Stare hrvatske igre i igračke

Đujić, Stela

Undergraduate thesis / Završni rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:326013

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-26**

Repository / Repozitorij:

Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

STELA ĐUJIĆ

STARE HRVATSKE IGRE I IGRAČKE

Završni rad

Pula, srpanj, 2017.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

STELA ĐUJIĆ

STARE HRVATSKE IGRE I IGRAČKE

Završni rad

JMBAG: 0303048447**,** izvanredni student

Studijski smjer: Stručni studij predškolskog odgoja

Predmet: Usmena zavičajna baština

Znanstveno područje: Humanističke znanosti
Znanstveno polje: Filologija
Znanstvena grana: Teorija i povijest književnosti
Mentor: doc. dr. sc. Vjekoslava Jurdana

Pula, srpanj, 2017.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani _____, kandidat za prvostupnika _____ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

_____

U Puli, _____, _____ godine

IZJAVA
o korištenju autorskog djela

Ja, _____ dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom

_____

_____

_____ koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.
Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, _____ (datum)

Potpis

_____

SAŽETAK

Tema ovog rada su stare hrvatske igre i igračke. Cilj i svrha rada je očuvanje kulturne baštine temeljem koje djeca spoznaju važnost starih igračaka i igara koje sežu u daleku prošlost. Velika važnost pridodaje se igračkama koje su izrađene vlastitim rukama. Nekada su to bile drvene, plastične i plišane igračke, dok su u današnje vrijeme te iste igračke izrađene pomoću raznih strojeva. U radu je korištena metoda intervjua pri čemu je intervjuirano sedam građana s istarskog područja koji su na čakavskom narječju, materinskom jeziku opisali najomiljenije igre i igračke svoga djetinjstva. Korištena je i recentna stručna literatura koja tumači sam pojam igre i igračke, njihovu ulogu kao i funkciju u djetetovom životu. Istražujući razna podneblja Hrvatske, u ovom radu prikazuju se razlike u govoru, dijalektu, materijalima kao i u nazivu određene igre i igračke. Prikazuju se složene relacije, funkcije i vrijednost upravo starih hrvatskih igara i igračaka, stavljajući sve to u suvremeni kontekst. Današnje igre i igračke ne pružaju djeci mnogo pa se samim time velika vrijednost pridodaje starim igrama i igračkama. Zanimljivosti izrade igračaka i načina igranja pomalo odlaze u zaborav zbog novih jeftinijih materijala koji popunjavaju dječje prostorije. No poticanjem odgojno-obrazovnih institucija, omogućuje se da dijete svojstveno, na svoj način, razvija kreativnost, maštovitost, samostalnost upravo starim hrvatskim igrama i igračkama.

Ključne riječi: stare hrvatske igre i igračke, razvoj djeteta, nematerijalna kulturna baština, čakavsko narječje.

SUMMARY

The theme of this paper is old croatian games and toys. The aim and purpose of this paper is the preservation of our cultural heritage based on which children realize the importance of old toys and games that come from a far past. A great importance is given to toys that were made by ones own hand. Of old they used to be wooden, plastic and stuffed, while nowadays the same toys are being made with the help of various machines. In the works of this paper the method of an interview was used, at which seven citizens were interviewed of an Istrian domain who spoke in a chakavian narrative. Using their mother tongue they have described their beloved games and toys from their childhood.A recent professional literature that interprets the term of

the game and toy. A recent professional literature that interprets the term of the game and toy, their function and their role in the childs life was also used for this paper. Exploring the various Croatian slopes for this paper the diversity in speaking, dialect, materials and even the diversity in the names of the certain game or toy is shown. Whats also shown is the complex relations, functions and values of old games and toys, putting it all in the modern context. Todays games and toys dont provide children with much, so this is an example of why a great value is added to old toys. The interest of the craftsmanship and the way of playing are slowly becoming forgotten because of new cheap materials that fill the childrens spaces. But by encouraging educational institutions, enables the child to characteristically , in their own way, develops creativity, imagination, independence by old Croatian games and toys.

Key words: old croatian games and toys, childs development, non materialistic cultural heritage, chakavian dialect.

SADRŽAJ

1. UVOD 1
2. POJAM I PODJELA IGRAČAKA 3
2.1. Drvene igračke 4
2.2. Plastične igračke 6
2.3. Plišane igračke 10
3. POJAM I PODJELA IGRE 13
3.1. Društvene igre 14
3.2. Konstruktivne igre 15
4. IGRE I IGRAČKE KROZ POVIJEST 19
5. UNESCO - va NEMATERIJALNA BAŠTINA 21
6. BOGATSTVO IGARA NAŠIH BAKA, DJEDOVA I RODITELJA 23
6.1. PIKE – PAKE 24
6.2. TRIJA 26
6.3. SKAKALA 28
6.4. AM – ŠALAM 29
6.5. ŠĆINKE (PIKULE) 31
6.6. ŠPEČO 33
6.7. TAČ 35
6.1.1. ŠTO JE POKAZALA ANALIZIRANA GRAĐA? 36
7. IGRAČKE KOJIMA SU SE IGRALI NAŠI STARI 38
7.1. KRPENE PUPE (LUTKE) 39
7.2. FJONDA (PRAĆKA) 41
7.3. KOLOMBURALO (LJULJAČKA) 42
7.4. BALA (LOPTA) 43
7.5. PINJATE (LONCI) 44
7.6. KOLO OD BIČIKLETE 44
7.1.1. NA ŠTO UPUĆUJE PRIKUPLJENA GRAĐA? 45
8. ZAKLJUČAK 47

1. UVOD

Tema ovog završnog rada su stare hrvatske igre i igračke, a njome se nastoji prikazati važnost igre i igračke u razvoju djeteta. Sam način igranja te izrada igračaka u prošlosti snažno su utjecali na djetetov razvoj (razvoj motorike, spoznajni razvoj, socijalni razvoj, emocionalni razvoj). Osim te važne uloge, starim igrama možemo dublje upoznati nematerijalnu i materijalnu baštinu svoga kraja, kao i običaje naših starih, njihov način života i igre. Posebno, u suvremenom trenutku masovne globalizacije i otuđenja, uočava se naročita važnost valorizacije starih igara i igračaka u djetetovom životu. Naime, dijete je danas prepušteno tehnologiji.

Igra nam je upisana u gene, pa tako svatko nađe nekakav kanal do igre. Važno je igrati se do kraja života, jer se igrajući učimo. I odrasli koji misle da je igra samo za djecu, igraju se, potajno, na neki svoj način. Djeci trebaju i granice, čije je postavljanje prava umjetnost, jer im granice daju osjećaj sigurnosti i strukture. No kad je riječ o izboru igračaka, granice se mijenjaju, točnije možemo uočiti da one ne postoje. Koristeći se materijalima iz prirode stare su igračke bile za sve uzraste, dok su današnje prilagođene svaka svom određenom uzrastu.

Tijekom pisanja ovog rada korištena je metoda intervjua kojom saznajemo mnogo zanimljivih podataka o igračkama i igrama, o njihovom izgledu kao i njihovoj izradi. Važnost usmene predaje o ovoj temi vrlo je značajna jer tako djeca uče koliko je bitno očuvanje usmene zavičajne baštine, te prenošenje s koljena na koljeno. Intervjuirano je sedam osoba s područja Istre koje su podijelile svoje iskustvo izrade igračaka i načina igre.

Korištena je i recentna stručna literatura koja tumači sam pojam igre i igračke, njihovu ulogu kao i funkciju u djetetovom životu. Građa koja seže u prošlost ukazuje nam na vrlo zanimljive činjenice pomoću kojih se naši stari mogu prisjetiti određenih igračaka i igara koje su znatno obilježile određena razdoblja.

Starih igara i igračaka ima jako puno, međutim nisu sustavno zapisane niti pohranjene. Iz tog razloga gubi se trag vrlo bogatoj povijesti zanimljivih i vrijednih stvari. Istražujući razna podneblja Hrvatske, u ovom radu prikazuju se razlike u govoru, dijalektu kao i u nazivu određene igre ili igračke. Također, razlika je u materijalima koji su korišteni, kako radi imovinskog statusa, tako radi vremenskog razdoblja u kojem su egzistirale.

Prikupljenom građom iz prošlosti koja tumači istoimenu temu ovog rada, dolazimo do zaključka kolika je važnost igre i igračke. Istraživanjem kroz igru dijete razvija svoju maštu i kreativnost. Nekada su se djeca sama zabavljala, izrađivala vlastite igračke, te smišljala razne igre. Stvaranjem vlastite igračke dijete igru više cijeni, ali mu je i zanimljivija.

U radu se velika važnost pridodaje nekolicini igračaka koje su vrlo znakovite za Hrvatsko zagorje, a samim time su uvrštene na listu UNESCO-ve nematerijalne baštine. Očuvanjem nematerijalne baštine razvija se osjećaj vrijednosti koja ne smije otići u zaborav.

Prikupljenom građom za ovaj rad susrest ćemo se s primjerima starih igračaka i igara iz već postojeće literature te primjerima intervjuiranih građana na temelju kojih uočavamo sličnosti i različitosti. Uspoređivanjem različitih područja Hrvatske uočit ćemo kako postoji mnogo sličnih igara neovisno o području na kojem su zabilježene.

2. POJAM I PODJELA IGRAČAKA

Igračke su sredstvo za igru. One ujedno služe kao povod za igru i određuju njen sadržaj. Igračke kao sredstva igre pomažu djeci da ostvare svoje zamisli, potrebe i želje, da realiziraju svoju stvaralačku fantaziju, da razvijaju svoje socijalne osjećaje i estetski smisao. (Mitrović, 1986: 80)

Igračka nije samo sredstvo igre nego je i vjerni pratilac djeteta, njegov prvi prijatelj u igri. Dijete igračku personificira, miluje ju s njom razgovara, brine se o njoj i snažno se za nju veže. U isti mah igračka je i odgojno sredstvo koje potiče dijete da opaža, da razvija različite vještine, da razmišlja i kombinira, potiče ga na ustrajnost i suradnju. Ona bogati njegovo mišljenje i osjećaje, a istovremeno ga uvodi u sve veću društvenu sredinu. (Popović,1981: 21)

Igračka je važna i neizbježna u razvoju mašte i emocionalnom sazrijevanju svakog djeteta. Dok su se nekada djeca igrala i više godina istom igračkom, suvremeno doba i napredne tehnologije smanjile su cijene igračaka, one su sve raznovrsnije i jeftinije. (Vuković, 2016)

Prema pedagoškoj i psihološkoj literaturi nema jedinstvene podjele igračaka, jer kriteriji za klasifikaciju igračaka ne postoje. Međutim, u literaturi možemo naći sljedeću klasifikaciju koja polazi od psiho-genetskog principa i didaktičkog cilja obuhvaća sljedeće kategorije igračaka:

a) Igračke za igru uloga (lutke i likovi ljudi i životinja)
b) Pokretno – sportske igračke (lopte, kugle, konopci)
c) Igre za građenje (kocke, valjci, „konstruktori“)
d) Didaktičke igračke (raznobojne lopte, predmeti raznih oblika i dimenzija, piramide i konstruktivni materijal)
e) Igračke koje služe za zabavu (služe isključivo za zabavu djece, pružanjem radosti, veselja i uživancije)
f) Igračke koje djeca sama izrađuju (pogodni materijali: karton, plastelin, glina, kutije, drvo, vata itd.) (Mitrović, 1986: 80 - 81)

Jedna od najstarijih klasifikacija igračaka je klasifikacija koja se dijeli prema cjelokupnom materijalu za dječju igru. To su ujedno i kategorije koje obuhvaćaju gotovo sve igračke.

a) Oblikovane igračke (gotove igračke iz stvarnog života - ljudski i životinjski likovi, predmeti iz domaćinstva, razni mehanizmi, oružja itd., igračke koje služe za sportske i zabavne igre)
b) Neoblikovane igračke (obuhvaća razne oblike od kojih dijete može slobodno stvarati razne oblike – pijesak, glina, plastelin, voda, papir itd.)
c) Poluoblikovane igračke (polugotove igračke, nemaju definiran oblik, ali su napravljene tako da djeca mogu od njih stvarati razne predmete - razne garniture za sastavljanje i rastavljanje, kartoni za izrezivanje, mozaik za slaganje itd.) (Isto, 81)

Iako postoje podijeljena mišljenja u pogledu predškolske vrijednosti pojedinih kategorija igračaka, te davanje prednosti pojedinim kategorijama, s gledišta suvremene psihologije i predškolske pedagogije, svaka od ovih grupa ima svoje mjesto u razvoju i obrazovanju predškolske djece. (Isto, 81)

2.1. Drvene igračke

Drvene igračke izrađuju se od vrbe, johe, javora, bukve ili nekog drugog podatnog drveta. Istraživanje uloge i zanimljivosti tradicijskih drvenih igračaka započela je u selu Laz, naselju u općini Marija Bistrica. To je područje smješteno na padinama okruženima bogatim šumama. U drugoj polovici 19. stoljeća na tom se području javlja izrada drvenih svirala žveglica, a zatim i tradicijskih drvenih igračaka. Primarna grana mještana bila je poljoprivreda pa su se izradom drvenih svirala i igračaka bavili u zimskim mjesecima. Podjela izrade tradicijskih igračaka dijelila se na muški i ženski dio posla. Posao muškaraca bio je izrezivanje komada drveta po šablonama, te njihovo spajanje u željeni oblik, dok su žene dekorativno dovršavale njihov posao (bojanjem i oslikavanjem). (Muzeji Hrvatskog zagorja, 2008: 5 - 6)

Najčešća inspiracija za izradu igračaka bili su predmeti ili životinje iz svakodnevnog života, umanjenog oblika, obogaćene živim bojama. Djetetu igračka mora biti

zanimljiva i prepoznatljiva, kako bi se u isto vrijeme mogla razvijati njihova maštovitost i sanjarenje o izmišljenom i bajkovitom svijetu. (Isto, 10)

Kada je riječ o drvenim igračkama, mogli bismo ih podijeliti u četiri osnovne skupine: životinje, namještaj, glazbeni instrumenti, prijevozna sredstva. Najdraže svoj djeci su ipak životinje. Posebno je zanimljiv oblik leptira koji je aktualan i dan danas. „Leptirovo tijelo učvršćeno je na dva kotačića i ima dva drvena pomična krila. Za pokretanje leptira služi štap. Okrećući kotačiće, krila se pomiču i lupkaju.“ (Isto, 10)

Također su zanimljivi i crni konjići koji su pribijeni na podlogu s četiri kotačića ili su upregnuti u zapregu, te konjići skakači čija su dva konjića upregnuta ili sa zapregom, a pokreću ih četiri kotača. Konjići poskakuju pokretanjem kotača. U Lazu se nalazilo još nekolicina zanimljivih igračaka kao što su žuna, race koje zoblju – patke koje jedu čija je proizvodnja nažalost izumrla. Kada je riječ o namještaju vrlo su poznati stol i stolice, ormar, komodice, škrinje, kreveti u vrlo prepoznatljivoj plavoj i crvenoj boji. (Isto, 10 - 11)

Slika 1. Leptir

Slika 2. Crni konjić

Izvor: http://www.mhz.hr/Izlo%C5%BEbe/Izlo%C5%BEba-Tradicijske-drvene-igra%C4%8Dke-Hrvatskog-zagorja-gostuje-u-Banja-Luci_365, muzeji Hrvatsko Zagorje (28. travnja 2017.)

Umanjeni žičani instrumenti koji su uveseljavali mlađe i starije naraštaje proizvodili su se u Tugonici. Od bukovog, vrbovog i johinog drveta izrađivale su se tamburice i bajse koje se izrađuju i danas. Različitih veličina s četiri žice, bojane žutom, crvenom

i crnom bojom s jednostavnim cvjetnim ukrasima. Ovim igračkama možemo dobiti zvukove pravih tamburica i bajsa. Tomo Petric iz Tugonice kaže kako su osim zabave i igre ove igračke znale služiti kao početnička glazbala za dječju naobrazbu. U Lazu su se izrađivale igračke po nazivu plesači/tanceri čija je osnova daščica na čijim se rubovima nalaze dva kotača, dok je u sredini otvor u koji se utakne štap. (Isto, 11)

Slika 3. Radionica za izradu drvenih igračaka

Izvor: http://www.min-kulture.hr/default.aspx?id=5234, Središnji državni portal, UNESCO – va nematerijalna baština Hrvatskog zagorja (28. travnja 2017.)

2.2. Plastične igračke

„Tvornica „Biserka“ započela je raditi 1946. godine kao zanatlijska zadruga, ali je ubrzo prerasla u „Obrtničko proizvođačku zadrugu dječjih igračaka i kožne galanterije“, sa sjedištem u Ilici 118, u Zagrebu.“ Podaci tvornice nisu se uspjeli sačuvati, pa se danas mora istraživati kako bi se došlo do važnih podataka. Tvornica „Biserka“ dobila je ime po djevojčici jedne od radnica. 1958. tvornica mijenja ime u Poduzeće za proizvodnju dječjih igračaka i galanterije „Biserka“, te započinje s proizvodnjom lutaka od jute ispunjene slamom. Nedugo zatim pojavljuje se vinil tj. PVC zbog čega se tvornica odlučuje na proizvodnju PVC lutaka. Lutke su se izrađivale ručno tako što se vinil lijevao u kalupe, oslikavale su se oči, usta i kose, spajanje glave i udova s ostatkom tijela. Početkom proizvodnje PVC lutaka tvornica je jedina izvan Amerike dobila licencu od proizvodne kuće Walta Disneya za izradu likova iz njegove mašte i priča. Svi modeli igračaka imali su svoje oznake, bili su

numerirani i tako se znalo iz koje su kolekcije. „Paško Patak“, „Miš Miki“ (Mickey Mouse), „Šiljo“, „Pluton“, „Mini“, „Lunjo“, „Gargamel“, „Snjeguljica i sedam patuljaka“, „Maza“, „Pinokio“ i drugi, samo su neki od ručno oslikanih lutaka. Tvornica je proizvodila i druge plastične (gumene) likove, lopte i lutke (Tanju, Ivicu, Maricu), no bila je poznata i po proizvodnji dječjih igara („Čovječe ne ljuti se“, „Mlin“). Kako se sve u proizvodnji oslikavalo ručno, događale su se i pogreške pa su se takvi proizvodi stavljali sa strane, te prodavali isključivo u trgovini tvornice. Ispravnost Disneyjevih igračaka provjeravala je američka kontrola koja je svake godine odobravala daljnju suradnju, međutim 1992. godine trajno se gubi suradnja s Waltom Disneyjem. U vrijeme Domovinskog rata ta se prava nisu na vrijeme uspjela produžiti, te se bez njih nisu smjele proizvoditi Disneyjeve igračke pa je cjelokupna proizvodnja pala. Tvornica nakon rata mijenja ime još nekoliko puta do 2011. godine kada prestaje s radom i proizvodnjom igračaka, a tvrtka je stavljena u mirovanje do nekih boljih vremena. (Biškupić Bašić, 2016: 71 - 78)

Slika 4. Mickey Mouse u original omotu tvornice „Biserka“

Slika 5. Lutka, tvornica „Biserka“

Izvor: http://www.njuskalo.hr/djecje-igracke/biserka-igracke-oglas-15239183, Njuškalo (28. travnja 2017.)

Tvornica „25. maj“, osnovana u Raši, od osnutka 1958. godine, proizvodila je trikotažu i konfekciju. Već iduće godine počinje s proizvodnjom lutaka od plastičnih masa zbog čije se velike proizvodnje 1975. godine gradi nova tvornica na području Dubrove u Labinu. 1985. godine dolazi do otežanog poslovanja, te likvidacije i otpuštanje velikog broja radnika (od 500 na 300). Tvornica 1988. godine odlazi u stečaj, dok ostatak njezinih sredstava prelaze u novo poduzeće „Tila tvornica igračaka i lutaka u osnivanju“ koja se bavila proizvodnjom igračaka i predmeta od plastičnih masa. 1993. godine mijenja naziv u „Tila d.d. tvornica igračaka i lutaka“. Proizvodnja prestaje 1994. godine, ali pravno postoji do 2003. godine. Zbog manjka očuvanih dokumenata i predmeta u tekstu se navode samo podatci dostupni u Državnom arhivu u Pazinu.
(Biškupić Bašić, 2016: 85)

Sjedište tvornice „Jugoplastika“ bilo je u Splitu, a s proizvodnjom je započela 1952. godine pod nazivom SOUR Kombinat „Jugoplastika“ Split. Organizacija je bila podijeljena u osam radnih organizacija. Na otoku Šolti u prostorijama poljoprivredne zadruge 1959. godine otvara se pogon „Oblik“ za proizvodnju PVC paste. Kupljene su prve peći, te započinje proizvodnja malih plastičnih igračaka i lopti za djecu. Radnici su na početku morali ručno rolati alate PVC pastom jer peći nisu bile prilagođene njihovim potrebama. 1964. godine gradi se nova zgrada za potrebe tvornice u mjestu Grohote. Postojeći se pogon spaja s kombinatom „Jugoplastika“ koji je „u svojim najboljim godinama, u razdoblju od 1985. do 1990. zapošljavao nešto više od 200 radnika/ca, odnosno više od 60 % ukupno zaposlenog stanovništva.“ Proizvode razne igračke od plastičnih masa, ali najpoznatiji su po proizvodnji lutaka s odjećom i obućom te lopti. Etnografskom muzeju 2012. godine darovano je nekoliko lutaka i pripadajući pribor, sve izrađeno na Šolti. Darovateljica igračke dobila je igračku kao dijete od ujaka koji je radio u spomenutoj tvornici, a do nedavno s istom igračkom igrala se i njena kći. Zahvaljujući takvim vrijednim donacijama sačuvani su vrijedni predmeti u muzejima sve do danas. U vlasništvu „Jugoplastike“ bilo je 180 trgovina diljem bivše Jugoslavije. Etnologinja Marina Blagaić iznosi podatke o razvoju tvrtke „Jugoplastika“, pa tako saznajemo sljedeće podatke. U razdoblju od 1981. godine do 1985. godine čak 60 % proizvodnje lutaka plasirano je na zapadnoeuropsko tržište. Krajem 1980. godine iz tvornice na otoku Šolti izvozilo se šleperima lopte za Rusiju. Prema sačuvanim podacima tvornica

„Jugoplastika“ 1991. godine sklopila je posao s talijanskom tvrtkom i time spasila radna mjesta 150 radnika. Tvrtka mijenja naziv, ali ostaje vlasnik svih dioničkih društava koja odlazi u stečaj i završava 2003. godine gašenjem. Tvornica na Šolti privatizirana je 1994. godine i nastavlja s radom u sastavu tvrtke „Oblik 94“ u vlasništvu Općine Šolta. Promjenom vlasnika tvrtka mijenja naziv u „Bila boja“, ali nastavlja se samo proizvodnja brodskih bokobrana. Odlaze u stečaj radi lošeg poslovanja. (Biškupić Bašić, 2016: 90 – 91)

Slika 6. Lutka proizvedena u tvornici „Jugoplastika“

Izvor: http://novi.ba/clanak/57817/lutke-jugoplastike-i-dan-danas-bude-sjetu, beta n nostalgija, Lutke „Jugoplastika“ (29. travnja 2017.)

2.3. Plišane igračke

1924. godine osnovana je „Krapinska tekstilna industrija“ (KTI Krapina) koja s vremenom mijenja naziv u „Krateks“. 1982. godine u sklopu tvornice osnovana je u kooperaciji s tvornicom „Miš“ iz Siedlca u Poljskoj nova tvornica „TIK – TAK“. U njoj su se proizvodile dječje igračke i suveniri, a izrađivali su ih Krateksovi invalidi rada. Poljaci su radi bolje razvijenosti proizvodnje dječjih igračaka dali pojedine modele na korištenje hrvatskoj tvornici i obučili radnike. Tvornica je ubrzo zaposlila dizajnericu, koja je u vrlo kratkom roku dizajnirala mnogobrojne plišane igračke. Zaposlili su se i modelari, krojači, trgovački putnici. Svaka je godina donosila novu kolekciju igračaka. Veliki uspjeh tvornica „TIK – TAK“ postiže 1984. godine izradom maskote Vučka za XIV. Zimske olimpijske igre u Sarajevu. To je bila preporuka da 1987. godine tvornica dobiva posao i izrađuje maskotu / dječju igračku Zagija za svjetske studentske sportske igre (Univerzijadu) održane u Zagrebu. U samim počecima igračke su se punile sitnim kuglicama stiropora, ali nedugo zatim prelaze na rahlu vatu i spužvu. Proizvodile su se igračke za „Ledo“, „Kraš“, „Podravku“, košarkaški klub „Cibona“, nogometni klub „Bayern“ i „Dinamo“. Dvadesetih godina 20. stoljeća poduzeće se odvaja od matične tvrtke i počinje djelovati samostalno kao društveno poduzeće „Tvornica igračaka, poduzeće za zapošljavanje invalida s. p. o. Krapina“. 1992. godine mijenja naziv u „TIK – TAK d. d. Krapina“ koja proizvodi dječje plišane igračke. 1996. godine „Tvornica igračaka d. o. o. Krapina“ odlazi u stečaj, te zatvara vrata tvornice. (Biškupić Bašić, 2016: 105 - 106)

Slika 7. XIV. Zimske olimpijske igre u Sarajevu, maskota Vučko

Izvor: http://www.njuskalo.hr/antikviteti/vucko-maskota-olimpijade-sarjevo-1984-oglas-5281503, Njuškalo (28. travnja 2017.)

Slika 8. Maskota Zagi

Izvor: http://www.njuskalo.hr/stare-stvari/zagi-maskota-rucni-rad-oglas-15576291, Njuškalo (28. travnja 2017.)

Ružica Vavra jedna je od najpoznatijih obrtnica koja je obilježila punih pedeset godina svojim stvaranjem i kreiranjem plišanih igračaka na području Hrvatske kao i bivše Jugoslavije. Od ideje koju je prenijela na papir, razrade, opisa, patenta i na kraju vlastoručnog krojenja, punjenja i šivanja. Cijeli je životni i radni vijek izrađivala plišane igračke. 1949. godine započinje proizvoditi u kućnoj radinosti, a igračke prodaje u robnoj kući „Nama“, trgovini „Jorgovan“ i „Narodnim rukotvorinama“. 1961. godine u Zagrebu otvara majstorsku radionicu i trgovinu. Izrađuje prvu plišanu igračku koju je patentirala i zaštitila, medvjedića s pokretljivim udovima i glavom. U svojem radnom vijeku zaštitila je 150 plišanih igračaka. Njezine igračke bile su na visokoj estetskoj i kvantitativnoj razini, pa su ona i njezina kći Dolores, koja se s godinama uključila u posao, dobivale ponude stranih robnih kuća poput pariške robne kuće „Lafayette“ ili Walta Disneyja koji je želio da za njega proizvodi plišane igračke prema njegovim nacrtima. Majka i kći radile su same i nisu mogle zaposliti još radnika, te širiti posao. U počecima Ružice Vavra nije bilo kvalitetnih materijala pa nije mogla otiskivati na tkaninu željene uzorke, ali je zato svaka igračka bila oslikana umjetničkim bojama. Prve materijale (pliš) kupovala je u Ljubljani, Italiji, a 80. – ih

godina u Hrvatskoj. Igračke je punila slamom ili drvenom piljevinom, a tek 60. – tih godina 20. stoljeća, otvorenjem tvornice „Regeneracija“ Zabok, kupovala je kod njih specijalnu vatu. Njezine igračke bile su poznate i na televizijskim ekranima. Izradila je tri medvjedića planinara, dimnjačara i liječnika za popularnu dječju televizijsku seriju „Mendo i Slavica“ 1958. godine. Koristila ih je i za dekoriranje izloga. Svaka je igračka imala svoje ime (mačka Kikica, psi Cuki i Pufi, lavići Lambert i Leo, patkice Gaga, Suzi i Vlatkice, zečevi Mrkvić i Zvekan, mišić Miško, gavran Arči, zmijica Dorica itd.). Pojavom jeftinih igračaka iz Kine kojima više nisu bile potrebne potvrde o ispravnosti i kvaliteti proizvoda, ni certifikati, konkurirale su proizvodima Ružice i Dolores pa i samim time ugasile njihovu proizvodnju. Bez obzira na prestanak rada, Ružica Vavra otišla je u povijest, ali i ostala zapamćena kao jedna zagrebačka kreatorica i autorica plišanih igračaka, koju s punim pravom možemo zvati „hrvatskom Margarette Steiff“. Zbog velike važnosti Etnografskog muzeja i njegove Zbirke dječjih igračaka i igara, ali i vrijednosti igračaka kći Ružice, Dolores Vavra poklonila je muzeju četrdesetak plišanih igračaka nastalih u njihovoj radionici od samih početaka pa do 2000. godine. Donacija je obogatila fundus Muzeja, te tako ostavila veliko bogatstvo budućim generacijama. (Biškupić Bašić, 2016: 111 – 115)

Slika 9. Tri medvjedića (dimnjačar, liječnik i planinar), majstorska radiona Ružice Vavra

Izvor: Arhivski primjerak iz knjige Zbirka dječjih igračaka i igara, Biškupić Bašić I. (30. travnja 2017.)

3. POJAM I PODJELA IGRE

Igra je prvo čovjekovo samostalno i stvaralačko iskustvo s okolinom. Ona je i jedan od prvih načina učenja koji omogućuje svakome, i djetetu i odraslome, da znanja koja mu mogu pomoći u racionalnoj, djelotvornoj i organiziranoj akciji, nađe upravo u sebi i kroz vlastito iskustvo. (Bunčić, Ivković, Janković, Penava, 2007: 9)

„Igra je način na koji dijete upoznaje vanjski svijet, igra je za dijete učenje, igra je za njega ozbiljan vid obrazovanja, igra je neophodna dječjem organizmu koji raste.“ (Krupska) (Popović, 1981: 13)

Igra kao osobna aktivnost najviše odgovara prirodi djeteta i osnovnim zakonitostima njegovog psihofizičkog razvoja, ona najpotpunije osigurava jedinstvo fizičkog, intelektualnog, afektivnog i socijalnog razvoja. (Isto, 7)

Igra nije tek puka zabava, nego pod tim pojmom valja, dakako, podrazumijevati način mišljenja i strukturiranja svojega unutarnjeg svijeta (svoje Ja) kao i onoga vanjskoga (drugi, priroda, zavičaj, prostor, vrijeme). Igra nije svojstvena samo djetetu, ona je oblik ljudskog razumijevanja, savladavanja okolnosti, načina osjećanja i sastavni dio čovjekova cjelokupnoga razvoja. (Jurdana, 2015: 26)

Igra kao pojam ima različita značenja. Tako je u staroj Grčkoj označavala posebne radnje koje odgovaraju djeci, a kod starih Rimljana označavala je radost i veselje. Igra je kao element kulture predmetom interesa etnografa, filozofa, psihologa i pedagoga. Neki su pak zastupali mišljenje da je igra pojava života koja ima iste korijene kao i umjetnost, a glavni joj je uvjet višak energije. (Mitrović, 1986: 40)

- Vygotsky je smatrao da je igra aktivnost djeteta sa ciljem, a ono što je odvaja od drugih aktivnosti jest fiktivna situacija, stoga on igru smatra "maštom u praktičnom djelovanju". (Mitrović, 1986: 40)
- Freud je igru malog djeteta tumačio kao simbolizaciju traumatske situacije, tj. kao simboličko ponavljanje te situacije. Igra predstavlja terapijsko sredstvo, jer dijete, ponavljajući nesvjesno neke neugodne doživljaje, asimilira te doživljaje i oni postaju podnošljivi. (Isto, 43)

- Francuski psiholog Jean Chateau smatra da je osnovni sadržaj svake igre samopotvrđivanje, koje je praćeno zadovoljstvom. Dijete u igri teži uspjehu, pa stoga igra predstavlja ozbiljnu aktivnost, jer u njoj dijete teži ka usavršavanju i svladavanju teškoća. (Isto, 44)
- J. Piaget povezuje igru s razvojem mišljenja i prema njemu je igra posljedica nedovoljno razvijenih načina mišljenja. Simbolička igra predstavlja aktivnost u kojoj je realnost deformirana u skladu s dječjim potrebama. Simbolička igra kao neadaptirana aktivnost u toku razvoja ustupa mjesto adaptiranim praktičnim aktivnostima, poput kreativnih aktivnosti ili igara s pravilima. Simbolizam u igri je izraz podčinjavanja objektivne stvarnosti unutrašnjim potrebama. (Isto, 44)
- Predstavnici kognitivističko-društvene teorije dječje igre (Elkonin, Vygotsky) posebnu pažnju posvećuju simboličkoj igri ili igri uloga koja se javlja kao prvi oblik igre u povijesnom razvitku. Dijete poslije 3. godine života želi raditi slično odraslima. Dostupni mu predmeti služe kao zamjena za prave. Time se dijete udaljava od opažene situacije, i poticaj za igru više nisu predmeti već njihova značenja. Radnja igre počinje od misli a ne od stvari. To oslobađanje djeteta od situacijske povezanosti predstavlja značajnu etapu u razvoju njegove svijesti i put za razvijanje apstraktnog mišljenja. (Isto, 45)

3.1. Društvene igre

2002. godine njemački slikar Otto Kübel izradio je slike za doniranu igru „Marchenlotto“ koju je proizvela poznata njemačka tvornica „J.W.Spear & Söhne“. Tvornicu je osnovao Jacob Wolf Spear 1879. godine u Fürthu kraj Nürnberga. U njoj je radilo šest stotina radnika dok se nije 1932. godine preselila u Englesku i Ameriku. Igra „Marchenlotto“ bila je izrađena na kartonskim pločama u koje su bili utisnuti prozorčići. U prozorčiće je dijete trebalo položiti odgovarajuće sličice za pripadajuću bajku. Isti proizvođač izradio je još i tzv. tkalački stan s perlicama i uputama za izradu nakita, igrače karte „Crni Petar“. 1920. godine u zbirku je ušla vrlo poznata igra „Čovječe ne ljuti se!“ (izvorna naziva „Mensch ärgere Dich nicht!“). Josef Friedrich Schmidt vlasnik i osnivač tvornice dječjih igračaka osmislio je i prilagodio ovu igru svojim sinovima prema poznatoj igri „Ludo“. To je bio povod za otvaranje tvrtke 1911. godine, te 1916. godine otvaranje tvornice. Proizvodnja se proširila pa se tako počelo

proizvoditi i za inozemstvo što se može vidjeti na igraćoj ploči gdje se uz njemački jezik nalazio i srpski jezik (latinica i ćirilica). U zbirci se mogu naći i igre: „Mikado“, „Riječ na riječ“, „Igraće karte“, „Sto društvenih igara“, „Potapanje brodova“, „Puzzle“, „Tombola“, „Lotto“ i dr. Također nalaze se i igre proizvedene u Hrvatskoj, kao što su „Čovječe ne ljuti se“, „Mlin“ i „Magapoly“ tradicionalna igra trgovanja imovinom – potekla od igre „Monopoly“, s imenima hrvatskih gradova i ulica. Iz godine u godinu broj igara se povećava pa je za očekivati da će zbirka i dalje rasti. (Biškupić Bašić, 2016: 141 - 142)

Slika 10. „Čovječe ne ljuti se“

Izvor:http://www.mhz.hr/Izlo%C5%BEbe/Izlo%C5%BEba-Tradicijske-drvene-igra%C4%8Dke-Hrvatskog-zagorja-gostuje-u-Banja-Luci_365, DW Made for minds (30. travnja 2017.)

3.2. Konstruktivne igre

Prve građevne blokove za slaganje dizajnirao je Friedrich Fröbel, osnivač dječjih vrtića, dok su braća Otto i Gustav Lilienthal patentirali i proizvodili elemente za slaganje, koristeći se pritom smjesom kvarcanog pijeska, krede i lanenog ulja. Njihove kocke nisu doživjele uspjeh pa je njihov patent otkupio poduzetnik Friedrich Adolf Richter. 1880. godine pokreće svoju proizvodnju i distribuciju konstruktivnih blokova za igru, a 1883. godine bilježi 42000 prodanih kompleta igračaka u čemu mu pomaže i dobra reklama, te zaštitni znak sidra (njemački Anker). Konstrukcijski

elementi bili su obojeni plavom, žućkastosmeđom i crvenom bojom, osnovnih oblika (kocke, trokuta, pravokutnika, valjka). Prodaja se proširuje na građevinske elemente (vrata, prozori, lukovi, stupovi i drugo). Izrađivane su i druge slagalice od kuglica, kamena ili drvenih blokova. Sve je bilo posloženo u drvene atraktivno oslikane kutije s tiskanim uputama za igru i slaganje. 1963. godine proizvodnja konstruktivnih elemenata za igru se ugasila. Ljubitelji kocaka tvornice „Ankerwerk“ priželjkivali su pokretanje proizvodnje, pa su osnovali klub, a poduzetan Georg Plenge zapošljava 26 radnika, te 1995. godine pokreće proizvodnju pod nazivom „Anker – Steinbaukasten GmbH“. Tvrtka posluje i danas. (Biškupić Bašić, 2016: 125)

U muzejskoj Zbirci nalazi se „Kutija s drvenim elementima za konstruiranje“ i igra „Meteor“ koja se sastoji od 144 kuglice raspoređene u kartonskoj kutiji s prikazom i mogućnostima slaganja. Zahvaljujući trgovcima te su se igračke prodavale u Zagrebu, Osijeku, Splitu. Prva na kutiji ima oznaku „D. R. G. M.“ (Deutsches Reichsgebrauchsmuster), što znači da je pod tim znakom patentiran, registriran i odobren proizvod na području cijele Njemačke, koji se službeno rabi do 1952. godine. Druga je nastala u produkciji „Ankerwerk“. Čuva se i igra „Zidarski kamičak“ s kockama rađenima prema tehnologiji braće Lilienthal, proizvedena u tvornici „Kellner“ u njemačkom gradu Tabarzu. (Isto, 129)

Frank Hornby iz Liverpoola u Engleskoj osim patentiranih „Hornby vlakova“ i prodaje igračaka 1901. godine patentirao je i prvu metalnu konstrukcijsku igru „Mehanich Made Easy“, koja 1907. godine mijenja naziv u „Meccano“. Metalni konstrukcijski „Meccano sustavi“ bili su zanimljivi djeci i odraslima pa su ih zato neprekidno usavršavali. Jedan od primjera je prvi vlak za sastavljanje, koji je „Meccano“ ponudio tržištu. Prve konstrukcijske igre bile su numerirane od jedan do šest, a 1922. godine predstavljena je pod brojem sedam. 1926. godine izlazi i obojeni „Meccano“ s crvenim i zelenim dijelovima. 1964. godine mijenja boju iz svijetlocrvene i zelene u crnu i žutu. Uvode se prvi plastični elementi, a 1970. godine i elektronički dijelovi. Boja se iz crne mijenja u plavu. Danas su te igračke, koje su od svog nastanka doživjele znatne promjene, izrađuju od plastike jer je jeftinija i cjenovno pristupačnija tržištu, a pokreću ih baterije. (Isto, 129 – 131)

Slika 11. Konstrukcijska igra „Mehanics Made Easy“

Izvor: https://www.meccanodirect.fr/notre-histoire, Meccano maker system, (5. svibnja 2017.)

U Republici Sloveniji sa sjedištem u Izoli 1952. godine s radom započinje tvornica „Mehanotehnika“, koja posluje i danas. 1990. godine tvornica mijenja naziv u „Mehano“. Od 1959. godine do 2009. godine posluje na istoj lokaciji, te proizvodi konstrukcijske igračke, željezničke kompozicije, didaktičke igračke, vozila s daljinskim upravljačem, automobilske staze, modele automobila, dječji plastični namještaj, razne dječje strojeve – pisaće, šivaće i druge, kao i plišane igračke. Tvornica proizvodi 120 različitih artikala i zapošljava oko 600 radnika. Nekolicina tih igračaka darovana je, te tako sačuvana u Etnografskom muzeju Zagreb. (Isto, 131)

Danac Ole Kirk Christiansen 1934. godine zaštitio je ime „Lego“, što znači „Lijepo se igraj.“ Zaključio je da njegove igračke moraju biti kvalitetne i pomagati razvijati dječju maštu i kreativnost. U poslu mu je pomagao sin Godtfried, a 40 – ih godina 20. stoljeća prestaju proizvoditi drvene elemente i igračke te započinju s proizvodnjom plastičnih koje usavršavaju. 1958. godine počinju proizvoditi kockice od kojih su se u počecima slagali jednostavniji oblici, a od 1963. godine „Lego“ kocke izrađuju se od čvrste plastike, slažu na postolja, prenosive su, živih boja, lako se održavaju,

namijenjene i prilagođene djeci i odraslima, a što je najvažnije uvijek kompatibilne. Postale su jedne od najpoznatijih u svijetu, a služe za igru i edukaciju. U najranijoj dobi njima se vježba motorika i kombinatorika, u školama i na fakultetima izrađuju se razni modeli (u matematici i u ostalim znanostima), pa sve do starosti. Igra s „Lego“ kockama uvijek je zabavna, potiče na opuštanje, budi kreativnost i omogućuje druženje. Danas se u njih ugrađuju i mehanizmi pomoću kojih postaju pokretne, ispuštaju razne zvukove, a pokreću ih baterije. Zbirci dječjih igračaka i igara pridružena je i u cijelosti sačuvana vrijedna igra iz „Lego“ produkcije. (Isto, 133)

Slika 12. Kronološki prikaz „Lego“ loga

Izvor: http://searchimage.co/content/lego-logo/1494221857/, Lego logo (5. svibnja 2017.)

4. IGRE I IGRAČKE KROZ POVIJEST

Na temelju materijalnih dokaza igre i igračke sežu u daleku prošlost. Prema nađenim predmetima ne možemo reći da je starije i srednje kameno doba (paleolitik i mezolitik) bilo bogato jer nema materijalno dokazivih podataka, dok se razdoblje mlađeg kamenog doba (neolitik) do mlađeg željeznog doba (laten) može pohvaliti nekolicinom očuvanih predmeta. Zahvaljujući trajnosti materijala sačuvani su predmeti uglavnom izrađeni od pečene gline (keramike), kostiju, te nešto rjeđe od metala. Međutim postojale su igre i igračke organskog podrijetla kao što su drvo, koža, vuna, tekstil, slama i slično koji nažalost nisu uspješno očuvani zbog podložnijeg propadanja (klimatskih uvjeta). (Balen - Letunić, Rendić - Mičević, 2012: 13)

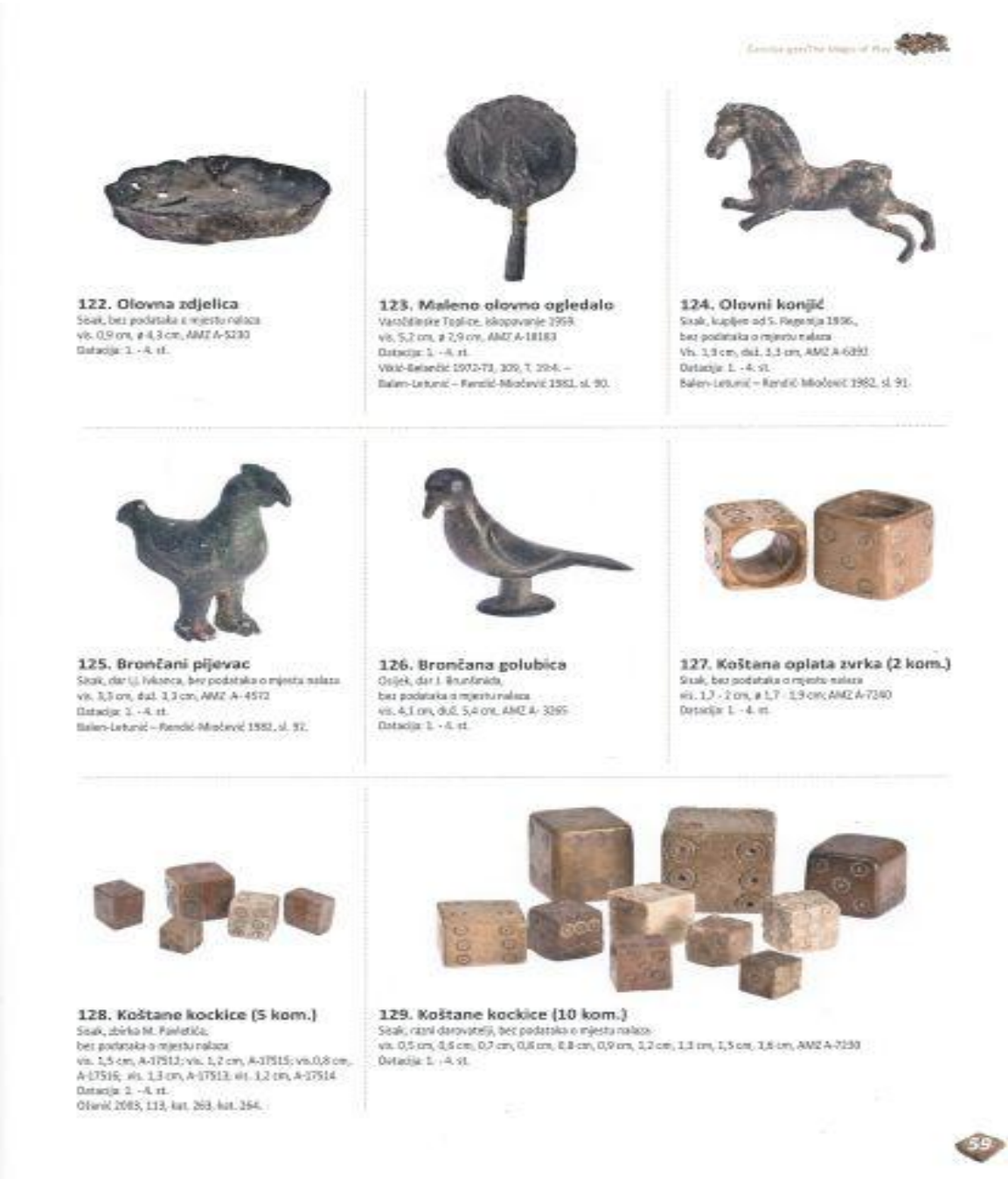
Dječjoj igri sigurno su pripadala i različita pomagala / predmeti iz prirodnog okoliša koji su zahvaljujući prikladnom obliku i odgovarajućim svojstvima mogli poslužiti djeci u igri. Zasigurno su to bili kameni oblutci, drveni štapovi, školjke, kućice puževa, pijesak, lišće, cvijeće, šišarke, žirevi ili lješnjaci. Kao nekada tako i danas iz pupova divljega maka nastajale su lutkice, od kapica žira zdjelice, dok se štap prilagođavao ovisno o igri, postajao je konjić, koplje ili mač. Puhanjem u svježu stabljiku raži ili maslačka kao i u vlas trave stisnute među palčeve ruku proizvodio se piskutav zvuk. Djeca su se također voljela igrati sa životinjama, primjerice zečevima, pticama, vjevericama, ježevima, kornjačama ili različitim kukcima. (Balen – Letunić, Rendić – Mičević, 2012:13 - 15)

Među sačuvanim arheološkim materijalom najzanimljivije su, a i najbrojnije igračke oblikovane po uzoru na svakodnevne uporabne predmete. Takve su igračke najčešće bile izrađene od gline, jer se glina mogla pronaći u prirodi u izobilju, no također je bila vrlo podatna za modeliranje, te čvrsta i otporna nakon pečenja. (Isto)

Izrada igračaka u Hrvatskoj započela je u Hrvatskom zagorju i Prigorju, a potom u Dalmatinskoj zagori, potkraj 19. i početkom 20. stoljeća. Stanovnici pojedinih sela bavili su se izradom dječjih igračaka, koje su izrađivali za prodaju diljem Hrvatske, ali i za europske zemlje. Tijekom 20. stoljeća zbog ubrzane urbanizacije i industrijalizacije dolazi do promijene načina života, te proizvodnje koja se uvelike

smanjuje. Pojavom modernih i jeftinijih industrijskih igračaka gubi se interes za drvenu, ručno izrađenu domaću igračku. Proizvođači smanjuju izbor dječjih igračaka, dok se mladi odlučuju za rad u tvornicama, te zapuštaju posao svojih predaka. (Isto, 21)

Slika 13. Igračke prapovijesti i antike



Izvor: https://antikvarijat-studio.hr/carolija-igre-proizvod-22896/, Studio antikvitet – knjižara, Igračke u pretpovijesti i antici iz zbirki Arheološkog muzeja u Zagrebu (27. travnja 2017.)

5. UNESCO - va NEMATERIJALNA BAŠTINA

Drvene dječje igračke prepoznatljivi su tradicijski proizvodi Hrvatskoga zagorja s dugom poviješću. Upravo su se na ovim prostorima u 19. st. razvila osebujna umijeća izrađivanja igračaka, koja su se u pojedinim selima kao što su Laz, Stubica, Tugonica ili sama Marija Bistrica zadržala sve do današnjih dana. Sva ta sela nalaze se na putu prema najvećem hodočasničkom mjestu u Hrvatskoj-Mariji Bistrici. Od vrlo jednostavnih igračaka svirala, asortiman se proširivao tako da su u pojedinim periodima izrađivali oko sto i dvadeset različitih igračaka. Način izradbe prenosio se u određenim obiteljima iz generacije u generaciju i zadržao se do danas. Za njih je karakteristično da ih izrađuju ručno muškarci, a većinom ih oslikavaju žene. Nikada ne mogu biti dvije u potpunosti identične jer je svaka ručni rad. Kao materijal koristi se meko drvo iz neposredne okoline, vrba, lipa, bukva i javor, koje rukotvorci nakon sušenja tešu, a zatim uz pomoć drvenih ili kartonskih šablona posebnim alatom režu i oblikuju. Pri oslikavanju se služe ekološkim bojama, a kao podlogu najčešće koriste crvenu, žutu ili plavu boju. Oslikavaju ih cvjetnim i geometrijskim ukrasima. Danas se izrađuje pedesetak vrsta igračaka, od raznovrsnih svirala, tamburica, igračaka u obliku životinja, pa sve do uporabnih predmeta. (Biškupić Bašić, 2013: 18)

Slika 14. Dječje drvene igračke, Laz Stubički, Tugonica, Marija Bistrica

Izvor: http://www.min-kulture.hr/default.aspx?id=5234, Središnji državni portal, UNESCO – va nematerijalna baština Hrvatskog zagorja (27. travnja 2017.)

Razvojem civilizacije dolazi do potražnje novih materijala koji mijenjaju dječji interes za igračkom. Time povećana proizvodnja elektroničkih igara i igrački dovodi do skorog izumiranja takve narodne baštine. „Ipak, značajna je činjenica koju potvrđuje stalno praćenje stručnjaka na terenu, a i sami izrađivači, da se upravo u vremenu industrijskih, vrlo sofisticiranih igračaka povećao interes za drvenu i keramičku igračku iz narodne baštine.“ (Biškupić Bašić, 2013: 17)

Očuvanost i autonomnost drvenih dječjih igračaka narodnog rukotvorstva Krapinsko-zagorske županije koje se ne mijenjaju već generacijama uvrštene su u Popis zaštićenih nematerijalnih kulturnih dobara upisanih u Registar kulturnih dobara Republike Hrvatske. (Isto)

„Na taj je način jedno od tradicijskih umijeća dobilo na važnosti i trajnoj zaštiti, a upisom Umijeća izrade drvenih tradicijskih igračaka s područja Hrvatskog zagorja na UNESCO-ovu Reprezentativnu listu nematerijalne kulturne baštine čovječanstva 2009. godine potvrđena je njihova važnost i vrijednost na svjetskoj razini.“ (Isto, 18)

6. BOGATSTVO IGARA NAŠIH BAKA, DJEDOVA I RODITELJA

Većinom su to bile igre koje su se odvijale na livadama i poljanama. Djeca se nisu igrala u kućama jer tamo nije bilo prostorija koje je trebalo istražiti. Svi su se družili i igrali zajedno, te ispitivali svoje mogućnosti i granice. Bilo je više sloge nego danas. Tako se naši stari sjećaju nekih igara koje su do danas gotovo zaboravljene.

„Dite mora ućutit malo svoga kvarta, mora ga neko cipnit u igri, mora bit gubitnik i pobjednik. Ijedno i drugo uči ga životu.“ (Šarac, 2009)

Tijekom istraživanja građe prikupljene za ovaj rad autorica rada intervjuirala je mještanke i mještane istarskog sela Fuškulin na području Poreštine, mještane istarskog mjesta Sveti Lovreč i sela Krunčići na području Lovreštine. Kazivači su autohtoni govornici čakavskog govora. Na tom su govoru opisali autohtone igre koje su obilježile njihovo djetinjstvo.

1. Nela Đujić, iz Fuškulina, rođena 1957. godine.
2. Ondina Velenik, iz Fuškulina, rođena 1933. godine.
3. Siniša Đujić, iz Fuškulina, rođen 1954. godine.
4. Egidio Piemonte, iz Sv. Lovreča, rođen 1943. godine.
5. Petar Matošević, iz Krunčići, rođen 1959. godine.

Uz opise intervjuiranih autohtonih govornika, u nastavku rada bit će prikazani opisi igara iz odabrane literature. Riječ je o tri knjige:

1. *Gremo u ćap*, autorice Maje Ružić, koja je izdana 2015. godine.
2. *Onput kad smo se igrali*, autora Josipa Luzera, izdana 2014. godine.
3. *Cukar i kafe - Pozabljene igri*, autora Josipa Luzera, izdana 2017. godine.

Opisi igara iz knjige *Gremo u ćap*, autorice Maje Ružić dolaze s područja Kaštelira, dok su opisi u knjigama *Onput kad smo se igrali* i *Cukar i kafe - Pozabljene igri*, autora Josipa Luzera s područja Bakra. Komparacijom primjera, prikupljenih i opisanih za ovaj rad uočit će se razlike i sličnosti navedenih primjera, što upućuje da postoje mnoge igre koje se igraju na različitim područjima, međutim s mnogo sličnosti i različitosti.

6.1. PIKE – PAKE

„Se je uzelo pet grotic, pero svaki je ima svoje. Tu igru je moglo igrati već dice. Dica bi vani našla pet grotic, iste veličine, okruglega oblika. Grotice bi se hitile na škrilu da ne budu na kupu, pak bi se krenulo igrati. Prvi ki je zaigra je mora uzeti jenu groticu u ruku, hititi ga u arju, pobrati jenu groticu sa stola i čepati unu ki je hitija u arju da mu dvi grotice ustanu u ruki. Vrga bi jenu u kraj pak poša dalje čepivajući jenu po jenu sve do zadnje grote. (1x1, 1x1, 1x1, 1x1) Kada bi finija na isti način bi igra dalje samo bi zamisto jene grote na stolu mora pokupiti dvi nabot i tako dva bota. (1x2, 1x2) Oni put bi z jenon groton u ruki rabija prvo pobrati jenu grotu, a pole nabot tri ki su ustale. (1x1, 1x3) Za kraj jena grotica u arju i pobrati sve četiri ki su ustali. (1x4)"[1]

Intervju je obavljen 15. siječnja 2017., s Nelom Đujić.

Slika 15. Kako se igra pike - pake

Izvor: Autorica rada, fotografirano 17. travnja 2017.

[1] Grotice – kamenčići, dica – djeca, škrika – kameni stol, hititi – baciti, u arju – u zrak, pobrati – pokupiti, čepati – uhvatiti, finija – završio, zamisto – umjesto, nabot – odjednom.

PIKA PAKANJE

„Je ukurilo šest kamiki. Se vrglo pet kamiki na vrh oparte šake ki je bila na zemlji. Šesti kamik se hitija u arju i dok je kamik bija u arji je ukurilo sa zemje pobrati jedan kamik z ruke i ta ki je bija u arji. Tako svih pet kamiki. Pole su se hitala po dva, tri, četiri, pet kamiki. “ (Ružić, 2015: 70)

PELCI

„Kad van neki reče da mu je dosadno, budite sigurni da mu fali mašti i špiri, aš on ki sam sebe ne zna zabavit ni drugo leh trubila. Na kupanju je vavek zabavno. Oneh ki se po celi dan sunčaju zovemo Čehi. Njimi je lipo aš uživaju bit crni od sunca. Drugi čitaju va hladu čuvajuć se toga istoga sunca. I oni se diverte govoreć da sunce škodi zdravlju. Mladići i divojki kortejaju, a mi mularija se igramo, ćeš na "nožni tenis", "karti", na "vaterpolo na jedan gol". A onput dugo plavamo, skačemo va more ki će lipje, al' podnerivamo divojčice. One pak već vole povedat i igrat se na "pilimbabu", "trilju", al' "pelci". Ki put i mi sedemo uz njih, željni ugodnoga društva. A na "pelci" se igra ovako. Zbere se pet pelci, tondeh kamenčići od dva do tri centimetri ki se hite tako da ne budu preveć jedan od drugoga. Onput se jednoga zame va ruku i brkne vajer i z istun šakun se pobere jedan pelac z saliža na ken se igra. Za drugo hitanje vajer, va ruke mora bit opet jedan pelac, ma ovoga reda se z saliža moraju dignut dva. I tako to gre se dokle se ne poberu si pelci. Kad ki fali, va drugen điru nastavlja od tamo kade je storil fal. Takova se varijanta igri zove "pelci na zimanje". Spretneje divojčice igrale bi se i na "pelci na spušćanje". Va njoj bi se pak pelci z šaki spušćivali na sališ na isti način kako su se prvo z njega dizali.“ (Luzer, 2014: 77) i (Luzer, 2017: 114)

U ova tri primjera razlika je u nazivu, kao i u načinu igre, dok je tijek igre kao i materijal za igru jednak. U prvom i trećem primjeru igra se s pet kamenčića, dok se u drugom igra sa šest. Također razlika je u podlozi na kojoj se igra (škrila, ruka). U trećem primjeru navodi se nekoliko načina igre, dok je kod ostalih primjera naveden samo jedan. Sličnost primjećujemo u materijalima u kojima se igra odvija.

6.2. TRIJA

„Trija se igrala na škrili. Je bija uklesan kvadrat a u njemu tri manja. Kroz kvadrate je bila povučena diagonalna crta ki je hodila kroz svaki kvadrat. Tamo di bi se crte stale bi se mečale grotice. Igru su mogli igrati samo dva igrača. Svaki je ima devet grotic, jedan manje drugi veće. Igrači bi mečali svoje grotice kako bi najprije načenili tri u redu. Svaki igrač je meča po jenu grotu. U prven điru ko bi jedan riva složiti tri u redu moga je unemu drugemu uzeti jenu groticu sa škrile. Kad bi igrači vrgli sve svoje grotice na škrilu, počeli bi s drugin điron di su smili micati groticu samo po liniji do susjedne točke. U ten điru igrači nisu morali samo vrči groticu na prazno misto nego su mogli i hititi van groticu protivnika kako bi sebi složili tri grotice u red. Pobjednik je bija igrač sa vač grotic na škrili.“[2]

Razgovor je obavljen 15. siječnja 2017., s Nelom Đujić.

Slika 16. Škrila na kojoj je uklesana trija

Izvor: Autorica rada, fotografirano 17. travnja 2017.

[2] Hodila – išla, mečale – stavljale, načenili – napravili, vrči – staviti, rabili – trebali, riva – stigao.

TRIJA

„Bila je uklesana na škrili. Igrala se u dva. Se zelo frmentun, kamike eli fažo. Ukurilo je složiti tri (mala trija) eli šest kamike (vela trija) u bil kojoj fili. “ (Ružić, 2015: 83)

TRILJA

„Ma, za pravo reć, ni "trilja" bila leh na kartele. Užali bimo ju narisat i na cementu, obično na ku panju. Va njoj igraju dva igrača, jedan z devet kamenčići, a drugi z isto tuliko komadići pikuli. Koluri moraju bit drugačji da se zna ko su čigove pokrivala, a stavljaju se naizmence. Saki igrač nastoji da mu se ča prvo va jednoj ravnoj crte poslože tri kamenčići, aš onda ima pravo drugomu zet jedan njegov ki mu najveć paše, a drugomu najveć fali. Kad je seh devet kamenčići nameščeno, moru se leh movit po crte, ma ne i preskakat. On ki prvi ustane bez žetoni zgubil je partidu.“ (Luzer, 2014: 95)

TRILJA

„Dohajaju nan prijateli z tujine. Čuda let se već poznamo i jako se lipo slažemo. Dve noni i dva nonića parićani su za partencu. Odlučili smo ih popeljat va Dalmaciju i pokazat in najlipje ča ona nuti. Evo nas va Trogiru. Stojimo pred portalon crekvi Svetoga Lovra, a ja nastojin špjegat ča je se va njegov kamik uklesal veli meštar Radovan. Mašen z rukami, pokaživan na prizori z Isusovoga života, apostoli, Adama, Evu, lavi... Spuznu mi oćali i padu natla. Sprignen se da ih ćapan, a kad tamo pred manun va kamiku uklesane nekakove rigi i kvadri. Stavin oćali, a kad tamo trilja, prava pravcata trilja. Ki zna kad je uklesana i od kad su se ljudi na njoj igrali? Na čas pozabin na prijateli i na portal, a misal mi pobegne va moje detinjstvo, va one teple i bezbrižne leta kad bimo na kupanju užali z komadon pikuli narisat trilju na cimentu. Trilja je igra za šegaveh, baš kako i šah. Igraju je dva igrača, jedan z devet pešćaci, jednoga kolura, a drugi z isto tuliko njih od drugoga kolura. Koluri moraju bit drugačji da se zna ko su čigove pokrivala, a stavljaju se na raskrižja od rig, sad jedan pa drugi igrač. Saki od njih nastoji da mu se ča prvo va jednoj ravnoj rige poslože tri pešćaci, aš onda ima pravo drugomu zet jedan njegov ki mu najveć paše, a drugomu najveć fali. Kad je seh devet pešćaci razmešćeno, moru se leh movit po crte, ma ne i preskakat. On ki prvi ustane bez svojeh pešćaci zgubil je partidu. Domišljan se da je va neku dobu trilja bila i na kartele od kartuna, a neki put bi z druge bandi bilo i Čovječe ne ljuti se. Neki me dotiče po ramenu, obrnen se a ono jedan trogirski

turistički vodič z žutun umbrelicun dignjenun vajer. Vidi da stojin inkantan nad triljun va kamiku pa me pelje uz crekvu kade su uklesane još dve. Ne moren se načudit tomu ča vidin. Zahvaljivan mu, a onput se opet vrnjivan svojemi prijatelimi. Mislin o Radovanu ki je uvde klesal, a morda i zihajal rado van, pred crekvu, i kiput z neken svojen delavcen zaigral trilju jušto tu kade stojimo.“ (Luzer, 2017: 146)

U ova četiri primjera mala je razlika u nazivu (jednom slovu). Razlika u sva četiri primjera je materijal za igru (kamenčići, kukuruz, grah, pikule), te u podlozi nacrtane trije (kameni stol, beton, karton). Način igre je jednak. Prvi, treći i četvrti potpuno jednaki i duži način igre dok je drugi primjer jednostavniji. Broj igrača je jednak u sva četiri primjera.

6.3. SKAKALA

„To je igra ki se rabilo skočit u arju priko skakala. Je moga igrati ki je stija. Bi se vrglo tri kane. Dvi bi se kane zatuklo u zemlju dva metra jenu od druge a tretu bi se vrglo zgor tih dvih. Oni ki bi bija stija preskočiti se je rabija napro zaletiti da ne zruši zgorinju kanu. Bi se zaletilo bez pensati ko ćeš past i slomiti se. Kad bi svi rivali preskočiti vrženu prvu visinu bi se kane dizale. Tako se je natjecalo ki bi riva najveć preskočiti.“[3]

Intervju je obavljen 15. siječnja 2017., s Nelom Đujić.

[3] Skakalo – ime igre gdje se skače u zrak, stija – htio, kane – trske, zgor – iznad, napro – jako, zgorinji – gornji, pensati – razmišljati, vrženu – stavljenu.

Slika 17. Preskakanje preko skakala

Izvor: Autorica rada, fotografirano 17. travnja 2017.

U ovom primjeru može se vidjeti kako su djeca puna natjecateljskog duha. Uvijek spremna na zabavu, iako su to bile samo tri trske (kane).

6.4. AM – ŠALAM

„Am - šalam je moga igrati ki je stija, broj ni bija ograničen. Bi se nacrtalo na zemlji sedan kvadrata (1, 1, 2, 1, 2), a na vrhu polukrug. Uzela bi se grotica i se je hitalo u polukrug za viti ki će prvi igrati. Igrač koji bi hitija u polukrug je igra prvi. Igra je počela tako da ki je bija na redu hitija bi groticu u prvo polje. Skaka je iz polja u polje najprije na jenoj nogi dva polja, pole na dvi noge jeno polje, opet na jenoj i finilo se na dvi. Kad bi se došlo do vrha si se obrnuja i nastavija kako i prije dok nebiš doša do polja s groticon. Ko bi grotica bila na polju di si skočija na jenoj nogi si mora tako pobrati groticu ko biš se frma na dvi si je tako i pobra. Ako biš riva pasati sve kako rabi drugi đir si hita groticu u drugo polje i tako do zadnjega, ako ne biš puštija misto drugen igraču i kad biš opet doša na red biš hita u isto polje dok ne pasaš bez greške.“[4]

Razgovor je obavljen 2. veljače 2017., s Ondinom Velenik.

[4] Pole – poslije, obrnuja – okrenuo, frmati – zaustaviti, pasati – proći.

Slika 18. Igranje am - šalama

Izvor: Autorica rada, fotografirano 17. travnja 2017.

ŠKOLA

„Kadgod je prema Bodulije nebo škuro bit će dažja. Nad Bokun počimlje lampat, a po moru se vide srhi. Kratko je vrime pasalo od prvoga ćuha vetra do pravoga refula. Barki preše na armiž, a ljudi doma. Fran Panjoka se gega do kući, proviva opret vrata, al' nikako da potrefi ključalnicu. Vaten toga zagrmi, a on pogleda va nebo, pokaže rogi i zanjurga: "Igrajte se vi gore na baloti, igrajte, al' ja san došal doma suh, magar zvani. A sad gren kuhat brodit za jutra, aš je bolji kad počine". Fran biva va staroj škole, vizavi Kaštela. Spred kući je sališ na ken se divojčice igraju na "školu", al' kako su je neki zvali "školicu". Z pikulun je narisano osan kućic od keh dve i dve va paru, a druge unju le. Igra počme tako da se pločica hiti va prvu kućicu, a onput ju se na jednoj noge mora piknut va drugi, treću i tako se do kraja. Kad se igra na potancivanje, nogu se namesti do same pločice i onput pikne. Drugi je način teži aš se pločicu mora piknut valje kad se doskoči va kućicu. Će se igrat ovako al' onako divojčice se dogovore prvo početka igri. Kad se stori celi krug, jedna se kućica sinja i va njoj se more počinut na obadve nogi. Igra gre dalje hitanjen pločice va drugu kućicu. Ako se pločica pikne na rigu, al' fini van kućice onda se to zove fal, pa se

skakanje mora ponovit od početka. Za popravljanje fala danas već neće bit lazno. Vele kaplji kiši finile su školu bez zvončića, a divojčice su se skrile va portun stare školi koga je nakramani Fran pušćal oprt.“ (Luzer, 2014: 65) i (Luzer, 2017: 102)

U ova dva primjera razlika je u nazivu, ali i u načinu igre. U prvom primjeru, kamenčić se iz polja pokupi rukom dok se u drugom primjeru nogom gura kamenčić iz polja u polje. Cilj igre, kao i materijal za igru je jednak.

6.5. ŠĆINKE (PIKULE)

„Ščinke su igrali svi, ženske i muški. Na početku su to bile brboškule,a pole su se pojavile prve ščinke s kojima se dica igraju dan danas. Svaki je ima svoje ščinke i š njima igra. Bi se načenila škulja u zemlji tzv. koka u kuju si rabija hititi svoju ščinku. Ni bilo lako jer škulja ni bila jako blizu, biš rabija hititi po par puti. Pomalon biš se spuštija do zemlje i nacilja, kad biš bija siguran biš hitija po zemlji. Uni ki bi najprije doša u koku bi čepa jedan punat i igra bi pošla naprid. Na kraju ki je ima već punti je bija pobjednik. Neke pute bi se igralo za šćinku, a neke pute samo za se zabavit.“[5]
Intervju je obavljen 5. ožujka 2017., sa Sinišom Đujićem.

Slika 19. Igranje šćinki

Izvor: Autorica rada, fotografirano 17. travnja 2017.

[5] Brboškula - , ščinke – pikule, škulja – rupa, pomalon – polako, čepa – dobio, punti – bodovi.

ŠĆINKE – ŠĆINKAT

„Su ukurile razbijene balinjere od traktori. Se zelo baline za šćinkat. Z većon šćinkon je rabilo manju rivat u škuju u zemji. Se šćinkalo na kavadanji eli na putu. Ku ni bilo balina se pobralo balote od govnjari. Balote su se pobrle poli lokvu eli puć oni bot kada je blago hodilo pit. Balote su bile tonde i trde.„ (Ružić, 2015: 80)

ŠPEKULJI

„Proliće i jesen vrimena su od špekulj i to va Gradsken vrtu. Najprvo rabi pripravit teren. Na cirka dva puta dva metra store se tri, četire jamice, a obično igra isto tuliko dece. Jamice se va zemlje, baš kako i va igre "Palica va jamicu", delaju obrnjivanjen peti od postola na mestu. Ako se jamica preveć proširi ona postane baril. Obadve se rabe da bi se va njih došlo z špekuljun i z bližega pucalo va drugu špekulju. Ako se jamicu fali, onda rečemo da smo se nasrali, ča bi reć došli tuliko blizu da nas on drugi more lahko potrefit. Ako se pak dojde va jamicu, a druga je špekulja jako blizu nje puca se šmrnja al' oćo, po dogovoru. Oćo se puca na stojeć z špekuljun ku se spušća z visini oka nastojeć potrefit onu drugu. Za šmrnju se rabi leh palac i srednji prst s ken se udri špekulja. Ako nan pak špekulja pade z ruki aš smo tapasti, moramo brzo reć punjik. Ta nan beseda dava pravo da još jedanput provamo pucat, kako da se niš ni dogodilo. Kad je špekulja od protivnika zad kakove žili od kostanja al' kakovoga kamika, onput pucamo z barikadi ča bi reć z malo višljega, od zapešća al' perfino lahta. Igrat se more za niš al' za špekulji. One pak moru bit: staklenki, štanjarki (porculanki), vodenki, kamenki, baluni (veli), baluncini (manji), balini (od balinjeri) i Mavrićevi dreki (od glini i lahko pucaju). Najveć je kuntenat on ki doma gre z već špekulj leh ča ih je donesal. Ako se pak igralo za niš, si su kuntenti aš su se lipo divertili.“ (Luzer, 2014 : 47)

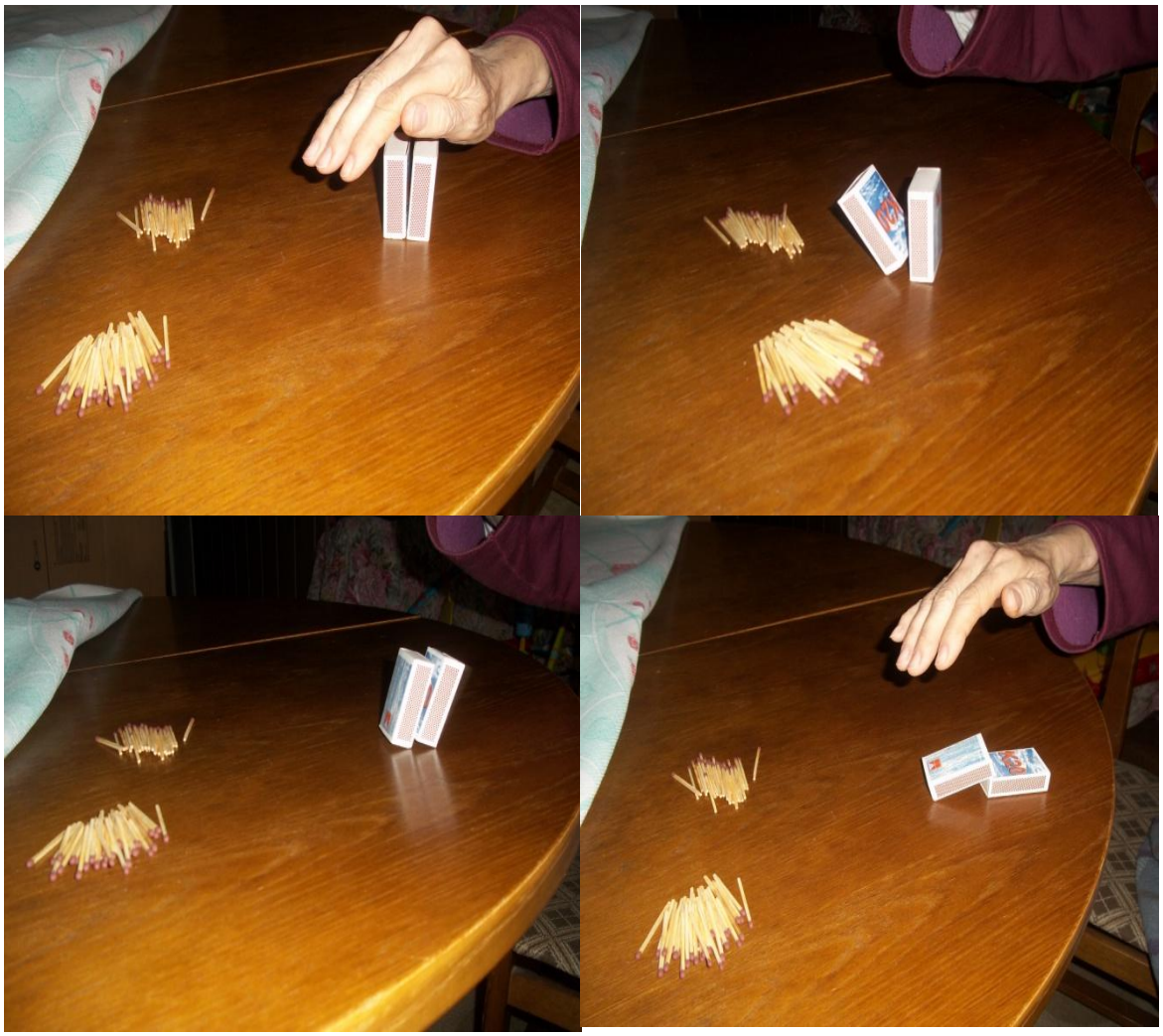
U ova tri primjera nazivi su različiti. Cilj igre je jednak, dok je način igre različit. U sva tri primjera igra se s šćinkama, ali u drugom i trećem primjeru koriste se još i balinjere, te životinjski izmet (koze, ovce). Uvijek se igra odvijala na čistoj zemljanoj podlozi što je sličnost u ovim primjerima.

6.6. ŠPEČO

„Igra špečo je dobila ime po talijankoj besidi specchio ća znači špegalj. Dva su igrača igrala tako da su na banku bile okomito vržene dvi škatule forminanti, sličicama ubrnute lice u lice. Igrači su morali sa zaprtin dlanon udriti po škatuli ko bi se škatula, sličica ubrnula. Kad bi igrač riva ubrnuti obe škatule sa prečižin sličicama oni put bi hi moga uzet sebi, ko ne bi riva igra bi se nastavila. Pobjednik bi bija uni ki bi skupija već škatulic sa sličicama. Oni put bi pobjednik nastavija igru s drugin igračen.“[6]

Intervju je obavljen 10. studenog 2016., s Egidiom Piemonteom.

Slika 20. Igra špečo



Izvor: Autorica rada, fotografirano 17. travnja 2017.

[6] Besidi – riječi, na banku – na stolu, škatule forminanti – kutije šibica, prečižin – istim.

ŠIBICE

„Va trafike vizavi hotela Jadran dela Ljuba. Sumljivo nas gleda kako kupljivamo škatulicu fulminanti aš misli da gremo kamogod pušit, pa bi takovoga ča rabilo materami povedat da to dečine ne daj Bog ne pasa va navadu. Pušćamo je da va to veruje, a mi prešimo doma kod Nika igrat se. Za to nan jušto rabi škatulica od fulminanti. Niko složi stolnjak, a Zlatko strese si fulminanti van. Gledan praznu škatulu na koj piše „Drava Osijek". Zdol toga je litrat rečne ribi klen. I dok se mene po glave brana pitanje kakov je klen na gradelami, Niko mi zame škatulicu z ruk aš je vrime od igri. Reguli su jednostavne. Na rub stola nabanda se škatulica na bok, tamo kade se važgiva fulminant. Škatulica mora malo špijat preko ruba kako bi ju se na frnjokul, zakanpanalo. Najvažneje va igre je to kako će škatulica past na stol, aš se tako računaju i punti. Ako pade na modro, bez sliki to je 0 punti, na sliku 10, na bok 30, a ako se ferma in pie 60. I tako škatulica leti vajer, pa pada na stol, mi se veselimo al' jadimo, a Zlatko piše punti kako se ne na kraju partidi ne bimo pokarali. A onoj Ljube z početka štorije vrag ne da mira. Neće njoj se grustet zapret butižicu, odšećat do kažota i pitat Anku: „Čuj, su one mularija morda kod tebe kupile španjoleti"? (Luzer, 2017: 82)

FOTO - BIANCO

„Kad bi se primoglo kupit čikulaticu, uz nju je vavek bila sličica. Jednu po jednu lepilo ih se va album. Kad bi se album popunil, poslalo bi ga se va fabriku pa bi se dobil paket čikulati al' perfino penkala. Saki je spravljal one sličice ke su mu se najveć pijažale. Jedni su spravljali blaga i tići keh smo zvali Životinjsko carstvo. Drugi, pak sličice od nogometaši, a ja glumci. Nikad mi ni šlo za rukun zatakat si glumci na mesto. Errol Flynn još mi i dan danas fali va mojem albumu na šufitu. Imeli smo puno duplikati keh bimo menjali, a sličice ča bi nan ustale rabili bimo mesto munidi va igrami. Na foto-bianco bimo igrali na već modi, najčešće na koštivanje do zida. Ki bi došal zadnji pobral bi z tla se sličice, stavil ih na gornji del dlana, okrenjeneh z belen prema gore. On ki je zidu bil najbliži, prvi je tukal. Lupnul bi ruku z sličicami i zazijal "foto" (tal: slika) al' "bianco" (tal: belo). Kad bi sličice pale natla, smel je pobrat leh one ke su se obrnule onako kako je prvo toga zval. Onput bi to se skupa ponovil drugi po redu, itd. Z sličicami smo se još igrali i na preklapanje (tapke, op. ur.). Stavile bi se na kup, obično na cement. Šaka bi se malo zgobila tako da zdol nje jušto ustane mesta za sličice. Potle toga bi ju se brzo spušćalo na cemenat i još brže

dignulo na bandu, a del sličic bi se obrnul radi potlaka. Obrnjene sličice pobral bi on ki je tukal. Drugi, ki je bil zad njega storil je isto i dobil ča je obrnul.“ (Luzer, 2014: 49)

U ova tri primjera može se primijetiti razlika u nazivu kao i u načinu igre. Prva dva primjera su slična, dok je treći različit. U prvom i drugom primjeru koriste se kutije šibica, dok su u trećem potrebne sličice (životinjsko carstvo, nogometaši, glumci). Prvi i drugi primjer ima samo jedno pravilo, dok u trećem primjeru postoji više pravila igre. Tijek i cilj igre je jednak.

6.7. TAČ

„Svaken igraču bi se dalo po kupa harti za briškulu. Uni ki bi počeja igrati bi izvuka jenu hartu iz svojega kupa i bi je vrga na banak. Onaj drugi bi zvuka jenu hartu iz svojega kupa, ako je harta imala veći broj i prečiži znak nego harta na banku bi je moga vrći protivniku na banak i nastaviti vući još jenu hartu iz svojega kupa. Kad bi harta imala manji broj i drugači znak oni put bi je vrga na svoj kraj banka. Igralo bi se dok se nebi vrglo sve harte van s ciljen da se hi složi protivniku u kup.“[7]
Razgovor je obavljen 21. siječnja 2017., s Petrom Matoševićem.

[7] Drugači – različit.

Slika 21. Karte za igranje tač

Izvor: Autorica rada, fotografirano 17. travnja 2017.

Ovim primjerom može se zaključiti kako su se karte igrale nekad kao i danas. Igraju se razne igre s kartama kojima pravila mijenjaju nazive, te trajanje igre.
Igre kartama najčešće su se igrale kada bi se okupilo društvo. Ovo je samo jedna od takvih igara.

6.1.1. ŠTO JE POKAZALA ANALIZIRANA GRAĐA?

Igra je sastavni dio života. Različiti materijali, mjesta, te imena igara koje potječu iz različitih područja (Fuškulin, Sveti Lovreč, Krunčići, Kaštelir, Bakar) povezuje dijete. Dijete je istraživač koji prilagođava svaku radnju svojoj dobi i mogućnostima. Navedeni primjeri igara igraju se u prirodnom okruženju, prirodnim materijalima, kao što su kamenčići, trska, životinjski izmet. Primjeri prikupljeni za ovaj rad ukazuju kako je mnoštvo igara kojima su se igrali naši stari sada oživljeno pomoću dokumentirane predaje. Načini na koji su ove igre igrane prije mnogo godina, igraju se i danas. Neke od njih igraju se na malo drugačiji način, tj. prilagođene su današnjem dobu. Uspoređujući sve navedene primjere uviđamo sličnosti i različitosti.

Tablica 1. Komparacija prikupljene građe

SLIČNOSTI	RAZLIKE
MATERIJALI: - **Kamenčići** - **Trske** - **Kutije šibica** - **Karte**	**MATERIJALI:** - **Životinjski izmet** - **Brboškule** - **Sličice životinja, nogometaša, glumaca**
PODLOGA NA KOJOJ SE IGRA: - **Kameni stol (Škrila)** - **Livada** - **Beton** - **Zemlja**	**PODLOGA NA KOJOJ SE IGRA:** - **Karton**
BROJ IGRAČA: - **Dva** - **Neograničeno**	**BROJ IGRAČA:** ***/***

7. IGRAČKE KOJIMA SU SE IGRALI NAŠI STARI

Igračke naših starih bile su višestruko zanimljivije nego danas, jer se nije moglo imati svakakva čuda od tehnologije. Predmeti kao igračke pronalazile bi se u prirodi ili u kući kao stvari koje više nisu ničemu koristile. Djeca su se više radovala igračkama, jer su ih u puno navrata sama izrađivala pa im je to bilo neizmjerno zadovoljstvo. Oživljavala su predmete, davala im karakter, smišljala različita imena i tako u nedogled.

Prema dostupnoj literaturi, razvidno je da kazivači, rođeni dvadesetih i tridesetih godina 20. st., pripovijedaju kako igračaka i igara nije bilo baš puno jer su još kao djeca bili uključeni u podjelu poslova i obaveza. „… Nije bilo baš vremena za igru, morali smo delati jer inače bi bili gladni.“ (Dukovski, 1997: 75) Kazivači rođeni četrdesetih i pedesetih godina 20. st. imali su vremena za igru. Igračke su sami izrađivali, a igre naslijeđene od starijih prilagođavali su sebi ili su izmišljali nove. (Margetić, 2009: 133)

No, za potrebe ovoga rada intervjuirani su mještani i mještanke istarskog sela Fuškulin na području Poreštine. Opisali su igračke svoga djetinjstva, njihovu izradu te način na koji su se s njima igrali. Na autohtonom govoru govornici su autorici rada prikazali šest vrsta igračaka. Intervjuirani su:

1. Nela Đujić, iz Fuškulina, rođena 1957. godine.
2. Ondina Velenik, iz Fuškulina, rođena 1933. godine.
3. Serđo Rakovac, iz Fuškulina, rođen 1963. godine.

Uz opise intervjuiranih autohtonih stanovnika, u nastavku rada bit će prikazani opisi igračaka iz odabrane literature. Riječ je o knjizi *Gremo u ćap,* autorice Maje Ružić, koja je izdana 2015. godine. Postojeća literatura čiji primjeri nisu navedeni u ovom poglavlju, međutim ukazuju na zanimljive igračke kojima su se djeca igrala, nalaze se u knjizi *Onput kada smo se igrali*, autora Josipa Luzera, izdanoj 2014. godine. Također, Luzerovo novo izdanje knjige *Cukar i kafe - Pozabljene igri*, nadovezuje se na prethodnu knjigu „Onput kada smo se igrali“. To je izdanje prošireno, te

nadopunjeno zanimljivim ilustracijama, a tekst je lako čitljiv. Prikupljena građa iz navedene literature bit će tijekom rada pomno prikazana i komparirana.

7.1. KRPENE PUPE (LUTKE)

„Uzeli bimo stare krpice i od njih delali pupe. Zrizala bi se krpa u obliku kocke, onda bi se na sridi vrgla brboškula za glavu. Stisla bi se i zavezala roba spod brboškule a ostatak robe bi pada doli. Na ti način bimo dobili tilo pupe. Oni put bi se zriza jedan bukun robe za ruke koji bi se zasuka. Ruke bi se vrgle spod glave na tilo i bi se hi zavezalo. Rabilo je još načeniti kotulu pak bi se zriza jedan bukun robe sa škuljon na sridi da more pasati glava. Pupi bi se obukla kotula i zavezala sa malo robe kao da ima pas. Nike pute bi joj se zaveza faco na glavu a koji put bi pasala anke bez. Za kraj bi se nacrtalo oči i usta.“ [8]

Intervju je obavljen 2. veljače 2017., s Ondinom Velenik.

[8] Pupe – lutke, delali – radili, zrizalo – odrezalo, sridi – sredina, vrgla – stavila, brboškula -, bukun – komad, kotula – haljina, pasati – proći, pas – kajš, faco – marama.

Slika 22. Krpena lutkica autorice rada[9]

Izvor: Autorica rada, fotografirano 17. travnja 2017.

IGRE S PUPAMI

„Šinjorinice su se igrale s načinjenim pupami. Pupe su nji učinile matere od starih štrac da se igraju matere, none, šantule, kume. Tilo se napunilo strugon, starim štracima eli plivon. “ (Ružić, 2015: 34)

U ova dva primjera nema razlike u nazivu, ali ima u izradi. Kod prvog primjera koriste se stare krpe i brboškula, dok se za drugi primjer koriste stare krpe koje se pune s piljevinom, slamom ili krpama. Svrha lutkica je bila jednaka bez obzira na izgled, veličinu, te punjenje.

[9] Krpena lutkica izrađena u Rovinjskom Selu 2015. godine, povodom projekta „Čišćenje kažuna“ u kojem su sudjelovali studenti II. godine izvanrednog predškolskog studija na Fakultetu za odgojne i obrazovne djelatnosti Jurja Dobrile u Puli, pod vodstvom profesora Damira Božića (pok.). U projektu su sudjelovala i djeca vrtičkog uzrasta iz Rovinjskog Sela koja su kroz nematerijalnu kulturnu baštinu, kao što su kažuni, stare dječje igre i igračke, naučila ponešto o svom kraju. Djeci i studentima pružena je mogućnost izrade vlastite lutkice po primjeru lutkica iz prošlosti, te zviždaljke koje je ondje izrađivao vrsni majstor svog zanata. U ovom projektu nije nedostajalo smijeha i veselja, koje igra i igranje prati. To iskustvo bilo je vrlo zanimljivo kako djeci tako i studentima.

7.2. FJONDA (PRAĆKA)

„U boški bi se naša kus drveta (vilorogi) ki bi ličija na Y, odprilike deset centimetri. Koji put bi ga se udilalo, a koji put nanke ne. Kada bi se to načinilo na oba vrha Y – a bi se zaveza laštik od nutarnje gume od bičiklete, a na njihoven spoju bi se zaveza kus korama. Pračka je bila gotova pa bi rabilo najt male grotice s kojima si gađa. Neki su gađali u arju, neki u tiće, u zid, ni bilo baš određenega cilja bilo je bitno se zabavljati".[10]

Razgovor je obavljen 8. ožujka 2017., sa Serđom Rakovcem.

Slika 23. Fjonda (Praćka)

Izvor: Autorica rada, fotografirano 20. travnja 2017.

FJONDA

„Za delati fjondu najboji je bija drin u rastu i goma. Do goma (kameradarije, budela) ni bilo lako doj. Najveć se rabila goma od bičiklete. Drin se dok je resa veživa na rozge eli rozgavile. Pecet je bija od kože (od jezik od postol). Za zadinat su ukurili maleni tondi kamiki ki nisu bižali u bok." (Ružić, 2015: 20)

U ova dva primjera može se primijetit da nema nikakve razlike, ni kod izrade, ni kod naziva.

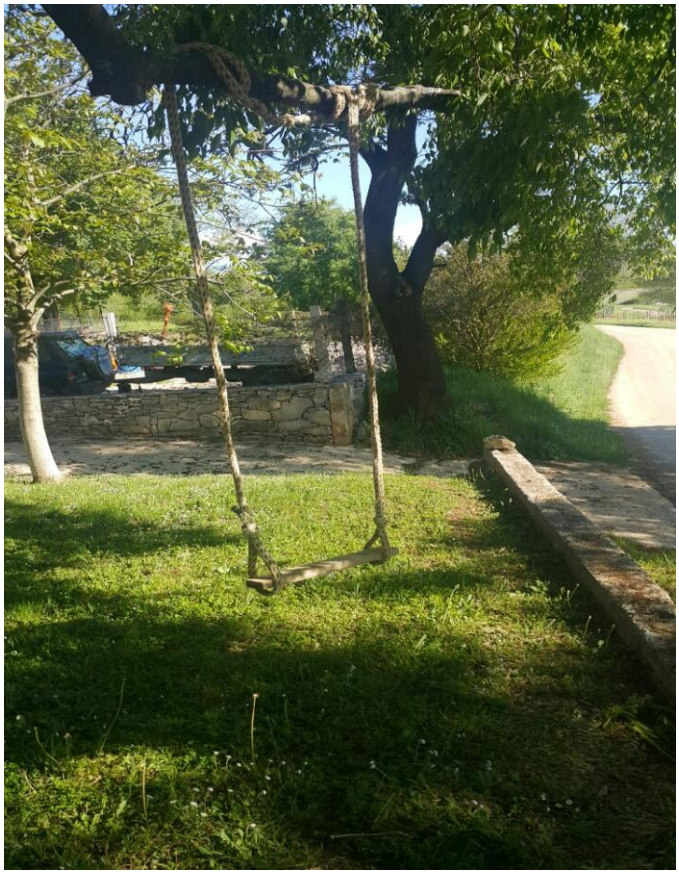
[10] Fjonda – pračka, boška – šuma, kus – komad, udilalo – skinulo koru drveta, koram – koža, najti – naći, arja – zrak, tići – ptice.

7.3. KOLOMBURALO (LJULJAČKA)

„Na deblu bi se našla najravnija i najdeblja grana. Na nju bi se zavezalo dva debela konopa, a na kraj konopa bi došla daska. Dasku bi većinom načenili stariji (tac, nono), pak bi se konop lipo moga provući kroz nju. Čvrsto bi se zavezalo da se moga svaki kolomburati.“[11]

Intervju je obavljen 15. siječnja 2017., s Nelom Đujić.

Slika 24. Kolomburalo



Izvor: Autorica rada, fotografirano 17. travnja 2017.

GONDULE

„ Za se gondulati je ukurija konop koji se veza za debju granu od murve (za drvo ki je bilo u korti). Na konop se vrgla daska i se gondulalo u korti.“ (Ružić, 2015: 24)

U ova dva primjera možemo primijetiti kako nema razlike u izradi ljuljačke, već samo u imenu. Djeca su jednostavno iskorištavala sve što im je bilo nadomak ruke kako bi se igrala.

[11] Kolomburalo – ljuljačka, deblo – stablo.

7.4. BALA (LOPTA)

„Bala bi se načenila od mihura od prasca ko bi nan ga dali, zato jer se nutra čuvala mast da ča već dura. Mihur bi se učistija, opra i usušija. Kada bi bija suh bi se napuha kako balon, bi se zaveza i dica su se mogla igrati. Se je igra nogomet dok se mihur nebi probušija.“[12]

Intervju je obavljen 2. veljače 2017., s Ondinom Velenik.

Slika 25. Lopta od svinjskog mjehura

Izvor: http://www.zadarskilist.hr/clanci/10012011/zaboravljeni-obicaj-ozivio-u-sudinja-dvorima, Zadarski list, Zaboravljeni običaj oživio u Sudinja dvorima (27. travnja 2017.)

KAKO SE ČINILA BALOTA – BALUN

„Skupjale su se štrace i punile se šegaduron, plivon eli z mekinjami. Štrece su se zakrpale i balota / balun je bija pronat za se igrat. Igralo se vani na križerah, pod lipon, u korti.“ (Ružić, 2015: 38)

[12] Bala – lopta, prasac – svinja.

U ova dva primjera može se primijetiti različit način izrade lopte što može upućivati kako se stvaralo u dva različita vremenska razdoblja. Lopta je postojala još od davnina, međutim svako vremensko razdoblje nosilo je neki novi jedinstven način izrade (mjehur od svinje ili stare krpe). Dakako mora se napomenuti da izrada uključuje i financijska sredstva.

7.5. PINJATE (LONCI)

„Nikad ni bilo igrački kako i danas. Dica su stila bit kako veliki pa su se curice stile igrati kužine. Kada matere ne bi mogle više kuhati u pinjatima, jer bi bile stare i razbijene, bi nan dale za se igrati. Pitale bimo hi da nan daju malo muke, cukara ili pašte i riži pak bimo mišale i prontivale isti. Isto je bilo sa razbijenin pijatima i mižolima. Bi se zmišalo i isti je bilo pronto.“[13]

Razgovor je obavljen 2. veljače 2017., s Ondinom Velenik.

U ovom primjeru možemo zaključiti kako su se nekad djeca igrala sa svime što su roditelji odbacivali, te se tako poistovjećivali s odraslima kao što to čine i danas.

7.6. KOLO OD BIČIKLETE

„Našla bi se duga dreta kana i nutarnje kolo od bičiklete. Rabilo je zatuči kanu u srid kola od bičiklete i tako rivati ki će dalje bez da se kolo zvrne. Onaj ki bi riva najduže rivati je bija pobjednik.“[14]

Intervju je obavljen 8. ožujka 2017., sa Serđom Rakovcem.

[13] Pinjate – lonci, kužine – kuhinje, muka – brašno, cukara – šećera, prontivale – spremale, pijati – tanjuri, mižoli – čaše.
[14] Dreta – ravna, kana – trska, rivati – stići, zvrnuti – prevrnuti, rivati – gurati.

Slika 26. Kako se gura kolo od bičiklete

Izvor: Autorica rada, fotografirano 17. travnja 2017.

VODITI KOLO

„Ukurija je želizni obruč (oni od bačve eli šrćon od bičiklete) i palica koja je na kraju imala vezanu žicu. Obruć se vodija s palicon. Dica kad bi šla u butigu su govorila: „Gren u butigu, samo da zamen kolo pa ću brže doć.“ (Ružić, 85)

U ova dva primjera razlika je u samom nazivu, ali i detaljima izrade. U prvom primjeru se kana (trska) samo prislonila na udubljenje kotača, dok je u drugom primjeru na kraju štapa bila vezana žica koja je pokretala kotač.

7.1.1. NA ŠTO UPUĆUJE PRIKUPLJENA GRAĐA?

Igračka je bitna za djetetov razvoj. Nekada su igračke služile svrsi, tj. dijete se pomoću igračke pripremalo na različite životne situacije, na samostalnost, odgovornost, druželjubivost i slično. Danas postoji mnogo igračaka koje nemaju svoju funkciju za razvoj djeteta, naprotiv potiču nasilje, djeca se više ne igraju nego se zatvaraju u sebe. Uspoređujući prikupljenu građu za ovaj rad dolazimo do spoznaje o

različitim materijalima koji su se nekad koristili u igri. To su: stare krpe, slama, piljevina, drvo, guma, kamenčići, konop i željezo. Djeca su sama izrađivala igračke koje su im služile za igru. Provodila su vrijeme u prirodi, te prilagođavala naslijeđene igračke svojem vremenu. Nazivi igračaka intervjuiranih građana prikupljenih za ovaj rad ne razlikuju se mnogo od prikupljenih primjera iz literature što možemo pripisati i blizini navedenih područja (Fuškulin i Kaštelir).

8. ZAKLJUČAK

Igra je za djecu svih generacija „najozbiljniji“ i bezinteresni zajednički način provođenja vremena te je stoga često nerazumljiva odraslima. Za svakog čovjeka njegovo djetinjstvo ima posebno značenje. Dječje igre važna su podloga za život kako za pojedinca tako i za zajednicu.

Često podcjenjujemo i omalovažavamo igru, a dijete igrom razvija individualnost, igra mu pomaže da se razvija, da kroz određena prostorna promatranja prenese svoja opažanja. Pri tome, odrasli bi trebali usmjeravati te procese u dječjoj igri, a ne miješati se u taj posao. Djeci ne bi trebalo davati šablone i gotova rješenja jer tako ne ostavljamo djeci prostora da rastu i razvijaju se. Zanimljiva činjenica koja je pokazana privicima ovog rada, istraživanjem dječjih crteža na temu najomiljenije igračke, pokazuje da djeci ipak nije najomiljenija igračka televizor, mobitel, tablet i različita tehnološka čuda, premda nas stalno upozoravaju da je djeci to najomiljenije i da ne mogu bez toga.

Iako su djeca danas naučena na mnoštvo novih i modernijih igara i igračaka, uočeno je da se rado vraćaju starim već zaboravljenim koje su duboko skrivene u srcu svakog čovjeka. Naime, velika količina igračaka može na dijete utjecati negativno. Prema tome pametno birana igračka je bolja opcija nego nepromišljeno kupovanje mnoštvo igračaka.

Povijest bilježi veliku zbirku takvih igračaka i igara koje se pomoću raznih istraživanja, te projekata sve više oživljavaju. Povećan broj izložaba na temu igara i igračaka pokazuje pravu vrijednost igre i igračke.
Cilj ovog rada bio je oživljavanje spoznaje o bogatstvu starih igara i igračaka. Samim time vidljivo je da ipak nije u potpunosti zaboravljena nematerijalna kulturna baština. Naši stari prenose s koljena na koljeno neke od igara svoga djetinjstva, a djeca ih s puno entuzijazma prihvaćaju te kreiraju prema vlastitom izboru. Zaključak ovog rada je da je iznimno važno prenijeti, očuvati, te živjeti nematerijalnu baštinu, prije svega vlastitu, a zatim i ostalu. Samim time odgojno-obrazovne institucije imaju vrlo važnu ulogu. Način na koji će prenijeti djeci kako očuvati stare igre i igračke, tj. nematerijalnu kulturnu baštinu nije nimalo jednostavan, jer nas u današnje vrijeme

obasipaju razna tehnološka čuda koja ne dozvoljavaju da se razvijamo. Potrebno je nuditi djeci mnogo projekata, izložaba i edukacija kako bi im se približilo kako su se nekada igrali naši stari.

LITERATURA

1. Balen – Letunić, D. i Rendić – Mičević,A. (2012.) *Čarolija igre - The magic of play*. Zagreb : Arheološki muzej.
2. Dr. Sc. Biškupić Bašić, I. (2013.) *Svijet igračaka - The World of toys*. Zagreb: Etnografski muzej.
3. Muzeji hrvatskog zagorja, muzej „Staro selo“ Kumrovec (2008.) *Drvene igračke iz škrinje dedeka i babice - Wooden toys from grandma and grandpa´s chest.* Kumrovec: Muzeji hrvatskog zagorja.
4. Biškupić Bašić, I. (2016.) *Zbirka dječjih igračaka i igara - Collection of children´s toys and games.* Zagreb : Etnografski muzej.
5. Ružić, M. (2015.) *Gremo u ćap*. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
6. Luzer, J. (2014.) *Onput kada smo se igrali*. Rijeka: Adamić.
7. Luzer, J. (2017.) *Cukar i kafe - Pozabljene igri*. Rijeka - Bakar: Naklada Kvarner
8. Popović, T. (1981.) *Igra i igračke.* Sarajevo: „Svjetlost“
9. Jurdana, V. (2015.) *Igri, mala zaviČAjna čitanka (s primjerima iz čakavske poezije Drage Gervaisa).* Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
10. Bunčić, K., Ivković, Đ., Janović, J., Penava, A. (2007.) *Igrom do sebe*. Zagreb: Alinea
11. Mitrović, D. (1986.) *Predškolska pedagogija*. Sarajevo: „Svjetlost“ - OOUR zavod za udžbenike i nastavna sredstva
12. Mataija, T. (2011.) *Osviještena baština - Igre i igračke*. Rijeka: Pomorski i povijesni muzej Hrvatskog primorja Rijeka

MREŽNI IZVORI:

1. Vuković, M. (2016.) Monografija o starim igračkama i igrama. *Radio Split.* [Online] Dostupno na: http://radio.hrt.hr/radio-split/clanak/monografija-o-starim-igrackama-i-igrama/122085/. [Pristupljeno: 5. travnja 2017.].

2. Šarac, D. (2009.) Ajmo se igrat!. *Slobodna Dalmacija*. [Online] Dostupno na: *http://www.dugirat.com/zanimljivost/9270-Ajmo-se-igrat!-v15-9270*. [Pristupljeno: 15. travnja 2017.] (prikaz knjige Miljenka Vujanovića Meja „Pagarešto – Igre iz mladosti“).

3. Margetić, M. (2009.) Etnološka istraživanja: Dječje igre na otvorenom i blagdansko darivanje djece u Istri. *Hrčak*. [Online] No. 14, str.133, Dostupno na: http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=68728. [Pristupljeno: 12. travnja 2017.].

4. D. H. (2016.) Israživanje na svjetskoj razini. *Index*. [Online] Dostupno na: http://www.index.hr/Vijesti/clanak/istrazivanje-otkrilo-djeca-diljem-svijeta-vole-slicne-igracke-neovisno-o-prihodima-roditelja/915868.aspx, [Pristupljeno: 27. travnja 2017.].

POPIS FOTOGRAFIJA

Slika 1. Leptir 5
Slika 2. Crni konjić 5
Slika 3. Radionica za izradu drvenih igračaka 6
Slika 4. Mickey Mouse u original omotu tvornice „Biserka“ 7
Slika 5. Lutka, tvornica „Biserka“ 7
Slika 6. Lutka proizvedena u tvornici „Jugoplastika“ 9
Slika 7. XIV. Zimske olimpijske igre u Sarajevu, maskota Vučko 10
Slika 8. Maskota Zagi 11
Slika 9. Tri medvjedića (dimnjačar, liječnik i planinar), majstorska radiona Ružice Vavra 12
Slika 10. „Čovječe ne ljuti se“ 15
Slika 11. Konstrukcijska igra „Mehanics Made Easy“ 17
Slika 12. Kronološki prikaz „Lego“ loga 18
Slika 13. Igračke prapovijesti i antike 20
Slika 14. Dječje drvene igračke, Laz Stubički, Tugonica, Marija Bistrica 21
Slika 15. Kako se igra pike - pake 24
Slika 16. Škrila na kojoj je uklesana trija 26
Slika 17. Preskaknja preko skakala 29
Slika 18. Igranje am - šalama 30
Slika 19. Igranje šćinki 31
Slika 20. Igra špečo 33
Slika 21. Karte za igranje tač 36
Slika 22. Krpena lutkica autorice rada 40
Slika 23. Fjonda (Praćka) 41
Slika 24. Kolomburalo 42
Slika 25. Lopta od svinjskog mjehura 43
Slika 26. Kako se gura kolo od bičeklete 45
Slika 27. Lutke i kolica 55
Slika 28. Stare igračke 1964. – 1992. 56
Slika 29. Vlak i tračnice iz 1956. 56
Slika 30. Konjić za ljuljanje 57

Slika 31. Konjić za ljuljanje.....57
Slika 32. Stari namještaj.....57
Slika 33. Kućica za lutke.....57
Slika 34. Stari namještaj.....58
Slika 35. Autići.....58
Slika 36. Kamion, Pluton i konjić sa kotačima.....58

POPIS TABELA

Tablica 1. Komparacija prikupljene građe.....37

PRILOZI

Prilog br.1: Intervju sa Snježanom Lehman, predsjednicom Društva Naša Djeca Poreč, organizatoricom izložbe starih igračaka

Prilog br.2: Istraživanje o igračkama na svjetskoj razini

INTERVJU SA SNJEŽANOM LEHMAN

Intervju sa Snježanom Lehman, predsjednicom Društva Naša Djeca Poreč, ujedno i pokretačicom izložbe starih igračaka, koja je uz pomoć fundusa Saveza DND-a Hrvatske, te Etnografskog muzeja Istre održala izložbu 15. prosinca 2016. u Maloj galeriji u Poreču.

1. Kako se rodila ideja za izložbu starih igračaka?

Mi u DND-u smo procjenili da je zaista došlo vrijeme da se ponovo počne više govoriti o igri i igačkama, jer su one vrlo važne u odrastanju djeteta. Ideja da pokažemo baš jednu ovakvu izložbu rodila se da bismo djeci približili kako su se njihovi stariji (roditelji, none, nonići) igrali. Pomoglo nam je to što smo znali da savez DND u Zagrebu ima jedan veliki fundus starih igračaka već 65 godina. Igračke su skupljali od svog osnutka uz pomoć etnografskog muzeja Istre koji je dopustio da izložimo jedan dio izložaka iz svog fundusa. Zaključili smo to ne može proći bez Porečana pa smo pozvali svoje sugrađane da nam donesu svoje igračke. Da bismo pokazali što je djetetu najomiljenija igračka u dječjem tjednu, na početku 10. mjeseca u vrtićima smo organizirali crtanje njihove najomiljenije igračke i te smo radove danas ovdje objavili.

2. Koliko Vam je bilo potrebno za realizaciju projekta i tko Vam je pomogao?

Sama ideja započela je sredinom rujna zbog opsega našeg posla, a nakon toga i sma realizacija. Započeli smo s dogovorom u vrtićima vezano za crtanje najomiljenije igračke, a zatim smo kontaktirali savez, etnografski muzej, te naše sugrađane. Do konačne realizacije bilo je potrebno oko dva mjeseca intenzivnog rada.

3. Kakve su bile reakcije građana na Vašu inicijativu prikupljanja starih igračaka, te koliko je igračaka prikupljeno?

Reakcije Porečana bile su malo i očekivane i neočekivane. Dakle ja sam očekivala da će biti puno više igračaka, ali dobila sam par odgovora: „ Mi smo kuću morali očistiti, tu su turisti, moramo napraviti apartmane, nismo ih imali gdje držati tako da nemamo starih igračaka. “ Skupilo se desetak Porečana koji su nam donijeli svoje igračke. Najstarije igračke stare su 65 godina, a donijela ih je jedna gospođa iz Vrsara.

4. Je li ovo prva takva izložba i mislilte li je ponoviti?

To je prva ovakva izložba i mislimo je ponoviti, s igračakama ili na neku drugu temu to ćemo još vidjeti. U svakom slučaju mislimo je ponoviti.

5. Koju biste igračku izdvojili kao najzanimljiviju, najposebniju?

Ne bih izdvajala niti jednu jer su tu i moje igračke za koje sam sentimentalno vezana tako da mislim da ne bih dala korektnu ocjenu.

U nastavku slijede slike s izložbe starih igračaka održane u Maloj galeriji u Poreču, 15. prosinca 2016. godine.

Slika 27. Lutke i kolica

Izvor: Autorica rada, fotografirano 15. prosinca 2016.

Slika 28. Stare igračke 1964. – 1992.

Izvor: Autorica rada, fotografirano 15. prosinca 2016.

Slika 29. Vlak i tračnice iz 1956.

Izvor: Autorica rada, fotografirano 15. prosinca 2016.

Slika 30. Konjić za ljuljanje

Slika 31. Konjić za ljuljanje

Izvor: Autorica rada, fotografirano 15. prosinca 2016.

Slika 32. Stari namještaj

Slika 33. Kućica za lutke

Izvor: Autorica rada, fotografirano 15. prosinca 2016.

Slika 34. Stari namještaj

Izvor: Autorica rada, fotografirano 15. prosinca 2016.

Slika 35. Autići

Slika 36. Kamion, Pluton i konjić sa kotačima

Izvor: Autorica rada, fotografirano 15. prosinca 2016.

ISTRAŽIVANJE NA SVJETSKOJ RAZINI: Djeca diljem svijeta vole slične igračke neovisno o prihodima roditelja

Omiljene igračke diljem svijeta:

U indijskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 29 dolara mjesečno, omiljena igračka je plastična boca.

U domu u Burundiju koji po odrasloj osobi ima prihode od 29 dolara mjesečno, omiljena igračka je osušeni plod drveta.

U domu u Zimbabweu koji po odrasloj osobi ima prihode od 34 dolara mjesečno, omiljena igračka je lopta kućne izrade.

U domu na Haitiju koji po odrasloj osobi ima prihode od 39 dolara mjesečno, omiljena igračka je teniska lopta.

U domu u Zimbabweu koji po odrasloj osobi ima prihode od 41 dolara mjesečno, omiljena igračka je stara igračka automobila.

U domu u Burkini Faso koji po odrasloj osobi ima prihode od 45 dolara mjesečno, omiljena igračka je slomljena plastična lutka.

U domu u Burkini Faso koji po odrasloj osobi ima prihode od 54 dolara mjesečno, omiljena igračka je automobilska guma.

U indijskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 65 dolara mjesečno, omiljena igračka je lopta za kriket kućne izrade.

U indijskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 80 dolara mjesečno, omiljena igračka je slomljena plastična lutka.

U domu na Filipinima koji po odrasloj osobi ima prihode od 98 dolara mjesečno, omiljena igračka je akcijska figurica.

U palestinskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 112 dolara mjesečno, omiljena igračka je plastična boca.

U kolumbijskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 123 dolara mjesečno, omiljena igračka je nogometna lopta.

U nigerijskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 124 dolara mjesečno, omiljena igračka je drveni stupić.

U kolumbijskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 145 dolara mjesečno, omiljena igračka je plastična lopta.

U kolumbijskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 145 dolara mjesečno, omiljena igračka je mačka.

U domu na Filipinima koji po odrasloj osobi ima prihode od 170 dolara mjesečno, omiljena igračka je plastična lutka.

U tuniškom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 176 dolara mjesečno, omiljena igračka je medvjedić.

U tuniškom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 218 dolara mjesečno, omiljena igračka je motorčić.

U indijskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 245 dolara mjesečno, omiljena igračka je kamiončić.

U jordanskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 249 dolara mjesečno, omiljena igračka je plišana životinja.

U domu u Ruandi koji po odrasloj osobi ima prihode od 251 dolara mjesečno, omiljena igračka je štap.

U bolivijskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 254 dolara mjesečno, omiljena igračka je nogometna lopta.

U bolivijskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 265 dolara mjesečno, omiljena igračka je kamiončić.

U američkom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 4650 dolara mjesečno, omiljena igračka je oprema za baseball.

U švedskom domu koji po odrasloj osobi ima prihode od 4883 dolara mjesečno, omiljena igračka su lego kockice. (D. H., 2016.)