

**Драгана В. Ристић<sup>1</sup>**

Универзитет у Новом Саду – Филозофски факултет,  
истраживач-приправник

## **О ДЈЕЧЈИМ ИГРАМА У РЕЧНИКУ СРПСКОХРВАТСКОГА КЊИЖЕВНОГ ЈЕЗИКА МАТИЦЕ СРПСКЕ**

Рад се бави заступљеношћу и статусом дјечјих игара у *Речнику српскохрватскога књижевног језика* Матице српске. Ексерцирају се све именичке и глаголске одреднице које означавају дјечје игре, а затим и именице којима се именују играчке односно реквизити у дјечјим играма. Полази се од претпоставке да је ексерцирана грађа у великој мјери архаична с обзиром на то да доња временска граница грађе на којој Шестотомник настаје подразумијева Вуков *Српски рјечник*, те узевши у обзир брз технолошки и културолошки развој друштва који са собом носи промјене у језику, али и у (суб)култури дјетињства, у којој веома битну улогу заузимају игре. Урађена је компаративна анализа дјечјих игара у *Речнику српскохрватскога књижевног језика* Матице српске, *Српском рјечнику* Вука Стефановића Караџића, електронском *Корпусу савременог српског језика* и лексикону Ђака. Резултати потврђују почетну претпоставку о архаичности грађе, али говоре и о њеној информативности са етнолингвистичког и лингвокултуролошког аспекта. Анализа дјечјих игара у датом корпусу свједочи о култури дјетињства код Срба, пружајући увид у сличности и разлике савременог статуса дјечјих игара са њиховим статусом у вријеме Вука Стефановића Караџића, као и у разлоге модификације или нестајања одређених игара.

*Кључне ријечи:* дјечје игре, *Речник српскохрватскога књижевног језика*, *Српски рјечник*, *Корпус савременог српског језика*, дјетињство

---

<sup>1</sup> Контакт подаци: [draganavojislararistic@gmail.com](mailto:draganavojislararistic@gmail.com), [ristic.dr96@gmail.com](mailto:ristic.dr96@gmail.com)

### **Предмет, циљеви и методологија рада**

У овом истраживању анализира се заступљеност и статус дјечјих игара у *Речнику српскохрватскога књижевног језика* Матице српске<sup>2</sup>. Ексерцирају се све именичке и глаголске одреднице које означавају дјечје игре, као и именице које означавају играчке односно реквизите у дјечјим играма јер се у појединим случајевима преко њих може боље разумјети сама игра.

Матичин Шестотомник изабран је јер је у питању рјечник општер типа који обухвата, условно речено, савремену књижевну лексику, а у који су с друге стране, унесене и дијалекатске, покрајинске и локалне лексеме уколико су се прилагодиле књижевном језику, што је битно с обзиром на то да су предмет анализе игре које су дио традиције и обичаја, те се одређују као форма фолклорне комуникације која се манифестује првенствено у руралнијим срединама. Будући да је главни циљ рада да се утврде културолошке импликације и актуелност ексерциране лексике (односно какав је њен статус данас), избор Шестотомника намеће се као логично рјешење јер, као што је наведено, он важи за рјечник савременог српског језика с обзиром на то да је настао у намјери да то буде. Будући да доња временска граница грађе на којој је он настао подразумијева Вуков *Српски рјечник*, те узевши у обзир брз технолошки и друштвено-културолошки развој друштва који са собом носе и промјене у језику, а сама реализација Матичиног рјечника одвија се од друге половине двадесетог вијека, о Шестотомнику морамо размишљати и као о рјечнику у коме се налазе и лексеме које су сада већ архаичне. У овом истраживању и полази се од претоставке да ће ексерцирана грађа бити у великој мјери архаична, из чега ће произићи битни закључци о статусу дјечјих игара у рјечнику, али и уопште у језичком систему српског језика, као и о социокултуролошким карактеристикама његове говорне заједнице односно њених најмлађих припадника. Релевантност одабира Шестотомника за корпус при оваквом типу истраживања јесте и у томе што је ријеч о једном од највећих лексикографских подухвата када је ријеч о нашем савременом језичком стандарду. Међутим, у појединим дефиницијама појам се квалификује једино као врста дјечје игре, али детаљнијих информација нема због чега се за разумијевање значења морало посезати за неким другим изворима (рјечницима, радовима или пак монографијама о традиционалним дјечјим играма), а што нас је мотивисало да посветимо неколико ријечи даље у раду и таквом лексикографском поступку.

Секундаран корпус представљају *Српски рјечник* Вука Стефановића Караџића и електронски *Корпус савременог срског језика*, у којима је провјерена заступљеност и статус примарно ексерциране грађе из

<sup>2</sup> Даље у тексту и као *РМС* или *Шестотомник*.

Шестотомника. Како је *Корпус* богат функционално раслојеном лексиком и то савременом, испоставља се сасвим вјеродостојним да буде одређена мјера активности/пасивности лексике из рјечника. Но да би резултати били што релевантнији, направљена је анкета о познавању ексцерпираних грађе од стране ученика, основношколаца и средњошколаца. Није анкетан велики број ђака, на шта је утицао понајвише специфичан начин образовања у школама, а проузроковано општим стањем у вези са још увијек актуелном епидемијом, али о самој анкети и резултима анкете биће више ријечи даље у раду. Заступљеност игара из Шестотомника у *Српском рјечнику* провјерили смо из разлога што је *Српски рјечник* доња граница Шестотомника, те је примјеђено да се управо он наводи као извор за многе одреднице из тематског поља игара. Статус ексцерпираних одредница у Вуковом и Матичином рјечнику, електронском корпусу и лексикону ђака табеларно се приказује (Прилог 1). Наравно, овакве анализе захтијевају опсежна теренска истраживања да би се заиста одређена лексика могла дефинитивно маркирати као архаична.

Анализом лексике из тематског поља дјечјих игара у истраживању се приказују и њихове културолошке импликације, чиме ће се на извјестан начин допринијети цјеловитој представи дјетета у српској култури и дјечјој субкултури (тј. каква је она била некад, а каква је сад). У истраживањима сличнога типа, а нарочито оним која се баве дјечјим фолклором „чисто филолошки приступ, оријентисан на анализу језичких творевина и жанровске закономерности показао се веома ограничен и не сасвим плодотворан” (Сикимић 2013: 271). Све више се тежи интердисциплинарном приступу при изучавању феномена дјечјих игара јер је дјечји фолклор, а самим тим и дјечје игре које у њега улазе, тема која је интересантна и за лингвистику, етномузикологију, педагогију, психологију, студије рода и многе друге науке и научне дисциплине (Сикимић 2013: 269). У овом раду дјечјим играма приступа се с аспекта етнолингвистике и лингвокултурологије због чега се свакако служимо и литературом психолошког, социолошког и етнолошког типа.

Користе се квалитативна, квантитативна, те компаративна метода. Квалитативна подразумијева лексичко-семантичку анализу одредница, квантитативна бројно стање забиљежене грађе, док компаративна метода подразумијева аспект значења, аспект времена и аспект вриједности у оквиру поменутих корпуса.

### ***Преглед литературе***

Међу првима је о играма писао филозоф Л. Витгенштајн, који наводи да су све игре једна породица и све имају низ сличности које се појављују и ишчежавају, прожимају и укрштају (Витгенштајн, 1969: 71). Он је на основу

дифузности појма игре у нашем разумијевању свијета извео теорију о породичним сличностима у језику. То уједно потврђује нераскидиву везу језика и културолошких феномена.

„Ако желиш упознати човека, посматрај његово понашање; ако желиш упознати дете, посматрај његове игре” (према Златковић 2015: 83). Златковић поред информација о традиционалним дјечјим играма у пиротском крају, даје и увид у значај, улоге и врсте игара у различитим периодима дјетињства. Закључци које наводи значајни су за анализу резултатата анкете спроведене у школама, а чији су резултати даље у раду представљени.

Савременим истраживањима дјечјих игара и дјечјег фолклора уопште бави се и Биљана Сикимић. Она се, као и аутор овог рада, залаже за интердисциплинарни приступ дјечјим играма, сматрајући чисту језичку анализу ограниченом и не сасвим плодотворном (Сикимић 2013: 271). Поред тога, њен рад „Антрополошко-лингвистичко читање Вуковог етнографског текста: дјечје игре” (Сикимић 2016) упознаје нас са статусом игара у *Српском рјечнику* и тиме нам је послужио за компаративно-контрастивну анализу дјечјих игара у Вуковом рјечнику и нашим корпусима.

Јаковљевић наводи да се анализом форми и садржаја игара „може запазити да њихово конструисање усмеравају културни и социјални обрасци” (Јаковљевић 2009: 31). Ауторка се бави и факторима модификације, редукције и нестајања регистрованих игара из данашње игровне праксе. Један од тих фактора јесте и превазиђеност реквизита који се јавља као један од кључних фактора при одређивању активности/ пасивности ексцерпираних грађе у нашем истраживању, а који је истакао и Александар Крел (Крел 2004).

Како бисмо дошли до валидних резултата, ексцерпираних игре морали смо класификовати. Да бисмо их класификовали, било је потребно упознати се са постојећим класификацијама. У ту сврху послужила су нам проучавања Тихомира Ђорђевића (Ђорђевић 1907), Александра Крела (Крел 2004, Крел 2005), Жарка Требјешанина (Требјешанин 2008) и Весне Марјановић (Марјановић 2005). Поред тога, Марјановић у својој монографији даје опсежан преглед актуелних и изобичајених игара у Војводини, што увелико помаже у одређивању статуса лексике која се тиче дјечјих игара у Шестотомнику, односно потврђује нашу хипотезу о њеној архаичности.

### **Анализа корпуса**

Приликом истраживања, као што могло и очекивати, није ексцерпиран велики број одредница које се односе на дјечје игре (и радње

у дјечјим играма), укупно педесет и три. Овдје су урачунате и оне за које у самој дефиницији немамо назнаку да су дјечје, ни преко квалификатора *деч.* ни преко неке семантичке компоненте, али се даље реконструкцијом значења и двовођењем у везу са појмовима преко којих су описани (прије свега са реквизитима) установило да јесу дјечје. Ексерпција је, дакле, подразумијевала све одреднице у чијој се дефиницији или потврдама употребе одредничке ријечи налази податак о игри, а онда се даље анализом значења и примјера употребе одредничке ријечи одгонетало да ли је ријеч о дјечјој игри. Играчке односно реквизити који се у играма користе (укупно тридесет и седам) посебно се издвајају у раду како би се јасније предочили закључци у вези са њиховим значајем како за саму анализу тако и за статус дјечјих игара уопште.

Дјечје игре могу се класификовати на разне начине и научници их различито класификују, а понајвише у складу са самим аспектом с којег се баве играма. Једну од првих класификација народних игара налазимо код етнолога Тихомира Ђорђевића (Ђорђевић 1907) који их класификује на: витешке игре, забавне игре, игре духа, игре за добит и орске игре. Према Ђорђевићу, витешке игре су оне у којима игра служи јачању тијела, вјежбању окретности и надметању у снази (нпр. *камена с рамена*), забавне су оне у којима је тјелесни покрет намијењен искључиво забави (*игра прстена, чигра*), игре духом су оне у којима није битан тјелесни покрет него радња духа (*украдене јабуке, погађање броја*), игре за добит, као што само име каже, имају за циљ добит (*купа, шарених јаја*), а орске су намијењене изражавању људских осјећања и задовољавању човјечјег осјећаја за лијепим кроз покрет, што заправо одговара играма у колу и сл. (в. Ђорђевић 1907). Жарко Требјешанин дијели игре на игре надметања (агоналне игре), у које нпр. убраја *клис, ћулање* и слично, и драмске игре (игре представљања), у које убраја између осталих и игру *лончићи* (Требјешанин 2008: 210–214). Весна Марјановић игре класификује на игре имитације и такмичарске игре. У игре имитације даље убраја: имитације свакодневнице, имитације животиња, имитације обредне праксе и имитације митских бића и предања, док такмичарске дијели на: вербалне, вербалне са реквизитима, невербалне са реквизитима и на оне без вербалног садржаја и реквизита (Марјановић 2005). Крел даје својеврсну подјелу такмичарских игара (које заправо одговарају Требјешаниновим играма надметања) на оне без коришћења помоћних предмета, оне с коришћењем помоћних предмета и на зимске такмичарске игре с коришћењем предмета (Крел 2005: 351). У овом раду не користи се стриктно ниједна класификација, него она која ће се, видјећемо при даљој анализи, испоставити најсврсисходнијом (а можемо рећи да је најприближнија Креловој). Испоставило се да се већина ексерпираних игара према дефиницијама тематски може груписати на: *игре са реквизитима* (које се према типу реквизита даље дијеле на: *игре*

*лоптом/лоптастим/округлим предметима, игре с комадима дрвета/дрвеним предметима, игре дугамадима, игре капом и игре камењем*) и *игре без реквизита* (у којој се посебно тематски групишу игре типа *гања* и *жмура*, дакле оне у којима се неко покушава стићи, пронаћи). Наравно унутар ових група све игре можемо разврстати и према поменутиим класификацијама, али с обзиром на то да се у самим дефиницијама не налази превише информација у вези са самим начином игре, него се оне дају угрубо и углавном наводећи реквизите (ако их има) као оно што би требало да ближе одреди значење одреднице, изабран је овај начин класификације. Неколицина одредница дефинише се као врста дјечје игре без икакве даље разраде<sup>3</sup>, односно на основу самог Шестотомника не сазнајемо ништа о њима осим да је ријеч о дјечјој игри, али смо на основу друге литературе (али и личног искуства нпр. игре као што су *гања* или *шуга* су општепознате) успјели да сазнамо о каквим играма се ради, а онда и да их класификујемо у поменуте групе. Бивало је и случајева гдје у потврдама одређених одредница које се примарно не односе на игре пронашли информације о одређеним играма, али одреднице тј. лексеме или вишелексемске спојеве као одреднице којима би се те игре означиле изостају, а што ће кроз анализу бити назначено. Уз игре и реквизите наводе се и њихове дефиниције као доказ до сада образложеног тј. због бољег разумијевања цјелокупне анализе, али и као својеврстан прилог онима који се са било ког аспекта баве и занимају дјечјим играма.

Дакле из Матичиног Шестотомника можемо издвојити неколико тематских поља игара према томе да ли се у њима користи некакав реквизит или не. Детаљнија анализа уследиће након саме класификације. Тамо гдје је потребно одмах ће се оставити коментар да би се оправдала класификација односно то што је одређена игра распоређена ту гдје јесте. Игре са реквизитима подјелили смо на одређене подгрупе, а према типу реквизита. И сами реквизити се, дакле, с обзиром на своју природу могу придружити релевантним групама игара па ће у циљу појашњења одређених игара или пак њихове важности неки од њих бити поменути и у класификацији игара која слиједи.

### 1) Игре без реквизита:

а) *кућа* ('рупа у земљи коју деца играјући се бране или гађају; игра око те рупе')<sup>4</sup>, *плеска* ('дечја игра у којој се деца плескају'), *прескакање* ('врста

<sup>3</sup> Такве су одреднице: *бота, шуга, дугмићи (дугмић мн.), коље, лончићи (лончић мн.), школа, школица, корак стопе, маказе, мипавица, полетиш, цицкоза, шуга, шпарта, бискупица, кевати се*. Значења ових лексема и информације у вези са њима биће прокоментарисане на мјестима на којим буду обрађиване.

<sup>4</sup> На овај начин, осим у неким изузецима, означаваћемо дефиниције игара, највише из техничких разлога.



дечје игре у којој двојица легну на земљу један другом насупрот, подупру пете о пете, прсте о прсте, а остала деца прескачу преко ногу), *рингераја* ('дечја игра у колу'), *игра рата* (у потврди одреднице *дослутити* налазимо на информацију о овој игри: *Играју се деца рата на га и дослуте*), *лончићи*. *Лончићи* представљају игру коју налазимо у неколико варијаната, а која у РМС нема никакав опис. Код Вука ова игра подразумејева игру у којој учествују дјевојке и дјевојчице тако што насупрот сваке дјевојке треба да се нађе по један лончић тј. дјевојчица, осим насупрот једне и онда та дјевојка купује *вино виново* питајући: „Пошто вино виново?” од једног лончића тј. дјетета при чему се друга дјевојка, чији је лончић, буни, а затим се обе дјевојке разбеже и онда такмиче која ће прије доћи до лончића не би ли га освојила, онда она која изгуби понавља цијели процес. Код В. Марјановић имамо варијанте ове игре и са питањем „Пошто секо млеко?” и „Пошто тето сир” и неким мањим измјенама (Марјановић 2005: 61–62).

### а.) игре типа *гања* и *жмура*:

*веверица* ('игра у којој се деца лове пењући се по дрвећу'), *вијач* ('дечја игра у којој један вија, а други беже од њега'), *гања* ('врста дечје игре, шуга') *ловица* ('дечја игра скривача или хватања'), *играти се скривача* (обрађено као израз уз одредницу скривач; 'играти се дечје игре у којој треба наћи скривен предмет или скривено лице'), *тутмиш* ('дечја игра жмуре'), *чикавица* ('игра у којој се деца вијају, хватају вичући чик'), *чикати се* ('играти се чикавице'), *шуга* ('врста дечје игре'), *маказе*.

Мада за одреднице *жмира*, *жмура*, *жмурка*, *слепи миш*, *сакриваљка* у рјечничком чланку не налазимо квалификатор нити семантичку компоненту *дечја*, свакако да и њих можемо прикључити овој групи и квалификовати их као дјечје јер су у питању синоними изразу *играти се скривача* и лексеми *тутмиш*. Када је у питању игра *маказе*, о њој налазимо информације код Љ. Сикимић под термином *маказице* описану као игру која се игра у парку или шуми гдје свако дијете тј. играч има своје дрво осим једног и тај тражи маказе од других играча који га упуте на одређено дрво и док тако тражи маказе, остали бјеже тј. размјењују позиције приликом чега онај који нема своје дрво тј. који тражи маказе може да заузме неко дрво уколико му се укаже прилика и онда онај који је остао без дрвета тражи маказе (Сикимић 2003: 33).

## 2) Игре са реквизитима:

а) **игре лоптом/лоптастим/округлим предметима:** *вакавица* ('дечја игра лоптом'), *кликерати се* ('играти се кликерима'), *лоптати/лоптати се* ('играти се лопте'), *играти се пикула* (уз одредницу *пикула*<sup>5</sup>),

<sup>5</sup> *пикула* – кликер, шпекула

*игра котуром* (уз одредницу *котур*<sup>6</sup>), *ојнак* ('повећи орах којим деца у игри гађају гомилице ораха'), *игра куглицама* (према одредници *кера* 'јама у коју се, при дечјој игри, утерују куглице').

**б) игре комадима дрвета/дрвеним предметима:** *клис*, *клисати се* ('играти се клиса'<sup>7</sup>), *шудљити* ('играти се штаповима (у дечијој игри)')/*шудљење*, *банати се* ('играти се штаповима')/*банање*<sup>8</sup>, *дерати јарца* (под одредницом *јарац*: 'вешати се ногама о мотку, о грану (дечја игра)'), *крмача*<sup>9</sup> ('дечја игра и комад дрвета којим се у њој играју').

**в) игре дугмадима:** *дугмићи*<sup>10</sup>, *копчати се* ('играти се копче, бацати пуце (дугме) или копчу у јамицу у дечјој игри'), *клиза* ('дугме у дечјој игри истога имена').

**г) игре капом:** *шоркапа* ('дечја игра у којој се капа шора'), *ћушкапа* ('врста игре у којој се капа ћушка, одбацује ногом'), *навлачкапа* ('дечја игра у којој се деца навлаче, натежу око капа стављених на гомилу'), *кида* ('дечја игра с капом'), *ћулање/ћуљење/ћулати се* ('играти се грабикапе или ћулања'), *грабикапа* ('игра грабљења капе у колу').

Ако се пажљивије прочитају дефиниције игара у претходно наведеној групи, може се примијетити да игре *ћушкапа*, *ћулати се* и *грабикапа* нису дефинисане као дјечје, али да свакако могу бити дјечје закључујемо на основу других игара. *Ћушкапа* је синоним именици *шоркапа* јер поменути начин игре у коме се капа одбацује ногом у игри *ћушкапа* заправо значи *шорати се* ('гурати, обацвати ногом (лопту, капу и др.) или штапом (клис)'), а *шора* се дефинише као дјечја игра шорања. С обзиром на то да се у шорању користе и лопта и капа и штап, глагол *шорати се* синониман је глаголима *клисати се* и *лоптати се* те би се онда могао прикључити и групама игара са лоптом и комадима дрвета. *Ћулање* и *грабикапа* су синоними, а потврду да је *ћулање* дјечја игра налазимо у чланку одреднице *ћула*, тачније под њеним секундарним значењем ('комад дрвета јајастог облика у дечјој игри ћулања, исп. *крмача* (3)').

**д) игре камењем:** Као одредницу која експлицитно означава игру камењем у рјечнику налазимо само именицу *пиљак* 'игра с пет каменчића

<sup>6</sup> Из потврде уз одредницу *котур* добијена је информација о игри: *Гор. Деца се играју котуром.*

<sup>7</sup> *Клис* – краћи комад дрвета који се у дечјој игри помоћу палице баца удаљ; сама та игра

<sup>8</sup> Уз одреднице *банати се* и *банање* није стајала никаква назнака да је ријеч о дечјој игри, али потврду о томе даје нам дефиниција уз одредницу *бадало*: 'место где деца ударају крајем штапа у игри банања', као и опис из Вуковог Рјечника (навешћемо само почетак): „Кад хоће деца да се банају...”

<sup>9</sup> Забиљежена је и лексема *крмачар* ('онај који гони крмачу кад се игра крмаче')

<sup>10</sup> У дефиницији је назначено само да се ради о врсти дјечје игре, али не и о каквој, међутим из самог назива је јасно да обухвата игру дугмадима, а да су дугмад била предмет дјечје игре, поред ексцерпираних лексема, свједоче и игре *дугмићање* и *дугмета* (Марјановић 2005: 77).



(изглађених и заобљених)', те је заправо у овој групи уз ову игру још само игра плојкама за коју се користи термин *пловати се*, игра *мученик* ('врста дечје игре у којој се бацају и хватају пиљци'), *шкуљати се* ('играти се шкуља, пиљака') и још једна игра која се само условно може сврстати у ову групу будући да је у тој игри камен само помоћно средство којим се погађа циљ, а налазимо је у дефиницији именице *поткечак*<sup>11</sup> ('камен величине ораха којим деца погађају у гомилицу ораха, новца'). Да је игра камењем била важна и уопште камен као игровни реквизит, свједоче бројни синоними за означавање камења или предмете начињене од камена (а који се користе у претходно наведним играма), из којих се апсолутно потврђује да је ријеч о дјечјим играма те ће због тога на овом мјесту и бити наведени: *почињ* = *плоха* = *пловка* = *плојка*<sup>12</sup> ('округла и глатка камена плочица којом се гађа на одређену удаљеност, у други камен, у (дечјој) игри'), те синоними именици *пиљак*, а то су *шкуљ* ('каменчић, пиљак у дечјој игри'), *поп* ('пиљак који се се последњи тера кроз врата или капију у дечјој игри пиљака'). У прилог значају овог тематског поља свакако иде и потреба да се посебно именује и циљ у који се у игри каменим предметом гађа па тако у рјечнику можемо наћи и именицу *чињ* ('белега, циљ, нишан у који се гађа каменом плочицом у игри плојке'). У игру камењем можемо на неки начин уврстити и игру *школе/школице* у којој се након исцртаних поља у којима су уписани бројеви гура камен<sup>13</sup>.

## Реквизити

Да су у дјечјим играма заиста коришћени предмети направљени од материјала као што су дрво и камен, односно најчешће штапови, гране и камене плочице, те да су то поред њих најчешће били предмети лоптастог облика, говоре нам и ексцерпирани одреднице које се односе на играчке, односно реквизите у игри. Поред наведеног материјала, ту су материјали као што су базговина, зовина, али и стакло, па и сама кост. Видимо да доминирају природни материјали односно предмети који су лако доступни дјечи, а ово је битно истаћи због даље анализе и саме анкете којом су анкетирани ђаци. За неке од играчака немамо наведен материјал као што су нпр. *пушкарица*, *пуцалица*, а неке су само категоријски дефинисане

<sup>11</sup> Ипак у овој игри у фокусу су више ораси па би се ова неименована игра могла именовати и као *игра орасима*. Постоји варијанта ове игре о којој сазнајемо преко одреднице *ојнак* у којој се умјесто каменом група ораха гађа већим орахом. Игра орасима би свакако била класификована у игре с предметима лоптастог облика.

<sup>12</sup> Стављамо знак једнакости јер су у рјечнику ове лексеме назначене као синонимне, односно значење једне лексеме означено је преко друге, а да због уштеде простора не наводимо дефиницију за сваку од њих.

<sup>13</sup> Постоји више варијација ове игре: *школица без цаце*, *пачја школица*, *школица са небом* (Марјановић 2005:75–76), *жабља школица*, *кружна школица*... (Сикимић 2003: 129–136).

(кева, шушкалица). У прилогу култури дјетињства у српској култури „Детињство наших бака и понеког деке” (Спевак 2019)<sup>14</sup> могу се пронаћи информације о материјалима којима су прављене играчке у првој половини двадесетог вијека и оне се углавном поклапају са оним што налазимо у Шестотомнику (с тим да се помињу и играчке прављене од кукурузовине, крпа, коњске длаке), што је посебно утицало на почетну хипотезу да је ексцерпирана грађа архаична. Поједине одреднице из Шестотомника које се тичу реквизита у играма већ су поменуте при класификацији игара, али их свакако у наставку наводимо са осталима које нису до сада поменуте, а и једне и друге заједно са дефиницијама како би преглед играчака и реквизита био што систематичнији и сврсисходнији: *бајацо* (‘дечја играчка која представља смешну особу’), *вртуљак* (‘дечја играчка од дрвета, конусног, купастог облика, коју деца ударају бичем да би се вртела, чигра’), *жврк* (‘дечја играчка у облику купе, чигра’), *звечка* (‘дечја играчка која звечи, прапорац’), *зврк* (‘дечја играчка која се удара бичем да би се обртала, чигра’), *кева* (‘врста дечје играчке’), *кликер* (‘стаклена, метална или камена куглица којом се деца играју, обично настојећи да је сатерају у рупу’), *лопта* (‘дечија играчка или спортски предмет, реквизит таквог облика, обично од гуме’), *лутка* (‘људска, обично женска, фигура која служи као дечја играчка, кројачки модел и сл.’), *пајац* (‘лутка, лутак’), *балон* (‘дечја играчка у виду шупљег лоптастог, елипсастог или цилиндричног тела од лакких материја које се, напуњено гасом, плином лакшим од ваздуха, зрака диже увис’)<sup>15</sup>, *мехур* (‘балон’), *обруч* (‘дрвено коло, котур којим се деца играју терајући га штаповима’), *пикула* (‘кликер, шпекула’), *пиљцика* (‘кратко округло дрво зашиљено с оба краја које служи деци за игру, клис’), *пиљцика* (‘кратко дебље дрво заобљено на оба краја које служи за играње; дечја игра таквим дрветом’), *пуцалица* (‘пуцаљка, играчка од зовине, базговине из које дечаци пуцају’), *радиш* (‘чигра, зврк’), *тандрчак* (‘чигра, зврк’), *чигра* (‘дечја играчка купастог облика која се врти, обрће, зврк’), *чога* (‘кратка кост коју деца, играјући се, терају, гоне штаповима’), *џица* (‘дечја играчка која звечи, звечка’), *шкуљ* (‘каменчић, пиљак; у дечјој игри’), *шпекула* (‘ситна куглица од стакла, печене глине којом се играју деца; кликер’), *шушкалица* (‘врста дечје играчке’), *поткечак* (‘камен величине ораха којим деца погађају у гомилицу ораха, новца’), *пушкарлица* (‘пуцаљка из које деца пуцају’), *ходуље* (‘две летве с високо постављеним пречагма за ноге које служе за ходање по блатном

<sup>14</sup> У овом прилогу регистроване су и игре које су регистроване и у Шестотомнику: *клис*, *жмурка*, *вијач* (као *вија*), *игра луткама* и *лоптом* (али крпеним), али и неке које у Шестотомнику не налазимо нпр. *козање* и *игре у блату* (прављење топова од блата).

<sup>15</sup> Дефиниција је конструисана на основну примарног и секундарног значења одреднице *балон* јер се у значењу 1а означава и описује сам предмет, а у 1б стоји да је то дечја играчка у облику тијела које је описано у значењу 1а.

или мочварном земљишту (и деци за игру), гигаље, штуле'), *змај* ('дечја играчка од папира с репом, која лети на ветру'), *ћула* ('комад дрвета јајастог облика у дечјој игри ћулања'), *штичица* ('клис, краћи комад дрвета који се у дечјој игри помоћу палице баца удаљ'), *бојац* ('ојнак'), *ојнак* ('повећи орах којим деца у игри гађају гомилице ораха'), *клисача* ('палица у игри клиса'), *лакат* ('палица у дечјој игри сличној клису), *машка* ('палица којом се у игри бацају и одбијају лопте, клис), *трлица* ('грана којом у игри клиса су играчи дочекују клис').

Примјећује се већи инвентар лексема које се формирају око игре *клис*: *пилцика*, *штичица*, *клисача*, *лакат*, *машка* и *трлица*. Клис је једна од игара која се играла у скоро свим дијеловима Србије (Алексић 2019: 37)<sup>16</sup>, а о њеној важности свједочи и сујевјерје које у вези са њим налазимо на овим просторима, али и шире (а у домену словенског свијета): „Муслимани у Босни верују да играње клиса предсказује гладну годину, играње пиљцима (каменчићима) утиче на временске прилике: изазива глад или спречава кишу у сушним периодима. Слична гатања о благостању или глади на основу дечјих игара постоје и у Белорусији” (Сикимић 2013: 272). Из цитата се да закључити да онда није случајно ни то што постоји бројан инвентар синонима за ријеч *камен* присутан и у Шестотомнику. Заправо све одреднице које се односе на играчке у домену су неке од игара, у њеном тематском пољу су, али игре с тим реквизитима изостају као одреднице, као вишечлани називи у овом рјечнику те се у самим одредницама не назначавала да постоји та игра, него се имплицитно о њој говори кроз саме играчке. Сваку бисмо свакако могли назвати по принципу *игра + инструментал именице којом се означава играчка/реквизит* (у једнини или множини) нпр. *игра шуљем/балоном* и сл. или пак *игра балонима/луткама/ходуљама* итд. или по принципу *игра + гентитив именице којом се означава играчка/реквизит* (нпр. *игра радиша*), односно употребом *гентива игре*. Међутим, чињеница је да би се таквим лексикографским поступком у коме би се ове игре издвајале као засебне одреднице заузело много (драгоцјеног) простора у рјечнику, а игре су свакако (бар имплицитно) сачуване кроз њихове реквизите.

Доминирају традиционалнији реквизити за које можемо рећи да су углавном превазиђени. Данашња дјеца користе модерније реквизите, индустријски произведене, технолошки напредне. Такви реквизити су углавном направљени од вјештачких, синтетичких материјала. У питању су готови производи који не захтијевају стваралачку креативност од дјетета. Раније су се и дјеца и чланови њихове породице радо посвећивали прављењу саме играчке, што је битно утицало на развој маште и радиности, играчка је имала социјалну и емотивну компоненту коју купљена играчка нема (Михајловић 2012: 92). Будући да доминирају игре са реквизитима,

<sup>16</sup> Међу таквим су и *школица* и *крмача*; њих издвајамо јер се налазе и у РМС.

а да су то реквизити који су углавном превазиђени, испоставља се да је већина игара у РМС превазиђена, што ће бити детаљније предочено у наставку рада, а након наредног поглавља.

### *Лексикографска обрада одредница*

Када је ријеч о лексикографском поступку, можемо рећи да се намеће утисак да су лексеме које денотирају дјечје игре у речнику неуједначено дефинисане, односно док су неке одреднице информативне, неке су сасвим неинформативне. Дакле, примарно неинформативним сматрамо оне које су само назначене као врста дјечје игре јер узмемо ли у обзир које све функције имају дјечје игре<sup>17</sup> и шта све може да се чита из дјечјих игара (почевши од дијелова игре до начина социјализације, полне стратификације, чак и подаци о казни и дјечјем обичајном праву<sup>18</sup>) и шта све једна дјечја игра као што је нпр. *рингераја* подразумејева (у њој постоји пјесмица и коло који се уопште не помињу), испоставља се да корисник рјечника, осим ако већ није упознат са игром, неће знати о каквој игри је заправо ријеч. У многим, ексцерпираним играма, према томе како су овдје објашњене, ми заправо не добијамо информације о томе ко су учесници и на који начин учествују, не сазнајемо ништа о полној стратификацији дјече (само у одредници *пуцалица* наводи се да су дјечаци они који се играју овом играчком), која је један од манифестних циљева социјализације (Крел 2005: 354), нарочито када је ријеч о такмичарским дјечјим играма које и овдје доминирају, те се сматра да и дјечје игре „одражавају различите путеве социјализације дечака и девојчица” (Требјешанин 2008: 216). Наравно, то се и могло очекивати с обзиром на то да у рјечнику књижевног језика изостају енциклопедијске информације, али о лексикографским и енциклопедијским елементима рјечника рећи ћемо нешто даље у тексту.

Такође, извјестан број игара у својим дефиницијама нису описане као дјечје. За неке од њих смо, што је предочено кроз класификацију, утврдили да, иако експлицитно нису назначене као дјечје, кроз саму дефиницију и синонине у Шестотомнику, оне то ипак јесу. Овдје наводимо све игре (са дефиницијама) за које мислимо да су ипак дјечје, а које претходно нису анализиране: *бубалица* (‘игра младежи у којој се буба у леђа’), *лихати се* (‘играти се пар или непар’), *ножак* (‘врста игре ножем’)<sup>19</sup>. Овако дефинисана у РМС *бубалица* дјелује као игра коју могу

<sup>17</sup> Марјановић наводи следеће функције: идентитетске, когнитивне, едукативне, комуникацијске и функцију у физичком развоју (Марјановић 2005: 158).

<sup>18</sup> О казни у дјечјим играма и о обичајном праву в. Сикимић 2016.

<sup>19</sup> Занимљиво је да поред неколико дјечјих игара које смо поменули раније у раду, а које се односе на игру штаповима, имамо и игру означену глаголом *волати се* (‘играти се штаповима’), која није назначена као дјечја ни у Матичином, ни у Вуковом рјечнику. Међутим, изостаје податак о типу и начину игре у оба рјечника.

играти и момци и дјевојке, не само дјеца. Код Вука је пак дефинисана као *дјетиња* игра, а код А. Стефановића је забиљежена као игра коју у Банату играју одраслија дјеца (Марјановић 2005: 57) тако да је условно можемо сврстати у дјечје. *Лихати се* није ни код Вука назначено као дјечја, *Речник српскохрватског књижевног и народнога језика САНУ* и *Етимологијски рјечник* Петра Скока преузимају значење од Вука, али с обзиром на то да је као игра у дјетињству, иако не под овим називом, дио ауторовог личног искуства и искуства његових познаника, рекло би се да се може сврстати и под дјечје игре. Ријеч је заправо о игри познатијој као *пар – непар* која се и данас игра да би се одлучило о томе ко ће први да игра неку игру<sup>20</sup>, ко први бира играча/играче при расподјели у два тима (нпр. на часу физичког приликом надметања у неком спорту) или уопште као занимљив начин да се побједом у овој игри нешто добије. *Ножак* такође код Вука није назначен као дјечја игра, али у истраживању Б. Сикимић, која је посебан осврт ставила на ову игру, налазимо да ова игра јесте дјечја (Сикимић 2016: 448), као и да постоје варијанте односно синоними ове лексеме: *ножање, ношкање, перорез* (Сикимић 2016: 450).

Мисао која се намеће посматрајући лексикографски поступак јесте да постоји потреба за лингвистичко-енциклопедијским рјечником у коме би игре биле представљене на шири, потпунији начин. Рјечнички материјал све више сагледава из угла лингвокултурологије, етнолингвистике и др. наука које показују да се сегменти националног духа налазе и у лексикографским изворима. Рјечници су дуготрајна и најкомплетнија свједочанста језичког стања неког језика у одређеном временском пресеку, а језик је у тијесној вези са културом, она се кроз њега рефлектује, те би у том смислу било пожељно да се у њега поред традиционалних лексикографских елемената похране и енциклопедијска знања, што је потреба на коју је давно указао сам Вук Стефановић Караџић.

Разлог због кога је у анализи посегнуто за *Српским рјечником* јесте тај што је позната чињеница да је Вук у рјечнику описао многе обичаје, па тако и игре, али због тога што је приликом претраге самог корпуса тј. Шестотомника било видљиво да је за велику већину одредница, чак за нешто више од трећине игара, (говоримо о оним одредницама које се односе на игре) као извор навођен *Српски рјечник*. То су следеће игре: *бубалица, вакавица, копчати се, лихати се, лончићи, шудљити, мипавица*<sup>21</sup>, *полетиш, ћушкапа, цицкоза, шпарта, клиза, ћулати се, ћулање, грабикапа, навлачкапа, тутмиш, попик, ножак, скуљати се*. Такође, као извор *Српски рјечник* у РМС наводи се и код одредница које означавају играчке. Ово је свакако још више утицало на потребу да се испита корпус и да се испитају

<sup>20</sup> Ово наводи и В. Марјановић с тим да игру назива „пар, умпар” (Марјановић 2005: 28).

<sup>21</sup> Код Вука као посебну одредницу налазимо и игру *мипавица* која је, с друге стране, у РМС дата у склопу дефиниције одреднице *мипавица*.

савремени говорници српског језика којима су игре најближе. Поред ових лексема за које је као извор назначен *Српски рјечник*, у Матичином рјечнику су присутне и сљедеће лексеме које денотирају игре: *жмура*, *клис* и *слијепи миш*. Ипак неке од ових одредница код Вука су сасвим неинформативне нпр. *цицкоза*, *ножак* (Сикимић: 450), као и *ћушкапа*, *шоркапа*, *слијепи миш* или са друге стране нису означене тј. описане као дјечје (*копчати се*, *попик*, *ћулање*). Такође, лексема *клиза* постоји код Вука, али не као игра, што је случај у РМС, него као одређено дугме у игри дугмадима. Питање је да ли је Вук изоставио квалификацију поменутих игара као дјечјих, да ли су оне тад заиста биле намијењене одраслима или пак различитим узрастима истовремено па су временом постале дјечје односно да ли је дошло до њихове преквалификације. Ипак, битније на неки начин од тога да ли се игра сачувала као дјечја или као игра омладине или било како модификована јесте да се она уопште сачува или бар да се сачува сјећање на њу. Како бисмо утврдили какав је статус ових игара данас, испитали смо неколицину ђака основне и средње школе.

### **Шта о овим играма знају ђаци и шта то говори о дјетињству и о РМС?**

Анкетирано је двадесет ђака ОШ „Добросав Радосављевић Народ” из Ноћаја (Мачванска Митровица) и осамнаест ђака средње техничке школе („Техничка школа”) у Лозници. Као што је напоменуто на почетку рада, за оваква истраживања број испитаника треба да буде много већи, али ће ипак послужити у сврху истраживања и подупријети почетну хипотезу да је велики дио ове ексцерпиране лексике архаичан<sup>22</sup>. Треба узети у обзир тешкоћу налажења сусретљивих наставника који би издвојили вријеме да дају анкету ученицима посебно због несталности мјера које су важне за начин похађања наставе усљед актуелне пандемије па је сваки час извођен у школи, испред табле, са ученицима испред себе заиста постао драгоцен<sup>23</sup>. Стицајем околности за анкету су одабране школе из различитих мјеста, али из истог (мачванског) краја, што чини анкету релевантнијом у смислу да уједначени резултати из оба мјеста сугеришу да ће на већем узорку испитаника из мачванског краја резултати бити исти, односно можемо их посматрати регионално ограниченим. Треба напоменути да сматрамо да ако су поједине игре непознате средњошколцима, вјероватно је да неће бити ни основцима из тог мјеста (посебно када корпус чине традиционалне дјечје игре), с тим да наравно не би било сувишно испитати средњошколце из мјеста из кога су анкетирани основци, мада разлика у годинама између њих није велика (анкетирани су ученици трећег разреда средње школе

<sup>22</sup> Можемо ово посматрати као прелиминарно (пилот) истраживање.

<sup>23</sup> Анкетирање је обављено у прољеће 2021. године.



и ученици шестог, седмог и осмог разред основне школе у размјери 4 : 8: 8<sup>24</sup>).

Ученицима основне школе постављена су три задатка в. Прилог 2). Први задатак односио се на то да у низу у коме су наведене игре и неколико играчака подвуку ријечи за које су чули, али им не знају значење, односно да оне којима знају значење препишу на линију и наведу значење те да оне игре којих су се некад играли подвуку са двије линије<sup>25</sup>. Намјерно су наведене и неке играчке односно реквизити. Наведено је неколико њих које су аутору дјеловале као специфичније нпр. *плоха*, *чога*, *поткечак* и слично, али и неколико за које се претпостављало да их ученици имају у свом вокабулару тј. да су бар чули за њих ако већ не знају значење (нпр. *бајацо*, *пајац*, *змај*, *чигра*, *пуцалица*, *пуцалка*) како им не би на самом почетку анкета дјеловала као сувише напорна и пуна непознатих термина. И заиста се испоставило да је већина ових ријечи (посматрајући их групно, не као засебне јединице) *означила* као познате док је ријечи *бајацо*, *пајац* и остале наведене означила као познате. Лексема *обруч* подвучена је девет и дефинисана четрнаест пута из чега је видљиво да је ријеч о предмету у облику колута који се користи у забави тако што се врти око струка или се пак гура. Оно што је занимљиво јесте да је било оних који су знали шта су *кућа* и *пилцика*. Због уштеде простора нећемо обрадити овдје сваку ријеч понаособ, него ћемо дати генералне резултате и издвојити најупечатљивије, а усредсредићемо се на одреднице које се односе на саме игре. Свих двадесет ђака одговорило је да су им познате игре: *кликерање*, *школица*, *жмурка*, *гања*. Као познате ријечи (чули за њих, али не знају значење) означене су и игре: *дугмићи* (5), *шора* (4), *прескакање* (4), а као оне које су некад играли означене су *слједеће*<sup>26</sup>: *гања* (11), *вијач* (5)<sup>27</sup>, *школица* (6), *скривача* (9), *кликерати се* (4), *рингераја* (4), *маказе*<sup>28</sup> (3), *шуга* (7); *пуцалица* (2), *змај* (4), *чигра* (4)<sup>29</sup>. За *навлачкапу* један ученик је рекао да је то „нешто слично црвеним рукавицама”.

На друго питање требало је да одговоре чега се најчешће играју (с упутством да опишу те игре и играчке односно реквизите ако их у

<sup>24</sup> Наставница није стигла да одради анкету са шестацима на часу па су јој они накнадно од куће слали одговоре, али то је резултовало малим бројем тих одговора.

<sup>25</sup> Морало се водити рачуна о економичности односно о времену одговарања (да анкета не траје предуго) због чега је најбоље рјешење таква концепција питања.

<sup>26</sup> Треба нагласити да нису сви испоштовали задатак у смислу да нису сви подвлачили линијама ријечи према упутству јер је скоро немогуће да нису чули баш ни за једну од ових лексема (што се према даљим одговорима и знало потврдити).

<sup>27</sup> У неколико наврата се за ову игру наводи значење какву има игра ластиха (у смислу прескакања вијаче).

<sup>28</sup> За маказе се међутим наводи као значење игра *папир*, *бунар*, *маказе* која нема везе са оном коју наводи Љ. Сикимић, међутим ни у РМС немамо конкретну дефиницију.

<sup>29</sup> Иако су наведене, у складу са стањем у РМС, као играчке, а не саме игре, ђаци су означили и ове три ријечи.

тој игри има). Питање је за циљ имало добијање података о савременим играма. Највише пута наведена је игра *жмурке/жмуре* (ова игра се нашла у одговорима десет пута), а наведен је и њен синоним *игра скривача*, потом *вија, не љути се човјече*<sup>30</sup> и *ледени чича/чико* (све по два пута). Међу одговорима нашле су се и игре (и неколико играчака): *одбојка, рукомет, фудбал, калодонт, истина-изазов, везени пешкири, дрвена марија, глувих телефона, уно (карте), таблићи, игра кухиње, игра пушкама; лопта, обруч...* Оно што се одмах примјећује јесте да су то углавном игре којих у Шестотомнику нема. Једна ученица је навела и *цртање*, што наводи на мишљење, од Витгенштајна често понављано, да дјеца сматрају игром све оно што им пружа забаву и задовољство. Међу побројаним играма нашле су се, дакле, и спортске игре, али и игре картама, једна игра ријечима (*калодонт*) и једна игра имитације, а то је *игра кухиње* у којој дјевојчица глуми домаћицу, а од оних које се поклапају са нашим корпусом: *игра жмурке/скривача, вија, те лопта и обруч*. Ако се вратимо на наш корпус, примјетићемо да у њему игара имитације практично нема, односно то је само игра рата коју смо извукли из контекста (не наводи се као одредница). Када је ријеч о спортским играма, Крел наводи да оне (посебно фудбал, кошарка, рукомет и одбојка) скоро у потпуности замјењују традиционалне дечје игре које нестају од седамдесетих година прошлог вијека (Крел 2004: 107), а Златковић напомиње да се одрастањем игра код дјеце приближава спорту, умјетности, али и раду (Златковић 2015: 86). Свједоци смо технолошког напретка и експанзије различитих видео-игара и разноразних игрица на рачунарима и телефонима које дјеца данас радо и често играју па с те стране зачуђава што се међу одговорима не налазе такве врсте дјечје забаве. Могуће је пак да такви одговори изостају због игара побројаних у првом задатку односно да су дјеца била свјесна да те игре спадају у традиционалније, у којима се забава најчешће одигравала у дворишту, напољу и подразумијевала је стварни контакт са саиграчима, а не виртуални, те да су са те стране одговарали полазећи од претпоставке да треба да говоре о таквим играма иако им није сугерисано да не говоре о видео-игрицама и сл.

У посљедњем задатку требало је да се присјете чега су се некад играли, а више се не играју, као и да се присјете када су престали да се играју тих игара. И овдје је, што је занимљиво, најчешћи одговор била *жмура* тј. игра жмурке, затим *школица* и *шуга*, а остале игре су: *чигра, вија, између две ватре, ћораве баке, зуце, царе господаре, игра барбикама/луткама, игра аутићима на даљински погон, мајке и бебе, кухиње, кликерање, кућица, среда, ластииш*. Видимо да се овдје поново налази игра *кухиње*, али се њој као имитативна игра придружила и игра *мајке и бебе*, чији

<sup>30</sup> Ова игра није својствена само дјечи.

су актери дјевојчице. Само неколико њих дало је информативан (за ово истраживање) одговор на питање када су престали да се играју наведених игара док су остали или написали да се не сјећају или једноставно нису ништа написали. Они који се сјећају наводе да је то било углавном у трећем, четвртном и петом разреду. Драгољуб Златковић наводи да је потреба за играњем највећа у раном дјетињству „када је готово важна као храна, али је важна и у току читавог периода одрастања, и у неком виду готово до смрти” (Златковић 2015: 85), те оно што је у том смислу битно јесте да у анкети нема одговора чак ни код осмака да су престали да се играју. Примјећује се да у РМС нема много игара којих су се ђаци играли прије неколико година или се данас играју.

Средњошколцима су дата иста питања, изузев другог јер се претпоставља да се они више не играју дјечјих игара, односно њихово друго питање одговара трећем питању код основаца с тим да је преформулисано. На (други) задатак, у којем су морали да напишу којих игара су се играли у дјетињству, најчешћи одговори су били: *жмурка*, *гања*, *стража*, *прескакње вијаче*, а затим се нашло и неколико одговора у коме су поменуте игре: *шуга*, *рингераја*, *фота* и *обруч*. Што се тиче првог задатка, испоставило се да многи нису били вољни да дефинишу игре и играчке (осим неколико изузетака), нити да до краја испоштују уптства па се у појединим случајевима не зна да ли су за игру чули или су је и играли. С обзиром на такав начин одговора у табели која се налази у прилогу назначићемо знаком (+) само оне игре за које је сигурно да су их играли и да су чули за њих. Значења (која се поклапају са оним из корпуса) углавном су знали (тачније навели) познатијим играма као што су: *жмура* (10), *шуга* (8), *гања* (10), *кликерати се* (7), *рингераја* (8), *школица* (6), а од предмета за: *змаја* (10), *обруч* (9), *чигру* (10). Треба напоменути да се при дефинисању одређених игара уочавају и различита значења од оних која су нам у РМС па се тако *прескакање* у неколико наврата везује за *лаштиш*, *обруч* за кош те да се *пуцаљка* и *пуцалица* схватају као савремене пушке (што је случај и код основаца).

Како би се стекао што релевантнији утисак о ексцерпираној грађи из РМС, анализирали смо статус ексцерпираних одредница и у *Корпусу савременог српског језика* (КССЈ). Табеларно се приказује статус ових одредница у различитим корпусима: КССЈ, Вуковом *Српском рјечнику* (ознака: ВСП) и лексикону *ђака* (ОШ и СШ). Звјездицом је назначено уколико за одређену игру односно одредницу постоје извјесне разлике у семантици, које су у случају Вуковог рјечника већ назначене у анализи, а за КССЈ разлике ћемо објаснити даље у тексту. Уколико се код ученика ни у једном примјеру не зна значење за поједину лексему, стављен је знак минус.

Табела (Прилог 1) јасно показује да је у КССЈ забиљежен врло мали број игара, а и оне које су забиљежене нису уопште фреквентне. *Прескакање*

се помиње као прескакање вијаче или ватре, *шора* као чобанска игра и сл. Такви случајеви у табели су назначени минусом. Као дјечје игре у КССЈ налазимо дакле само десет игара из РМС. Све осим *школице* јављају се у мање од десет примјера (највише њих у два-три примјера), а и на основу контекста не сазнајемо скоро ништа о њима, осим да је ријеч о игри, а о *бањању* чак ни то, него се наводи у контексту набрајања ријечи којима треба наћи значење. Стање затечено у КССЈ потврђује изобичајеност оваквих игара данас, односно архаичност лексема (или вишелексемских спојева) којима се оне означавају. Оно што је свакако примјетно када се погледа табела јесте да у одговорима ученика, и млађих и старијих, игре са реквизитима бивају мање познате или сасвим непознате. Будући да је у нашем корпусу највише таквих игара, испоставља се да је лексика која се односи на традиционалне дјечје игре прилично непозната ђацима. Ријеч је, као што је неколико пута у раду назначено, о реквизитима који су или природни материјали или су направљени од природних материјала, што и јесте један од узрока њиховог нестајања. Анализирајући традиционалне такмичарске игре у Товаришеву, Крел је истакао да је примјетан нестанак управо оних игара које подразумијевају традиционалне реквизите (Крел 2004: 107). Т. Јаковљевић такође издваја превазиђеност реквизита као један од примарних фактора модификације, трансформације, редукције и нестајања регистрованих игара, а остали фактори су: промјена инфраструктуре насеља, модернизација начина живота, развој индустрије играчака и појава електронских медија (Јаковљевић 2009: 37–38). Игре које су познате и једној и другој групи углавном су оне из групе игара без реквизита, а највише оне типа *гања* и *жмура*, а ту су свакако и *рингераја*, *школица* и *кликерати се*. Наравно, истраживање је рађено на малом узорку и за релевантније податке морала би се урадити опсежнија истраживања, али се претпоставља да резултати не би били много другачији. То нам потврђује и истраживање В. Марјановић у коме је дат табеларни преглед игара на подручју Војводине са подацима о њиховој присутности, изобичајености или модификацији из кога се види да су многе традиционалне игре које су регистроване у РМС изобичајене (још педесетих, шездесетих и седамдесетих година прошлог вијека). Такве игре су: *клис*, *банање*, *лончићи*, *крмача*, *ћулање*, *дерати јарца*, *штуле* (у РМС, то су *ходаљке*), *ношкање*. Анализа резултата анекете ђака и КССЈ сугерише да овдје можемо додати и игре: *веверица*, *ловица*, *тутмиш*, *слијепи миш*, *вакавица*, *играти се пикуле*, *ојнак*, *шудљење*, *банати се*, *копчати се*, *клиза*, *грабикапа*, *шоркапа*, *кида*, *ћулање*, *мученик*, *шудљити се*, *плеска*, *кевати се*, *лихати се*, *полетиш*, *лончићи*, *мипавица*, *бота*, *корак стопе*, *шпарта*, *шушкалица*, *цицкоза*. Од оних за које Марјановић наводи да су и данас у пракси налазимо игре: *чигра*, *гурање обруча*, *школице*, *жмура*, *бацање штапа*, што се поклапа и са нашим истаживањем. Вриједи истаћи да се у

великом броју примјера тамо гдје у анкети стоји знак плус за Вуков корпус, код Ђака стоји знак минус и обрнуто, што не чуди с обзиром на релативно велику временску удаљеност, а што заиста наводи на мишљење да би и на већем узорку истраживање дало исте резултате.

### Закључна разматрања

У Речнику српскохрватскога књижевног језика ексцерпиран је мали број дјечјих игара односно одредница које се на њих односе. Међутим, иако нису у великом броју, значајне су са аспекта етнолингвистике и лингвокултурологије. Већина ексцерпираних лексема или вишелексемских спојева испоставља се као архаичан лексички слој, а на основу компаративне анализе њихове присутности у корпусима као што је електронски *Корпус савременог српског језика* и лексикон Ђака.

Ова грађа је свакако вриједна чувања јер свједочи о нашој култури, култури наше дјеце и о ономе што је у дјетињству код Срба некад било присутно и значајно те пружа увид у разлике и сличности са савременим стањем. Ипак, гледајући управо са тог аспекта, поједине дефиниције у самом рјечнику би требало да су информативније. Углавном су опширније дефинисане само игре с реквизитима, али ни у њима нема много енциклопедијских елемената. С друге стране, игре без реквизита, а које су и данас (више) у пракси за разлику од оних са реквизитима, садрже само основне лексикографске елементе. Анализом долазимо до закључка да постоји потреба за лингвистичко-енциклопедијским рјечником у којем би игре биле обухватније представљене. Потпуно је разумљиво да у оваквом лексикографском подухвату као што је вишетомни рјечник не могу све одреднице бити једнако и детаљно дефинисане (ни због већег броја састављача, као ни због уштеде простора и неких других фактора), али би било пожељно да оно што осликава наш идентитет буде у том смислу примарније и информативније, бар у неким наредним лексикографским подухватима (а који нису искључиво термилошког карактера). Рјечници одавно нису тек пописног карактера и потребу да у њих буду смјештена енциклопедијска знања налазимо још код Вука. Енциклопедијски елементи битни су и због тога што би сваки лаик или странац имао релевантнији утисак о некој игри, а самим тим и култури дјетињства код Срба, а они ће свакако прије посегнути за неким рјечником (јер му је искуствено ближи), него за стручном литературом (јер му је она сигурно мање позната).

Анализом секундарних извора: *Корпуса савременог српског језика* и лексикона Ђака, као и других истраживања о дјечјим играма (прије свега оних којима се бавила Весна Марјановић), установили смо да су данас изобичајене игре: *клис, банање, лончићи, крмача, ћулање, дерати*

*јарца, штуле, ходаљке, ношкање, веверица, ловица, тутмиш, слијепи миш, вакавица, играти се пикуле, ојнак, шудљење, банати се, копчати се, клиза, грабикапа, шоркапа, кида, ћулање, мученик, шудљити се, плеска, кевати се, лихати се, полетиш, лончићи, мипавица, бота, корак стопе, шпарта, шушкалица, цицкоза.* У питању су лексеме/вишелексемски спојеви који су сасвим непознати у савременом корпусу или је непознато њихово значење које се односи на игру онакву каква је дата у дефиницији у РМС. Видимо да наведене игре чине више од половине ексцерпираних из РМС, те треба напоменути да се оне више подударају са Вуковим *Српским рјечником* него савременим корпусом. С друге стране, још увијек актуелне игре јесу: *чигра, гурање обруча, школице, жмуре, бацање штапа* и *слично*, а остале су, дакле, или непознате или модификоване.

Свједоци смо да технолошки напредак и друштвено-културолошке прилике дјечи намећу нове начине и предмете играња. Раније је дјечја игра била једноставнија, скромнија и креативнија. Подразумијевала је игру која се одвијала углавном у вањском простору, дакле у природи, те природније материјале од којих су начињене играчке или реквизити. Управо овакве игре и реквизити доминирају и у РМС. Превазиђеност реквизита један је од фактора који утичу на нестанак или модификацију игре, али промјена дјечјих игара резултат је укрштања многих фактора као што су промјена инфраструктуре насеља, експанзија електронских медија итд. (в. Јаковљевић 2009), а које бисмо могли све назвати модернизацијом живота.

Даља истраживања би свакако требало спровести на терену и испитати што више информатора различите старости и полова како би се добиле информације које игре се чувају у којој старосној и полној групи и, наравно, на којим подручјима, као и информације о конкретним и доминантним узроцима и разлозима њиховог нестајања или модификације, а који би свакако омогућили и њихову даљу спецификацију. Оваква истраживања довешће до података о савременим дјечјим играма, као и до потпуније слике развоја дјечјих игара и дјечје културе кроз вријеме, али и до нових рјечничких одредница, захваљујући којима свака од игара остаје заувјек забиљежена, а српски језик и култура заувјек обогаћени.



## Прилог 1

Табеларни приказ заступљености одредница у *Речнику српскохрватскога језика* Матице српске (РМС), *Вуковом Српском рјечнику* (ВСР), *Корпусу савременог српског језика* (КССЈ) и лексикону ђака основне и средње школе (ОШ и СШ).

игра	РМС	ВСР	КССЈ	ОШ	СШ
веверица	+	-	-	-	-
вијач	+	-	-	-	+
гања	+	-	-	+	+
ловица	+	-	-	-	-
скривача/сакриваљка	+	-	-	+	-
чикавица/чикати се	+	-	-	_31	-
тутмиш	+	+	-	-	-
слијепи миш	+	+	-	-	-
жмира/жмура/жмурке	+	+	+	+	+
шуга	+	-	+	+	+
маказе	+	-	-	+*32	+
вакавица	+	+	-	-	-
кликерати се	+	-	+	+	+
лоптати (се)	+	-	+	+	+
играти се пикула	+	-	-	+	-
ојнак	+	+	-	-	-
клис/клисати се	+	+	+	-	+
шудљити/шудљење	+	_*	-	-	-
банати се/банање	+	+	+*	-	-
крмача	+	+	-	-	+
дерати јарца	+	-	-	-	+
дугмићи	+	-	-	+	+
копчати се	+	+*	-	-	-

<sup>31</sup> У једном примјеру ова игра је дефинисана као игра *ледени чико*. Тако је рецимо и *ловица* дефинисана као игра лова.

<sup>32</sup> Звјездицом се означавају случајеви у којима постоје извјесне разлике у семантици у односу на РМС.

клиза	+	-*	-	-	-
грабикапа	+	+*	-	-	-
шоркапа	+	+	-	-	-
ћушкапа	+	+	-	-	-
навлачкапа	+	+	-	-*	-
кида	+	-	-	-	-
ћулати се/ћулање	+	+	-	-	-
пиљак	+	+	-	-	+
пловати се	+	-	-	-	-
мученик	+	-	-	-	-
шкуљати се	+	+	-	-	-
кућа	+	-	-	+	+
плеска	+	-	-	-	-
рингераја	+	-	-	+	+
шора/шорати (се)	+	+ <sup>33</sup>	+	+	+
кевати се	+	-	-	-	-
прескакање	+	-	-	+	+
игра рата	+	-	-	+	+
бубалица	+	+	-	-	+
лихати се	+	+	-	-	-
ножак	+	+	-	-	-
корак стопе	+	-	+	-	-
школа/школица	+	-	+	+	+
полетиш	+	+	-	-	-
лончићи	+	+	+	-	-
мипавица	+	+	-	-	-
бота	+	-	-	-	-
шпарта	+	+	-	-	-
шушкалица	+	-	-	-	-
цицкоза	+	+	-	-	-

<sup>33</sup> Глагол *шорати* код Вука се односи на шорање искључиво капе, али се не назначавала као сама игра.

## Прилог 2

Анкета (иста је за основце и средњошколце, разлика је само у томе што средњошколцима није постављено друго питање).

Разред: \_\_\_\_\_

Пол (заокружит): М Ж

1. У низу су наведене игре и неколико играчава на самом почетку низа (до речи *клик*). Ако ти је реч позната, али не и њено значење, подвуци је, а ако знаш њено значење, препиши реч на линију и поред ње напиши то значење (својим речима). Потруди се да опишеш играчку/игру са што више детаља. Ако за одређену игру/играчку имаш још неки назив поред наведеног, слободно га упиши. Запамти да не мораш да знаш ове речи и зато не треба да тражиш значења на интернету. Уколико си се некад играо/играла неке од наведених игара, подвуци је са две линије.

бајацо, пајач, обруч, пиљцива, пиљцика, пуцалица, пуцалка, ћула, змај, радиш, чога, чигра, поткечак, плојка, пловка, плоха, клис/кисати се, грабикапа, полик, гања, лончићи, полетиш, вијач, тутмиш, рингераја, пиљак/игра пиљак, шора/игра шорања, ћушкала, навлачкапа, кућа, школа/школица, пресказање, плеска, чизавица, миплавица, дерати јарца, веверица, играти се пикула, кликерати се, шуга, игра сакривача/ жамуре/ жмурне/ жмире, банати се, лихати се, коље, маказе, шпарта, корак стопе, цинкоза, ножак, квати се, дугави, бубалица, бота, ловица

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Којих игара се највише играш? Опиши те игре и играчке ако их у тој игри има.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Чег а си се играо/играла пре, а сада се више не играш? Напиши називе тих игара, а потом их опиши, заједно са играчмама уколико их у тој игри има. Покушај да се сетиш кад си престао/престала да се играш тих игара па и то упиши на линију.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Литература

- Алексић 2019: Н. Алексић, Традиционалне друштвене игре у Србији, *Зборник Филозофског факултета у Приштини*, 25–42.
- Витгенштајн 1969: Л. Витгенштајн, *Филозофска истраживања*, Београд: Нолит
- Ђорђевић 1907: Т. Ђорђевић, Српске народне игре, *Српски етнографски зборник*, 9, Београд: СКА
- Златковић 2015: Д. Златковић, Традиционалне дечје игре пиротског краја и суседних области, *Пиротски зборник*, 40, 81–120.
- Јаковљевић 2009: Т. Јаковљевић, Дечије игре као модел фолклорне комуникације, *Етнолошка истраживања*, 14, 31–67.
- Крел 2004: А. Крел, Путеви трансформације традиционалних дечијих игара Срба у Товаришеву, *Гласник Етнографског института САНУ*, LII, 91–108.
- Крел, 2005: А. Крел, Традиционалне такмичарске дечје игре као инструмент социјализације деце у Товаришеву, *Гласник Етнографског института САНУ*, LIII, 351–365.
- Марјановић 2005: В. Марјановић, *Традиционалне дечје игре у Војводини*, Нови Сад: Матица српска.
- Михајловић 2012: Н. Михајловић, Љ. Михајловић, Неприродност савремених играчака за децу, *Синтеза*, 2, 87–94.
- Сикимић 2003: Љ. Сикимић, *Дечје игре некад и сад*, Београд: Креативни центар.
- Сикимић 2013: Б. Сикимић, Савремена истраживања дечјег фолклора, *Савремена српска фолклористика I* (Карановић, З., Јокић, Ј.), Нови Сад: Филозофски факултет, 269–281.
- Сикимић 2016: Б. Сикимић, Антрополошко-лингвистичко читање Вуковог етнографског текста: дечје игре, *Вук Стефановић Караџић (1787–1864–2014)*, Београд: САНУ, 447–462.
- Спевак 2019: З. Спевак, Л. Томчић, *Детињство наших бака и понеког деке (прилози за историју детињства у српској култури)*, Нови Сад: Филозофски факултет.
- Требјешанин 2008: Ж. Требјешанин, *Представа о детету у српској култури*, Београд: Софос

## Извори

- Стефановић Караџић 1852: В. Стефановић Караџић, *Српски рјечник иступачен њемачкијем и латинскијем ријечма*. Беч: Штампарија Јерменскога манастира
- Корпус савременог српског језика на Математичком факултету Универзитета у Београду* <<http://www.korpus.matf.bg.ac.rs/korpus/korpus2013adv.php>>
- Речник српскохрватскога књижевнога језика*, I–III, Нови Сад – Загреб: Матица српска – Матица хрватска, 1967–1969. IV–VI, Нови Сад: Матица српска, 1971–1976.

**ABOUT CHILDREN'S GAMES IN THE *DICTIONARY OF THE SERBO-CROATIAN LITERARY LANGUAGE OF MATICA SRPSKA***

**S u m m a r y**

The paper deals with the representation and status of children's games in the *Dictionary of the Serbo-Croatian literary language* of Matica Srpska. All the noun and verb determiners that denote children's games are extracted, as the the nouns used to name toys or props in children's games. It is based on the hypothesis that the excerpted material is considerably archaic, given that the lower time limit of the material on which the six-volume book was created includes Serbian dictionary, and taking into account the rapid technological and cultural development of society, which brings changes in the language, but also in the (sub)culture of childhood, in which games play a very important role. A comparative analysis of children's games in the *Dictionary of the Serbo-Croatian Literary Language* of Matica Srpska, the *Serbian Dictionary* of Vuk Stefanović Karadžić, the electronic *Corpus of the Contemporary Serbian Language* and the pupils' lexicon was made. The results confirm the initial hypothesis about the archaic nature of the material, but also speak of its informativeness from the ethnolinguistic and linguocultural aspect. The analysis of children's games in the given corpus testifies to the Serbs culture of childhood, providing insight into the similarities and differences of the contemporary status of children's games with their status at the time of Vuk Stefanović Karadžić, as well as into the reasons for the modification or disappearance of certain games.

*Key words:* children's games, *Dictionary of the Serbo-Croatian literary language*, *Serbian dictionary*, *Corpus of the modern Serbian language*, childhood