girl. The game was played outdoors, in the parks, playgrounds, schoolyards and other open spaces. This game

was gradually replaced by a similar game, ‘elastic band jumping’ (*lastiš*) in the mid 1960s. The game was played by two girls holding an elastic band, standing a couple of meters apart, and another girl jumping and performing various elements with the elastic band with her feet. The height of the band was gradually increased, and so was the difficulty of the elements. Making a mistake would mean elimination and another girl would start the game. Elastic band jumping is no longer practiced in Novi Sad, but rope jumping is still a part of physical education in schools for girls and boys.

## 10. *Jumping ‘school’*

This game was played only by the girls, usually in a group of six. On a flat surface (ground or concrete) a scheme was drawn, which was made up of a number of squares. There are a few versions of this game, which is still played in Novi Sad:

1. *Little school* – The scheme of eight squares was drawn, each square having a number written in it. The first squares, one and two, were vertically connected, followed by the square number three and four, which were horizontally connected. Five and six were again vertically, and seven and eight horizontally connected. The player throws a pebble in the first square, and then jumps in all subsequent squares, making sure she does not touch any of the bordering lines between the squares, in which case another girl replaces her. The jumps were performed in two ways:
  - a) The first two squares were jumped on one foot, followed by a ‘wide step’, where each foot in one of the following squares (three and four). Squares five and six were again jumped on one foot, while seven and eight were covered by another ‘wide step’, after which the player jumps back practicing the same procedure. She picks the pebble up from the square number one, and then another player starts the game. After words the pebble is thrown in the square number two, and so on, and winner is the girl who is the first to complete eight rounds without making a mistake (falling or stepping on bordering lines of the squares).
  - b) The first player would throw the pebble in the first square, and by jumping on one foot, pushed the pebble from square one to square eight. The procedure is followed by other players, and then the pebble is thrown in the second square, and so on.
2. *School* was drawn as a rectangular divided in eight squares, and a semi-circle on top of the rectangular, as a ninth field – the *sky*. The pebble is thrown in the same way as mentioned in the previous version. After jumping in all the eight squares, the player would reach the *sky* and then repeat everything going back.
3. *School* was drawn as a square, one m<sup>2</sup> in size, divided into nine smaller squares. This version was played without a pebble. Players would jump on one foot in the middle square of the first row, and then jump in the left and right squares of the first row (‘wide step’). They would then jump in the middle square on one foot

again and leave the 'school'. The process would be repeated by all the players, and then the same thing would be repeated with the middle square of the second row, then the third row, making sure they do not step on the bordering lines between the squares, in which case that player would leave the game until all the others complete the cycle and then try again. The winner was the player who first completed the jumps and the others were ranked by their speed in completing the game.

*Translated by Marija Kondres*