

ZAVIČAJ

GRAČANIČKI GLASNIK
časopis za kulturnu historijuBroj 56
Godina XXVIII
Novembar, 2023.
[str. 267-276]

© Monos 2023

Zaboravljene dječije igre

*(Projektna radionica Druge osnovne škole u Gračanici)***Alma Gazibegović, prof.**

U proteklih nekoliko desetljeća, uslijed naglog razvoja tehnologije i pojave brojnih novih vidova zabave i razonode za djecu (video-igrice, internet-sadržaja, sve prisutnijih i dostupnijih uređaja poput tableta, gaming-konzola i sl.), stare, tradicionalne igre za djecu sve više padaju u zaborav. S obzirom na veoma važnu ulogu koju su tradicionalne igre imale za psihofizički razvoj djeteta i njegovu socijalizaciju, a što novi vidovi zabave ne mogu nadomjestiti, u Drugoj osnovnoj školi Gračanica osmišljena je i pokrenuta projektna radionica pod nazivom „Zaboravljene dječije igre“, koja za cilj ima oživljavanje starih, tradicionalnih igara za djecu među učenicima ove škole. U ovome članku iznose se detaljniji podaci o projektu, uz opise odabranih, oživljenih starih igara, koje se uvećavaju s učenicima i uspješno prezentiraju kroz igru u okviru vannastavnih aktivnosti – već sedmu školsku godinu zaredom.

Ključne riječi: dječije igre; zaboravljene dječije igre; psihofizički razvoj djece; odgoj djece; tradicija; nematerijalno naslijeđe; Druga osnovna škola Gračanica; projektna radionica.

UVOD

U današnjem vremenu, u životu mališana prednjače tehnički „gadgeti“ i sve naprednije „pametne sprave“, s kojima se djeca igraju i zabavljaju. Tako je već zadnjih desetak-petnaest godina, a ne tako davno dječija igra bila je puno drugačija. Vremena „žmire“, „gume“, „klikera“, „žandara“, „pravde“, vremena igre u dvorištima, na sokacima i poligonima polahko ostaju iza nas. Vrijeme u kome živimo unosi velike promjene u igru i zabavu djece. Danas djeca znatno manje borave na otvorenom, manje su aktivna, manje se kreću, trče, a mnogo više sjede i koriste tehnološka sredstva da bi se razonodila. No, igre kojima su se djeca ranije igrala, a koje danas tonu u zaborav, bile su puno više od obične razonode. Djeca su kroz igru emotivno sazrijevala, razvijala socijalne vještine, jačala društvenu interakciju, a kroz mnoge od njih razvijala i motoričke sposobnosti, te fizičko zdravlje uopće.

Spomenute igre djecu su učile da komuniciraju, socijaliziraju se i prilagođavaju društvu, uvažavajući i prihvatajući pobjedu i gubitak.

Te igre, do jučer žive, prenosile su se s koljena na koljeno i učile kroz djetinjstvo, od starijih, pa i vršnjaka, učile su se kroz igru, komunikaciju i interakciju s drugom djecom. U tom smislu, one predstavljaju i dio naše tradicije. Neke od tih igara bile su specifične za gračanički kraj ili prostor sjeveroistočne Bosne, druge su se igrale širom naše zemlje i njenog susjedstva, a u nekim varijantama i širom svijeta. Ali primjetno je, isto tako, da se mnoge od njih javljaju i u lokalnim varijantama, osobenim za Gračanicu, pa i pojedina naselja, u kojima se igraju sa nešto drugačijim pravilima – nekad jednostavnijim, nekad i složenijim. Nije rijedak slučaj i da su različite generacije na različit način igrale pojedine igre, što govori da su se pravila, dakle, i kroz vrijeme mijenjala.

Prije nekoliko godina, u Drugoj osnovnoj školi Gračanica rođena je ideja da se zaboravljene dječije igre, kako smo ih nazvali, barem djelimično ožive među učenicima i na taj način sačuvaju. U tom pravcu, osmišljena je projektna radionica, čiji je voditelj potpisnica ovoga teksta, a projektu se priključilo još nekoliko nastavnika.

Ovaj projekat podrazumijeva vraćanje starih, dobrim dijelom zaboravljenih igara u dječiji svijet, uz istovremeno isticanje njihovog pozitivnog uticaja na zdrav psihomotorički razvoj djeteta – što se u konkretnoj realizaciji može jasno i vidjeti. Korisnici projekta su svi učenici željni novih spoznaja i usavršavanja poznatih, a od “sredstava” je dovoljno bilo tek malo dobre volje nastavnika i učenika.

Projekat je uspješno realizovan u toku prve školske godine, a zatim se nastavio i u narednim godinama, s novim đacima. Danas, neki od starijih učenika već su i sami “mentori” mlađoj djeci.

RIJEČ-DVIJE S ASPEKTA PEDAGOŠKE STRUKE

O igri i njenom značaju s aspekta pedagogije, te dječije i razvojne psihologije dosta opširno je pisano i o tome postoji obimna literatura. Za ovu priliku, istaknut ćemo samo nekoliko osnovnih stvari.

Uz pomoć igre djeca upoznaju svijet, usvajaju norme ponašanja, stiču komunikacijske vještine, uče se međusobnoj saradnji, gradeći na taj način i prva životna iskustva. Ma koliko se dijete voljelo igrati samo ili uživalo u zajedničkim igrama s roditeljima, njegovi vršnjaci su mu, ipak, nezamjenjivi partneri u igri. Ono kroz igru s drugom djecom emocionalno sazrijeva i stiče prijatelje. U takvim igrama, ponekad dođe i do konflikta, ali i oni se drže sastavnim dijelom djetinjstva, jer i rješavanjem sukoba dijete razvija socijalne vještine.

Igre djece predškolske i školske dobi mogu se posmatrati sa dva aspekta: *spoznajnog i društvenog*.

U spoznajnom smislu, igra može biti *funkcionalna* – vrsta igre u kojoj dijete nešto koristi ili isprobava i tako razvija svoje sposobnosti (funkcije); zatim *konstruktivna* – igra u kojoj se dijete služi predmetima, u namjeri da nešto stvori, napravi i oblikuje; *simbolička ili igra pretvaranja* – igra u kojoj djeca, koristeći predmete ili osobe kao simbol nečega drugog, oponašaju svijet odraslih (ovaj tip igre naročito poticajno djeluje na razvoj socijalnih vještina i emocionalnog izražavanja djeteta); naposljetku, tu su *igre s pravilima*, u kojima djeca slijede unaprijed određena pravila i ograničenja, razvijajući pri tome samokontrolu.

U društvenom smislu, dječija igra obuhvata: *posmatranje* – gledanje drugih kako se igraju bez uključivanja u igru, zatim *samostalnu igru* – nezavisno igranje bez pokušaja približavanja drugoj djeci, *usporodnu igru* – u kojoj se djeca igraju jedno pokraj drugog i sa sličnim materijalima,

ali bez stvarnog druženja ili suradnje, te na kraju *suradničku igru*, tj. igru u grupi koja je nastala radi obavljanja neke aktivnosti ili postizanja određenog cilja, pri čemu su postupci djece usklađeni.

Djeca pokazuju individualne razlike u stilu igre. Neka od njih su više sklona konstrukciji (oblikovanje, građenje, nizanje), druga simboli i dramatizaciji (materijal s kojim se igraju predstavlja im podršku stvaranju priča i socijalnih interakcija), dok su kod trećih prisutna oba stila, a kako rastu, počinju preferirati određeni stil.

S dobi djeteta, povećava se složenost i kreativnost igre. Djeca kroz igru sve više uče kako rješavati konfliktne situacije, kako uskladiti vlastite i tuđe potrebe, te izraziti emocije na prihvatljiv način. Takva ponašanja djeteta najbolje i "uvježbava" kroz igre, zbog čega je i važno da igra bude dio svakodnevnog života djeteta.

Igra je djetetu sama po sebi nagrada i ne zahtijeva nikakav vanjski podsticaj. Stoga dječiji psiholozi i danas roditeljima preporučuju da animiraju svoju djecu barem na igre personalnog karaktera, radije nego na video-igrice, s kojim se savremene generacije možda i najčešće zabavljaju.

Šta se desilo sa starim dobrim igrama?

Pripremna faza našeg projekta bila je na određen način istraživačka: trebalo se prisjetiti koje su to igre nekada bile aktuelne, a danas su zaboravljene, zatim ustanoviti i pojasniti njihova pravila, razraditi ih, te naposljetku uvježbati s djecom.

Naravno, "istraživanjima" nismo pristupili s aspekta etnološke struke, niti nam je bila namjera utvrditi i obuhvatiti sve dječije igre kakve su se igrale na prostoru Gračanice, a koje su sigurno bile veoma raznolike. Opredijelili smo se uglavnom za one igre koje su živjele u sjećanjima naših nastavnika i predstavnika njihovih generacija.

Riječ je, dakle, o igrama kojima su se djeca igrala sedamdesetih, osamdesetih, pa

i devedesetih godina prošlog vijeka, a neke od njih ostale su žive sve donedavno.

Recimo, jedna od nekada najpopularnijih, a danas među djecom već zaboravljenih igara bila je *igra klikera*, kojom su se igrali uglavnom dječaci. Klikeri su kuglice promjera oko 1 cm, uglavnom od šarenog stakla, iako mogu biti i od porculana i metala, veći ili manji. Djeca su ih nazivala: "porculaneri", "staklenci", "mjesečari" i "naftaši", u zavisnosti od boje. (još ranije, djeca su sama izrađivala klikere – od posebnih vrsta kamena, pogodnih za oblikovanje.) Igralo se "u klikere", što znači da je dobitnik osvajao kliker igrača koji je gubio. Djeca bi petom napravila rupu u zemlji (tzv. "rošu"), svi bi se igrači udaljili određen broj koraka od rupe, a zatim bi prema toj rupi bacali klikere. Onaj ko bi uspio ubaciti, imao je pravo ciljati na protivničke klikere, a kliker koji pogodi smio je zadržati. Ova je igra popularizirala izraz "opelješiti", što je ustvari značilo "ostati bez svih klikera".

Tu su i *orasi*, stara igra "*kûće*". Nekada djeca nisu imala klikere, nego su na sličan način u igri koristili orahe. Skupljali bi se orasi, "čamuljali" (gulili) i čuvali za igru. Oblikovana kûća (u vidu piramide od tri oraha dole i jedan na vrhu) gađala se najkrupnijim orahom, zvanim "hornjaš", "horinjaš" ili "ornjaš". Najbolji strijelac nosio bi kući sve osvojene orahe, iz kûća koje bi uspio srušiti.

Djevojčice su rado igrale "*škole*". Crtale su osam pravougaonika na tlo posebnim redoslijedom te su, skakućući po pravougaonicama, morale naizmjenično koristiti obje noge, pa samo jednu, itd. Cilj igre jeste ubaciti kamenčić u svaki pravougaonik pojedinačno, potom na jednoj nozi odskakutati do kraja reda pravougaonika i nazad, a da se ne izgubi ravnoteža ili da kamenčić ne padne na liniju. Dijete bi u posljednjem pravougaoniku zastalo, okrenulo se leđima početnom pravougaoniku i pokušalo preko

ramena ubaciti kamenčić u taj pravougaonik. Tako se "polagala matura".

Podjednako popularna igra među djevojčicama bila je *igra gume (lastiša)*, a igrali su je ponekad i dječaci. Guma dužine 2-3 metra bi se zavezala da se dobije obruč, a onda bi se igrali na nekoliko načina ("ispadanja", "voli – ne voli", "matematike", "olimpijade", "Mornar Popaja"...).

Nekada su bile popularne i brojne druge igre: "skuljaka", "pale i piriza", "zemalja", "bliske", "mućaka", "lončića", "žmire", "žabice", "graničara", "mice", "treske", "ide mačka oko tebe" itd.

U kontaktima s našim učenicima, uvidjeli smo da su djeci ove igre uglavnom slabo poznate, a mnoge od njih, čak, i potpuno nepoznate – ne samo u smislu poznavanja načina i pravila igre, već i po samome imenu.

OŽIVLJAVANJE ZABORAVLJENIH DJEČJIH IGARA – OPISI I PRAVILA

Od brojnih tradicionalnih dječjih igara, odabrali smo njih nekoliko, koje smo uvježbali sa djecom i – nadamo se – oživjeli među generacijama naših učenika.

U nastavku, daje se opis svake od tih igara, sa osnovnim pravilima.

Igra gume (lastiša) – mentor: Alma Gazićbegović, prof. razredne nastave

Igra gume utiče na psihomotoričke aktivnosti igrača, jača izdržljivost i takmičarski duh. Za igru gume potrebno je 2-3 metra gume (lastiša), čiji krajevi se zavežu u čvor, a za igru je potrebno najmanje dvoje djece. Ako se igra na taj način, jedan kraj se zaveže za drvo, stolicu ili ogradu, a jedno dijete je čuvar, dok drugo dijete igra. Ako imamo troje djece, oni se smjenjuju u igri, zavisno od greške u prebacivanju gume. Ovu igru mogu igrati djevojčice i dječaci svih uzrasta. Igra se u više varijanti:

"Olimpijada": Guma je u rukama dvoje djece koji stoje naspramno, uzimaju kra-



Igra gume

jeve gume i prave oblik slova X, a zatim pjevaju u slogovima, njišući gumu: "Olimpi-ja-da, še-čer čo-ko-la-da, ma-ka-zi-ce – štric!" Tada gumu zapliću nogama, a jedan iz kolone se provlači kroz makazice. Cilj je da se dijete ili djeca provuku, a da ne dotaknu gumu/lastiš.

"Ko voli – ko voli": Svi su u lastišu i stanu u krug većeg prečnika i jedno govori na glas: "Ko voli, ko voli... /npr./ šampitu?!" Pošto je šampita poslastica, svi trebaju ostati u krugu, a ko izađe – taj ispada. Ako se kaže nešto ružno, sva djeca trebaju da izađu, a ispada onaj ko ostane upetljan u gumi. Pobjednik je ko ostane kada je guma u rukama. Guma je prvo oko članaka, zatim koljena, pa butina, struka, pazuha, vrata i, na kraju, u rukama iznad glave (nivoi se dižu kako koje dijete ispada, a drugo dijete počinje da govori: "Ko voli, ko voli...").

"Mornar Popaj": Guma je prvo oko članaka, a kako koji nivo ide tako se i ona pomjera do vrata. Dvoje djece drži gumu oko članaka i pjeva: "Mornar Popaj sam ja, žena mi je Oliva. Sin Kićo, auto fićo, Mornar Popaj sam jaaa! Hu-hu-hu!" Svaka riječ je novi pokret igrača, a cilj je ne stati na gumu. Pri tome, igra se na sljedeći način. 1) Desnom nogom ulazimo u gumu, a zatim lijevom, desnu vadimo na drugu stranu, a zatim i lijevu, tako da smo izvan gume, ali na lijevoj strani. 2) Ljevom nogom prebacujemo jedan kraj gume preko druge i de-

snu nogu na istu stranu i izlazimo iz gume. 3) Ponovo smo na desnoj strani i idemo desnom u gumu pa lijevom tako da su obje noge u gumi i izlazimo na lijevu stranu. 4) Završavamo na desnoj strani, cupkajući između dvije gume i govorimo: "Hu-huu!"

"Matematika": Igra se sa najmanje troje djece, guma je prvo na člancima, pa na koljenima, vbedra, oko pasa ispod pazuha, oko vrata. Brojimo do deset i svaki broj je jedna "fora". 1) Nogama idemo i brojimo od jedan do deset; 2) skakućemo i brojimo do deset; 3) Uzimamo prvi dio gume desnom nogom i prebacujemo preko drugog dijela i brojimo do deset; 4) Nogom uhvatimo drugi lastiš, okrenemo se i brojimo do deset i opet se okrenemo na početno mjesto, pa iskočimo. 5) Prebaci se prvi kraj gume preko drugog i tako brojimo i prebacujemo do deset, jer ovo je već završni nivo, oko vrata igrača.

Igra "Pravda za sve" – mentor: Jasminka Duraković, nastavnica bosanskog jezika

Cilj igre: učenje uz igru i zabavu, snalaženje u pojedinim situacijama, razvijanje svijesti o potrebama u društvu. Za igru "Pravda za sve" potrebno je pet učenika.

Uzeti četiri papirića; na prvom napisati: "sudija", na drugom "tužilac", na trećem "lopov" i na četvrtom "branilac". Učenici uzimaju po jedan papir, presavijen, da ne



Igra Pravde

vide šta piše. Potom se samo za sebe pogleda šta piše na papiru. Onaj ko je tužilac razmišlja ko bi mogao biti lopov i tuži osobu na koju sumnja. Ako pogodi, onda sudija određuje kaznu. To su "batine", koje se demonstrativno, "ko fol", daju po ispruženim šakama, a daje ih peti učenik, "žandar", lopovu. Mogu biti vruće i hladne batine. Ako tužilac pogriješi i tuži pogrešnu osobu, on dobija batine, a branitelj ublažava kaznu.

Igra kamenčića – mentor: Nihada Zahirović, nastavnica historije

Učenici prave polja kao kod popularne igre "Između dvije vatre". Na spoljnim linijama stoji po pet učenika i svaki učenik ima svoj broj. Na liniji koja se nalazi u sredini stoji jedan kamenčić. Kada izgovorimo jedan broj (od 1 do 5) učenik sa tim brojem dolazi na liniju, pokušava uzeti kamenčić i pobjeći od učenika protivničke ekipe sa tim istim brojem. Ako uspije pobjeći, onda je pobjednik ta ekipa ili suprotna ako nije uspio pobjeći.

1... 2... 3... 4... 5..... učenici

■ kamenčić

1... 2... 3... 4... 5..... učenici

Igra "klikera" i "kûća" (oraha) – mentor: Lamija Delić Purač, prof. razredne nastave

Cilj igre: Sakupiti što više klikera ili oraha u nadmetanju. Potrebno: djeca, klikeri ili orasi, te mekan teren.

Igra klikera se igra na zemljenoj površini sa nekoliko klikera i najmanje dvoje djece. Sa crte (start) igrači bacaju klikere u "rošu" (jama iskopana u zemlji širine oko 10 centimetara i dubine 5-7 centimetara). Igrač koji bude bliži, ali je direktno ubacio u rošu, počinje prvi da igra. Svoj kliker ubacuje u rošu i odmjerava za podlanicu od roše, a zatim svojim klikerom gađa protivnika. Svaki ubačeni kliker u rošu nosi

**Igra oraha**

tri poena. Kada pogodi protivnika, nastoji da ga odbije što dalje od roše. Ako protivnika pogodi, vraća se u rošu i dozvoljava slabijima da igraju izazivajući ga da ubacu u rošu. Kada ubaci u rošu, dobijaju se tri poena i kada protivnik pogodi dobija još tri poena. Kada se sabere osamnaest poena, onda igrači u paru pogađaju jedan drugoga. To se zove nadmetanje – “toše” ili “tošanje”. Nadmetanje traje sve dok jedan drugoga ne pogode i tada je pobjednik koji je prvi pogodio protivnika.

Igra kúće ili oraha igra se takođe na mekanom terenu. Napravimo kúću od 4 oraha, od kojih su 3 postavljena na zemlju, a četvrti se stavi na njih, poput piramide. Pravilo je da bude više kuća. Sa udaljenosti od 5 do 6 m gađamo sa najkrupnijim orahom (tzv. “ornjaš” ili “horinjaš”). Ako pogodi jednu ili više kuća, osvaja se sve što se pomaklo. Igra se završava i kući se, uz malo vještine i sreće, odlazi sa puno oraha.

Igra “Dugme više” – mentor: Nusreta Mustajbašić, prof. biologije i hemije

Porijeklo: Igra potiče iz sedamdesetih godina, igrala se u Gračanici pa tako i u naselju Drafnići. Kasnije je prerasla u igru “Novčić”.

Cilj igre: Sakupiti što više dugmadi. Djeca su sabirala dugmad. Pravili su krug i sa određene udaljenosti bacali dugmad što bliže krugu. Ko baci najbliže krugu, on

**Igra klikera**

ima pravo da ubacuje sa dva prsta dugme u krug. Ko od igrača najviše ubaci dugmadi u krug, on je pobjednik i dugmad su njegova. Igra se dok se ne izgubi i zadnje dugme.

Igra “Mice” – mentor: Azijada Kapetanović, prof. engleskog jezika

Porijeklo: Ova igra je bila popularna u našoj opštini sedamdesetih i početkom osamdesetih godina, igrala se u svakoj mahali, naročito zimi. Niko ne zna koliko je stara.

Pravila igre: Svaki igrač ima po devet zrna graha (9 jedne, a 9 druge boje). Igrači naizmjenično postavljaju zrna na označena polja. Cilj je postaviti tri svoja u jednoj liniji. Ako to nekom uspije, onda uklanja sa ploče jedno protivničko zrno. Može birati bilo koje osim onih koji su već na liniji.

Ova tri zrna zovu se “grad” – koji se ne smije “rušiti”, osim ako nema ništa drugo. Kad se poslože po devet zrna, onda slijedi pomjeranje. Bilo koje zrno se pomiče na neko susjedno polje ako je slobodno. To igrači rade naizmjenično, nastojeći napraviti “grad” i “pojesti” neko protivničko zrno. To ide sve dok jedan ne ostane na tri zrna. Tada on, umjesto pomjeranja, ima pravo na skakanje. Svako svoje zrno može u potezu prebaciti na bilo koje slobodno polje. Treba nastojati spriječiti protivnika da napravi “grad”.

*Igra mice*

Čim neko ostane sa dva zrna, partija je gotova, a može se završiti i neriješeno.

Igra "Đavo s neba" – mentor: Abida Okić, prof. razredne nastave

Cilj igre: Biti brži od "đavola".

Za igru "Đavo s neba" potreban je veći broj djece, koja određuju ko će biti "đavo" i "baka", dok su ostali "jaja". Baka daje boje jajima, a đavo ih pogađa. Ako pogodi jednu boju, mora ganjati to jaje (tj. dijete). Kada ga uhvati, on postaje đavo. Ako se jaje uhvati za baku, igra se nastavlja tako što prvi đavo traži jaje.

Scenarij igre:

Đavo: "Kuc, kuc!"

Baka: "Ko je?"

Đavo: "Đavo s neba".

Baka: "A šta ti treba?"

Đavo: "Jedno jaje".

Baka: "Koje boje?"

Đavo: /npr./ "Žute".

Ako je pogodio boju, to jaje bježi, a đavo ga ganja. Jaje postaje đavo kada ga on uhvati.

Igra "Škole" – mentor: Nirmela Džananić, prof. razredne nastave

Škola je možda i najpoznatija igra, još od Starog Rima, popularna širom svijeta, a i kod nas.

Cilj igre: Jačanje preciznosti i ravnoteže kroz druženje.

Potrebna sredstva: Kreda, ploča, kamenčić i najmanje dvoje djece. Na ploči se nacrtaju "škola", kredom, od osam razreda (danas: devet razreda). Dva kvadrata se iscrtavaju jedan iznad drugog, te predstavljaju prvi i drugi razred; na to se nadovezuje pravougaonik koji se presjeca po sredi i predstavlja treći i četvrti razred, zatim se ide na novi kvadrat koji treba da je peti razred, te ponovo pravougaonik po sredini presječen koji predstavlja šesti i sedmi razred. Na to ide još jedan kvadrat za osmi razred, te poluluk koji predstavlja deveti razred. Kamenčić se baca u prvi kvadrat, igrač skoči i pokupi kamenčić, a odmori se u gornjim kvadratima na obje noge. Ako kamenčić padne na zemlju, crtu ili izađe iz polja, igra se prepušta drugom igraču. Kamenčić se baca po redu, da se postepeno pređu nivoi škole. Ako smo pobjednici, stojimo u devetom razredu i kamenčić prebacimo preko glave kao da smo "položili maturu".

Igra "Neka puca masna štruca" – mentor: Alma Mulavdić, prof. historije i geografije

Cilj igre: Preciznost i takmičarski duh razvijati kroz druženje.

Opis igre: Odredi se jedan učesnik kao izvikivač. Lopta se nalazi u centru, a oko nje su igrači. Jedan od igrača, tj. izvikivač, govori "Neka puca, neka puca..." i kaže nečije ime od igrača. Igrač čije je ime izgovoreno uzima loptu i gađa nekoga dok bježi od centra. Ako pogodi onoga koga je gađao taj igrač ispada, a ako promaši, tj. onaj koga je gađao uhvati loptu onda ispada bacajući lopte. Kada izvikivač kaže "Neka puca, neka puca masna štruca" i onaj ko uhvati loptu da gađa, ispada iz igre. Ova igra se igra dok ne ostane posljednji igrač.

Igra "Sandokan" – mentor: Alma Mulavdić, prof. historije i geografije

Opis igre: Igra se sa većim brojem djece. Djeca između sebe izaberu jedno, koje postaje glavni lik igre – “Sandokan”. Svi stanu u krug, sa jednom ispruženom nogom naprijed i nabrajaju, ritmički recituju stihove: “Sandokana boli glava – pustite ga neka spava; Sandokana bole uši – pustite ga nek’ se puši; Sandokana bole oči – pusite ga neka skoči!” Kad se izgovori posljednji stih, svi skaču unazad, a “Sandokan” pokušava da nagazi na nečije stopalo. Prilikom “Sandokanovog” skoka, drugi učesnik takođe skače i izbjegava ga. Ukoliko ga “Sandokan” nagazi, učesnik ispada. Posljednji koji ostaje je naredni “Sandokan”.

Igra “Između dvije vatre” – mentor: Samira Topčagić, prof. razredne nastave

Cilj igre: Jačati izdržljivost, spretnost, preciznost i timski rad ekipe.

Učenici su podijeljeni u dvije jednake ekipe i svaka ekipa se nalazi u svom polju. Svaka ekipa ima svog kapitena koji se nalazi iza protivničkog polja. Igra počinje tako što jedan od igrača ekipe koja ima loptu gađa igrača protivničke ekipe. Igrač koga lopta pogodi izlazi iz polja. Ako igrač uhvati loptu ostaje u polju i on gađa igrača protivničke ekipe. Igra se dok ne bude pogođen i posljednji igrač jedne ekipe i nakon toga ulaze njihovi kapiteni, igra se nastavlja. Kada je i kapiten pogođen, onda ta ekipa gubi igru.

Igra “Skokovi u vreći” – mentor: Šefik Memić, nastavnik tjelesne i zdravstvene kulture

Cilj igre: Stvoriti balans ravnoteže ritmičkim skokovima sa nogama u vreći, uz takmičarski duh.

Opis igre: Potrebne su jutane vreće i najmanje dva igrača. Učenik navlači vreću u visinu kukova, odnosno pojasa. Sa startnog mjesta – na komandu “Pozor, sad!” (i zvuk pištaljke), skaču na prstima nogu i doskokom na prste nogu dok rukama održavaju

balans i vreću koju ne ispuštaju iz ruku. Skokovi su ujednačeni (ritmički i ciklično) sve do ciljane linije. Takmičar koji posrne ili padne može nastaviti takmičenje do cilja sa predhodno dogovorenim pravilima. Pobjednik je onaj koji prvi pređe ciljnu liniju.

ZABORAVLJENE DJEČIJE IGRE U OKVIRU MANIFESTACIJE “DANI EVROPSKOG NASLIJEĐA”

Manifestacija “Dani evropskog naslijeđa TK” organizuje se pod pokroviteljstvom Ministarstva za kulturu, sport i mlade Tuzlanskog kantona već nekoliko godina zaredom. U organizaciji sudjeluju ustanove kulture s područja Kantona, a među njima i J.U. Bosanski kulturni centar (BKC) Gračanica. Ove, 2023. godine, manifestacija je organizovana pod motom “Tradicionalne igre i običaji sjeveroistočne Bosne”. Pod tradicionalnim igrama tu se prvenstveno misli na narodne igre i plesove, ali je gračanički BKC odlučio da akcenat stavi na tradicionalne dječije igre, koje su s pravom prepoznate kao bitan dio nematerijalne kulturne baštine i etnološkog blaga gračaničkog kraja i ovog dijela Bosne.

S obzirom na opisanu projektnu radionicu koju, već sedmu školsku godinu organizuje Druga osnovna škola Gračanica, BKC nam je ponudio partnerstvo i učešće u ovoj manifestaciji. Dana 11. oktobra 2023. godine na poligonu Druge osnovne škole nekoliko desetina učenika različitog uzrasta igrali su deset opisanih “zaboravljenih dječijih igara”, uz još veći broj učenika koji su igru posmatrali i družili se. Događaj je zabilježen i TV kamerom, uz plan da se napravi posebna dokumentarna reportaža, a u toku je i izrada prigodne brošure, s kratkim opisom svake od zaboravljenih, odnosno – iz zaborava izvučenih i oživljenih igara za djecu.

Kako je tom prilikom u ime organizatora istaknuto, projektna radionica Druge

osnovne škole predstavlja koristan i vrijedan pokušaj očuvanja tradicije i običaja, u koje spadaju i tradicionalne dječije igre. Smotrom dječijih igara, kao programskim sadržajem manifestacije “Dani evropskog naslijeđa TK”, željelo se ukazati na jedan pozitivan primjer očuvanja ovoga vida našeg nematerijalnog naslijeđa. No, izražena je i nada da će taj primjer i drugi slijediti – ostale škole, kao i udruženja mladih, te kulturno-umjetnička društva, te da će još veći broj tradicionalnih dječijih igara tako biti oživljen i spašen od potpunog zaborava.

SUMMARY

FORGOTTEN CHILDREN'S GAMES (PROJECT WORKSHOP OF THE SECOND PRIMARY SCHOOL IN GRAČANICA)

In the past few decades, due to the rapid development of technology and the emergence of numerous new forms of entertainment and amusement for children (video games, internet content, increasingly prevalent and accessible devices like tablets, gaming consoles, and more), traditional children's games are gradually being forgotten. Considering the vital role that traditional games played in a child's psychophysical development and socialization, which new forms of entertainment cannot replace, the Second Primary School in Gračanica has conceived and initiated a project workshop titled “Forgotten Children's Games.” The aim of this workshop is to revive old, traditional children's games among the school's students. This article provides detailed information about the project, along with descriptions of selected, revived traditional games that are practiced with the students and successfully presented through play as part of extracurricular activities for the seventh consecutive school year.
