

REZIME

Popis dječijih igara iz Arhiva obitelji Brlić važan su pokazatelj kako su dječije igre imale bitan utjecaj na učenje u Slavoniji tijekom 18. i prve polovine 19. stoljeća. Škola i učenje, u razdoblju prosvjetiteljstva, postali su bitan dio u odrastanju djeteta. U Slavoniji, osobito u krajiškom dijelu, proces školovanja je bio izrazito težak. Stoga su igre, prerastajući okvire puke igrarije, postajale važan izvor znanja kao i način stjecanja vrijednosnih stavova samog društvenog okruženja. Kultura igranja često je nadopunjavala kulturu učenja, a ponekad je bila i glavni način u stjecanju novih znanja i informacija. Osim stjecanja znanja, igra je imala vrlo važnu ulogu u rasterećenju kao i u pripremi djece za neku ozbiljnu djelatnost koja ih je čekala u životu. Ono što se u igrama osobito ističe jesu muško – ženski odnosi, uklanjanje barijera između dječaka i djevojčica te njihova zajednička socijalizacija.

Ključne riječi: dječije igre, socijalizacija, prosvjetiteljstvo, stjecanje znanja, Arhiv obitelji Brlić

ÖSSZEFOGLALÓ

A dolgozat a Brlić család archívumában fellelhető gyermekjátékokat tanulmányozza. A szlavóniai adatok a 18. századból és a 19. század első feléből származnak. A játékkultúra gyakran a tanulási kultúrát egészítette ki, a tanulók számára a játék jelentette a legfőbb tudás- és információforrást. A játéknak nagy szerepe volt a diákok tehermentésében, valamint abban, hogy a játék – mint tevékenység – előkészítse azt a komoly munkát, amit az élet a jövőben tartogatott számukra. A tanulmány szerzője kiemeli a nő–férfi kapcsolatot, a nemek közötti különbségeket és a közös szocializációs lehetőségeket.

Kulcsszavak: gyermekjáték, szocializáció, felvilágosodás, tudásszerzés, a Brlić család archívuma

ABSTRACT

The list of children's games from the Brlić Family Archives is an important indicator of the great influence that these games had on learning in Slavonia during the 18th and the first half of the 19th century. During the Enlightenment, school and education became important segments in a child's life. This process was very difficult in Slavonia, especially in the Krajina region. Children's games became more than just games and evolved into sources of knowledge thus enabling acquisition of social morals and norms. Games were frequently a supplement to learning and sometimes even the main way of acquiring knowledge and new information. Besides learning, games played an important role in preparing children for some serious activity later in life. What is especially emphasised in games are male - female relationships, overcoming barriers between boys and girls and their socialisation.

Key words: children's games, socialisation, Enlightenment, acquiring knowledge, Brlić Family Archives



Ivančica Marković

Sveučilište Josipa Jurja
 Strossmayera u Osijeku
 Učiteljski fakultet u Osijeku
 Osijek, Hrvatska

IGRA KAO OBLIK SOCIJALIZACIJE DJECE – JEDAN POPIS IGARA IZ PRVE POLOVICE 19. STOLJEĆA IZ ARHIVA OBITELJI BRLIĆ*

*A játék mint a gyermeki szocializáció formája –
 Játékarchívum a 19. század első feléből,
 a Brlic család hagyatékából*

*Games as a form of child socialisation in the 19th century
 – games from the Brlic Family Archives*

Autorica u radu prikazuje popis dječjih igara iz prve polovice 19. stoljeća koji se čuva u Arhivu obitelji Brlić u Slavanskom Brodu. Na primjeru toga popisa autorica pokazuje da su i dječje igre imale važnu ulogu u socijalizaciji djece u Slavoniji u 18. i prvoj polovici 19. stoljeća.

Uvod

Terezijanskom reformom školstva iz 1774. država je na sebe preuzela pravo da regulira i kontrolira školstvo, odnosno školstvo po prvi puta u Habsburškoj Monarhiji postaje državna stvar.¹ No, zbog slabe financijske potpore reforma školstva je tekla vrlo sporo, pa školstvo nije moglo izvršiti onaj socijalizacijski učinak koji su od njega očekivali prosvjetiteljski reformatori. Iako je na prostoru slavonske Vojne krajine krajem 18. stoljeća situacija sa školstvom bila nešto bolja, nego u civilnom dijelu Slavonije, postojeća mreža trivijalnih škola nije bila dovoljna da učini odlučniji modernizacijski iskorak prema masovnijem opismenjavanju stanovništva. Naime, ono se u Hrvatskoj počinje sustavno razvijati tek u vrijeme Mažuranićeve reforme školstva.

U takvim, po školstvo nepovoljnim okolnostima, razvijali su se i nešto drugačiji načini stjecanja znanja. Kao prilog toj tvrdnji zorno svjedoči i jedan spis iz Arhiva obitelji Brlić koji sadrži popis dječjih igara s početka 19. stoljeća. Za pretpostaviti je da su slične igre postojale i ranije, tijekom 18. stoljeća, u jeku prosvjetiteljstva kada je ideal obrazovanog duha bio na vrhuncu, budući da sve popisane igre u svojoj osnovi pored zabavnog sadrže i elemente poučnog.

¹ O školskom redu iz 1774. i terezijanskoj reformi školstva vidi Ivana Horbec i Vlasta Švoger, „Školstvo kao politicum: Opći školski red iz 1774. „*Analiza povijest odgoja* 9 (2010), 5-47.

Prema Johanu Huizingu, kultura je uvijek stvarana i poticana u igračkom okruženju, pri tome se nije ograničavala ni razumom, niti odvajanjem od normi propisanih čovječnošću.² Igru zatičemo u kulturi i prije same kulture. Sve praiskonske značajne ljudske djelatnosti protkane su igrom, počevši od govora, preko vjerovanja i obreda.³ U kulturi 18. stoljeća element igre bio je prisutan u mnogim sferama, osobito u političkom životu europskih zemalja. On se ogledao u jakoj državničko-kabinetskoj politici, često zadojenom političkim igrama, intrigama, a naposljetku otvorenim sukobima i ratovima.⁴ Umjetničkom životu 18. stoljeća, igračko je ponašanje bilo prisutno osobito u ruralnim dijelovima, a ogledalo se u sklonosti ka uživanju u sijelima, kao i u bogatstvu dječijih igara. Kako je razdoblje prosvjetiteljstva za Habsburšku Monarhiju presudno u smislu stvaranja moderne i organizirane države, zanimljivo je promatrati kako je učenost i znanost poticana od strane same države bila prihvaćena i od strane običnog puka, i to kroz igru i igranje. Igre su vrlo često bile odraz svakodnevnih potreba koje su se tijekom vremena nametale kao izvor stjecanja novih znanja. Kultura igranja vrlo često je nadopunjavala kulturu učenja, a ponekad je bila i glavni način u stjecanju novih znanja i informacija. Naime, stjecanje formalnog znanja početkom 18. stoljeća bilo je rezervirano za mali broj ljudi na prostoru Habsburške Monarhije. To je osobito bilo izraženo u ruralnim krajevima gdje je viša razina znanja bila rezervirana za iznimno nadarenu, ali i djecu iz boljestojećih obitelji.

svakodnevni život protkan različitim zahtjevima, društvenim očekivanjima i pritislima vrlo često su svoj „lakši“ izraz pronalazili u igri. Igra je nesvjesno ocrtavala sva ona događanja iz vlastitog okruženja koja su mogla utjecati na život pojedinca. Osim stjecanja znanja, igra je imala vrlo važnu ulogu u rasterećenju kao i u pripremi djece za neku ozbiljnu djelatnost koja ih je čekala u životu. Igre su vrlo često odražavale i strast za vladanjem kao i potrebu za nadmetanjem s drugim. One su također zatumljavale i štetne nagone, ali su fikcijom i maštom zadovoljavale i neispunjene želje.⁵

Stoga je popis dječijih igara u Arhivu obitelji Brlić⁶ od velike važnosti jer ukazuju na vrijednosti koje su bile usvajane tijekom 18. i 19. stoljeća. Kako kultura u svom opsegu ipak pretpostavlja stanovito ograničavanje i samosvladavanje, dječije igre su izvrstan izvor i primjer za upoznavanje društvenih normi tog vremena.

Popis igara iz Arhiva obitelji Brlić

1. PTIČAR⁷

Kad se sastane puno prijatelja najradije odabiru igru „Ptičar“. Stanu u krug te se odabere jedan iz društva koji će biti ptičar, on mora odstupiti. Ostali u društvu si izaberu

² Johan Huizinga, *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*, Zagreb, 1996., 168.

³ „Svoja posvećenja, svoje žrtve i svoje misterije prvobitna zajednica izvršava čistim igranjem, i to u najdubljem smislu te riječi.“ J. Huizinga, *Homo ludens*, 12.

⁴ Isto, 169.

⁵ Isto, 10.

⁶ Arhiv obitelji Brlić (dalje AOB), Slavonski Brod, kutija 31, spis 19.

⁷ AOB, Slavonski Brod, kutija 31, spis 19

koja će svatko od njih ptica biti. Zatim dođe ptičar i sveže mu oči, a društvo se uhvati u kolo oko njega pjevajući:

„Ptičice ti skakuću naokolo
I pivaju okrećući kolo,
Al već ptičar vreba da ufati
Koju, pak će prestati pivati.“

Ovo se pjeva dok ptičar ne zazviždi, a kad stane vrabac zviždat onda kolo stane, a ptičar stavi ruku i sastavi dva prsta, kažiprst i srednjak tako da izgleda kao da je ispružio ruku i stao. On mora prići k ptičaru i svoj prst među njegova dva rastavljena prsta staviti, tako se ptičica uhvati. Sad ptičar mora povikati: „Mužjak, mužjak! – ili ženka, ženka!“ Ovisno o tome što misli koga je ulovio. Ako ne pogodi spol onda se uhvaćeni otme i okrećući se u kolu pjeva.

„Oj ptičaru ptica ti je odletila
Jer je mužjak bila, a nije ženka bila. (ili obrnuto),
Al se ne boj, evo ptica dosti, obliće te pojućod radosti.
Pruži ruku pa ufati koju
Da ne stojiš u tom nepokolju!“

Opet ptičar zazviždi i kolo stane i ponavlja ono što je gore navedeno. Kad pogodi jeli ženka ili mužjak uhvati ga i upita:

1. Kolika si? 2. Kakva si? 3. Kako pivaš? Na ova tri pitanja uhvaćeni mora odgovoriti. Ako prikazuje vrapca odgovara na ovo pitanje malena, a pokrupne glave. Na drugo pitanje odgovara pepeljasta i pomalo šarenkasta, a na treće piščem, a ne pjevam...

Kad se na ova tri pitanja odgovori onda opet kolo krene i pjeva:

„Kazuj bržje kakvu pticu imaš,
Odletit će ako ime ne znaš.“

Dok se ovo ispjeva ako ptičar ne pogodi koju je pticu ulovio onda ju mora ispustiti i kolo se opet okreće pjevajući:

„Oj ptičaru ptica ti je odletjela
Jer nije ševa nego vrebac bila.“

Ako je ptičar pogodio kakvu je pticu uhvatio, onda uhvaćeni mora oči svezati i poljubivši se s bivšim ptičarom, sam ptičar postati. Dok se to događa kolo igra pjevajući:

„Oj ptičaru veseli se sada,
Što se je ptica ufatila mlada,
Koja će te izminiti sada,
Evo se već kano ptičar vlada.“

2. ZANATLIJA⁸

Društvo sjedne oko stola i svaki si odabere zanat koji će predstavljati. Svaki zanatlija mora znati svoj zanat rukom prikazati, npr čizmar rukama šije, kovač po stolu kuje... Jedan u društvu je cehmeštar koji upravlja zanatlijama. Cehmeštar mora znati svako-

⁸ AOB, Slavonski Brod, kutija 31, spis 19.

ga koji je zanat izabrao i kako se zanat zove. Sada cehmeštar i sve društvo na cehmeštrovu zapovijed kreće na posao, tj. svaki pred sobom po stolu rukama šuće, cehmeštar tako šučuć iznenada svojom rukom sad jednog, sad drugog zanatliju oponaša, i kako on kojeg zanatliju oponaša mora i onaj čiji je to zanat isto u taj čas učiniti. Svako mora na cehmeštra paziti. Ako koji ne bi to učinio mora zalog dati, ako bi se ko drugi usudio znak rukom dati ako nije njegov zanat, mora zalog dati. Zalog se morao dati za bilo kakvu pobunu u poslu.

Ovo je ugodna i zabavna igra. Kada vješt cehmeštar dosta zaloga uzme, zalog se kasnije iskupljuje.

3. ZLOBAC, ILITI KRETANJ OKO KOLA⁹

Djeca stanu u kolo, okrenuti licem prema kolu, i rukama stavljenim na leđa. Jedan s pletenom maramom (s kretnjem) obilazi oko kola i pjeva:

„Na okolo zlobac hodi
Teško onom kog pogodi,
A koji se obazirje
Ositit će njeg najprije.“
Svi pjevaju:
„Komugod se on svratio
Susid mu bit nebi htio.“

Dijete koje obilazi oko kola ima pravo dva, tri puta obići svakoga koji se okrene udariti. Dok se pjeva on bilo kome u ruku stavi kretanj, te i dalje obilazi kolo dok ne dođe do onoga kome je kretanj dao, da na njegovo mjesto u kolu stane. U taj čas onaj s kretnjem udari dječaka s desne strane, i on mora trčati oko kola dok ne dođe do svog mjesta, ako ne dođe onaj s kretnjem za njim trči i ako ga stigne onda ga lupi. Zatim opet počima pjevati i obilaziti oko kola ono dijete koje ima kretanj čineći što je gore navedeno. Kod ove igre bitno je da svatko dobro pazi na svakoga, da može opaziti u koga se kretanj nalazi. Ako se vidi da je kretanj u njegovog lijevog susjeda, onda se mora žuriti da okolo obide prije nego li ga počne udarati. Dosta se puta ne može vidjeti gdje je kretanj, a često se dogodi da se netko prevari pa uzalud trči okolo, što je najsmiješnije.

4. PRSTEN¹⁰

Na poludugačku vezicu (pantliku), stavi se prsten, tako da se dva kraja vezice svežu. Društvo stane u krug tako da objem rukama drže vezicu, prsten na vezici brzo provlače između sebe u krug tako da se ne vidi kod koga je, i da je teško pogoditi u čijoj je ruci. Uz to se može pjevati:

„Po svom kolu prsten se razlaže
Ne vide ga kojigod da traže
A ako ga tražac nač ne može. Kad god najđe, onaj tražit stane.“

⁹ Isto

¹⁰ Isto

U krugu stoji jedan od društva i gleda gdje bi mogao biti prsten. Kad misli da zna u koga je prsten uhvati za ruku onoga kod koga misli da je, ako pogodi onda taj u koga je prsten mora zalog dati, a ako ne pogodi, onda taj što nije pogodio mora zalog dati i ponovo tražiti.

5. ISKUPLJENJE ZALOGAH¹¹

Kad se završi igra u kojoj se zalozi daju, svi se zalozi stave u jedan šešir, odakle ih jedan iz društva izvlači. Kad izvuče zalog pita prvog kraj sebe: „Što ima ovaj činiti čiji mi je zalog u ruci?“ Prijatelj do njega govori s čim se može zalog iskupiti, što svaki onaj čiji je zalog mora bez prigovora napraviti (da se društvo ne kvari). Tako ide redom, izvlači zaloge, a onaj čiji je zalog mora ga otkupiti kako je rečeno.

6. PRAVITI KAPIJU¹²

Jedan dječak mora kapiju napraviti, on si iz društva izabere jednu djevojčicu i stane nasred sobe, zatim se uhvate za ruke i podignu ih uvis, predstavljaju kapiju. Parovi koji čine jedan dječak i jedna djevojčica provlače se ispod ruku. Kad spuste ruke i uhvate par, taj par koji je uhvaćen mora se poljubiti da bi ga pustili. Par koji je uhvaćen nakon poljubca mijenjaju, i sad oni kapiju prave. Igra tako teče dok društvo želi.

7. LJUBIČKOV ARŠIN¹³

Krivac stane nasred sobe i zovne si osobu suprotnog spola. Uhvate se za ruke i rašire ih kao da mjere čiji je aršin dulji. Zatim poljubi krivac zvanoga i to se zove ljubičkov aršin.

8. KIP PRAVITI¹⁴

Onaj koji pravi kip stane nasred sobe na stolicu i mora stajati onako kako ga netko iz društva namjesti. Stoji onoliko dugo dok mu se svi iz društva ne obrate.

9. PERŠIN ČUPATI¹⁵

Ako dječak čupa peršin, on mora ići od djevojčice do djevojčice i reći: ja - čupam – peršin, i iza svake riječi poljubiti djevojku. Kada djevojčica čupa peršin ona tad isto ljubi dječake.

10. VOĆNIK¹⁶

Društvo posjeda u krug i svaki si odabere koja će voćka biti. Jedan iz društva počne govoriti. Jabuka je voćka izabrana, al se šljiva njoj ne uklanja. Svaki onaj tko je šljiva govori dalje za neku drugu voćku. Npr. šljiva ti je voćka izabrana oskoruša al se joj ne uklanja. Ako tko imenuje voćku koje nema u družbi mora zalog dati.

¹¹ Isto

¹² Isto

¹³ Isto

¹⁴ Isto

¹⁵ Isto

¹⁶ Isto

11. SLIPI MIŠ¹⁷

Društvo se uhvati u kolo, a jedan sa svezanim očima stoji u sredini kola. Kolo se mirno vrti dok on ne udari štapom o zemlju, kad lupi štapom onda kolo stane, a on u nekoga štap usmjeri, i onaj u koga je usmjerio štap prilazi mu tri puta mijenjajući glas. Slijepi miš mora imenovati u koga je štapom usmjerio, ako ne pogodi onda mora dati zalog, a kolo se opet oko njega vrti i mora iz početka pogađati. Ako pogodi, onda onaj kojeg je pogodio mora zalog dati i biti slipi miš.

12. STARAC KOKODAKAC¹⁸

Jedan iz društva stane nasred sobe. Drugi dođe k njemu i uhvati ga za bradu govoreći ili pjevajući:

„ O moj starče kokodarče,
Za bradu se fatam jačje.
Da se smihnem ako vidiš
Sist ću tude gdi ti sidiš.“

Starac kokodakac međutim svoj obraz na svakakve načine izvrće ne bi li se onaj drugi nasmijao. Ako se nasmije mora dati zalog i biti starac kokodakac, ako se ne nasmije onda starac kokodakac mora dati zalog, a drugi iz društva opet pristupi i govori kako je gore rečeno.

13. U BUNAR UPASTI¹⁹

Krivac stane nasred sobe i kaže: „Ja upade u bunar“. Drugi ga upita: „Koliko fatih (duboko)?“ On mu odgovara: „dva, tri fatih ili koliko hoće.“ Zatim ga pitaju dalje: „Tko će te vaditi? Zatim on izabere nekog iz društva suprotnog spola da ga poljubi onoliko puta koliko je fati upao. Zatim taj koga je vadio mijenja mjesto s njim i mora se izvući na isti način.

14. PROSITI²⁰

Krivac si uzme osobu drugog spola koja se hoće uhvatiti s njim pod ruku i ide od jednog do drugog u društvu, ako je dječak, staje pred dječakom govoreći: „Prosim za komad kruha, a za moju seku poljubac. Zatim stane pred djevojčicama i kaže: „prosim za moju seku komadić kruha, a za mene poljubac.“ (kruh se ne dijeli, al se poljubac daje).

15. POLJUBITI VRATA²¹

Krivac stane leđima uz vrata, i pozove nekoga suprotnog spola da stane licem okrenut prema njemu. Taj koji je došao zove trećeg, isto različitog spola da stane leđima uz njega. Treći zove četvrtog, isto suprotnog spola, da stane licem oprema njemu i tako

¹⁷ Isto¹⁸ Isto¹⁹ Isto²⁰ Isto²¹ Isto

redom dok ima društva. Sad posljednji vikne: „Okrenite se.“ Oni koji su bili okrenuti leđima sada su licem, te se zagrlje i poljube. Krivac koji je bio okrenut leđima od vrata sada je licem okrenut prema vratima i mora poljubiti vrata. To mu je kazna.

16. POKAZAT SE KAKAV JE²²

Krivac ide od osobe do osobe suprotnog spola i moli da ga se poljubi. Svakom stoji na volji hoće li ga poljubiti ili neće.

17. ZVONCE²³

Postavi se jedna stolica manje, nego što je djece u društvu. Kad se između stolica kolo uhvati, a jedan sa zvoncem u kolu stane. Kolo se povede pjevajući:

„Igraj kolo dok još gazde nije,
Jer kad dođe igrat se ne smije.
On će skoro već kući doći,
Pri pozvonit zvoncem neg naići,
Pazi kolo da se čuje zvono,
Jer će kretanj stizat nas uskoro.

Sad onaj koji je u kolu pozvoni na glas zvona, zastane kolo i svaki nastoji da na stolicu sjedne. Tko ne uspije sjesti na stolicu daje zalog i uzima zvonce ulazeći u kolo. Igra se nastavlja.

18. SVOJU SJENU POLJUBITI²⁴

Stane se među svjetlost (svijeću ili fenjer, otkuda najviše svjetlosti dolazi) tako da se njegova sjena vidi na onoj osobi koju želi poljubiti.

Igra kao oblik sekundarne socijalizacije

Sve navedene igre navode na sljedeće: u svojoj osnovi sadržavaju pravila kojih se svaki sudionik morao pridržavati, preslikavaju odnose koji vrijede u društvu kojih su i djeca dio, te konačno ističu hijerarhiju važnih i poželjnih društvenih zanimanja i dostignuća. Pomoću igara djeca su na taj način usvajala određene društvene vrijednosti i norme, stoga su igre imale važnu ulogu u socijalizaciji djece. Iako zakoni svakodnevnog života nemaju za područje igre nikakve vrijednosti, svaka od ovih igara zahtjevala je bezuvjetan red.²⁵ I najmanje odstupanje kvarilo je igru, činilo ju je bezvrijednom i oduzimalo joj značaj.

Neosporna je činjenica kako je upravo težnja za redom i disciplinom bila glavni pokretač prosvjetiteljskih reformi Marije Terezije i Josipa II. Ne začuđuje stoga da su dječje igre 18. i 19. stoljeća korespondirale s društvenim tendencijama te su zapravo njihov preslik.

²² Isto

²³ Isto

²⁴ Isto

²⁵ J. Huizinga, *Homo ludens*, 18.

Istovremeno je u Vojnoj krajini temeljno zanimanje tj. poziv bio onaj vojnički. Svaka obitelj ili svaka kućna zadruga morala je dati barem jednog muškarca u habsburšku vojsku, a taj je muškarac od svoje šesnaeste do šezdesete godine bio krajiški vojnik. Stoga iznenađuje nepostojanje igara koje bi taj moment svakidašnjice uzele za svoju temu. No, zato postoji igra koja preslikava odnose među obrtnicima i u obrtima. Iz toga bi se moglo zaključiti da je društveno poželjnije bilo biti obrtnik nego vojnik. Društvena zbilja to i potvrđuje činjenicom kako je veliki broj dječaka ulazio u svijet obrta kroz formu šegrtovanja, u kojem su nerijetko trpili na brojne načine, ali snažna želja da se odmaknu od vojnog poziva ipak ih je ostavljala u svijetu obrta.

Nadalje, ono što igre osobito ističu jesu muško-ženski odnosi. Ti su odnosi u Vojnoj krajini imali posebno značenje, upravo radi činjenice što je Krajina bila veliki rezervoar besplatne vojske za Monarhiju, te je poticano brzo stupanje u brak, a time i što veći natalitet. Veliki natalitet je bio potreban i kako bi se „nadmjestili“ oni koji su stradali na bojištima i u ratovima koje je Habsburška Monarhija vodila, ali i kako bi se mogla obrađivati polja koja su krajišnici dobivali od cara umjesto plaće za vojnu službu.

Primjer važnosti braka u Vojnoj krajini vidljiv je iz slučaja Jele Varšić i Kate Čobić.

Naime, čest je bio slučaj bijega mladih djevojaka koje se nisu htjele udati za muškarca kojeg su joj namjenili roditelji, stoga su se odlučivale na bijeg preko granice. Djevojke su se obično nakon određenog vremena provedenog u bosnanskim posavskim selima vraćale u svoju satniju. Takav je slučaj Jele Varšić koja bježi u Tursku u studenom 1781. godine, a u Gundince se vraća u svibnju 1783. godine. Za njezin bijeg satnija ju je kaznila s 40 batina,²⁶ te je poslana zapovjedništvu pukovnije u Vinkovce na određenje karantene i daljnje kažnjavanje.²⁷ Kata Čobić iz Babine Grede je, ne želeći se udati za izabranika svojih roditelja, od drugog primila jabuku sa 20 krajcara što je u ono vrijeme bio znak za pristanka na brak. Kada je vjenčanje s novim mladoženjom bilo već tri puta navješteno u crkvi, tj. sve su pripreme za vjenčanje bile obavljene, Kata je netragom nestala. Djevojka se šest tjedana nakon bijega vratila, na sam Badnjak. Ne prošavši karantenu došla je na Polnočku, tj. u crkvu kada je u njoj bilo najviše ljudi i kada je mogućnost zaraze bila najveća.²⁸

Time je prekršila vojne odredbe o kretanju u Vojnoj krajini te je ispitana kako bi joj se dredila kazna. Pri ispitivanju djevojka je priznala da je pobjegla kada joj je mladoženja zbog kašnjenja na „malo vinčanje“²⁹ opsovao dušu i pamet. Stoga ona više nije htjela poći za njega. Tvrdila je da je pobjegla k rodbini u Piškorevce. Međutim našla su se dva svjedoka koji su potvrdili da je Kata bila s druge strane granice, u posavskom selu Donja Mahala. Kažnjena je sa 20 udaraca bičem, a njoj i njezinoj obitelji određena je kazna karantene te im zabranio bilo kakav kontakt s drugim stanovnicima Babine Grede.³⁰

²⁶ O fizičkom kažnjavanju žena v. Alexander Buczynski, Organizacija policije i pravosuđa u Vojnoj krajini, u: *Povijesni prilozi* 13, Zagreb 1994., 103, 104.

²⁷ HDA BS Zapisnik za 17. 05. 1783.

²⁸ Franz Vaniček, *Specialgeschichte der Militär Grenze*, Wien, 1875. 1 (4), 567.

²⁹ Crkvena priprava za brak

³⁰ HDA BS Zapisnik, 29. prosinac 1784.

Ova dva primjera zorno opisuju potrebu razvijanja muško-ženskih odnosa od najranije dobi. Dječije igre upravo to i pokazuju, jer su sva djeca, bez obzira na spol i dob, mogla biti uključena u igru. Pri tome su slobodno mogli izražavati svoje simpatije i sviđanja prema drugom spolu, poljubcima, dodirom i odabirom. Neke od gore navedenih igara imala su isključivo takvu svrhu, tj. snažniju i otvoreniju komunikaciju između dječaka i djevojčica. Time su se uklanjale barijere i poticana je muško-ženska socijalizacija kako bi se kasnije, u ženidbeno vrijeme izbjegle bilo kakve neugodne situacije, poput gore navedenih.

Osnovne tekovine prosvjetiteljstva kao što su samosvijest, zainteresiranost za obrazovanje i prikupljanje informacija također su dio ovih igara. U svom temeljnom učnju prosvjetiteljstvo je povezivalo ljude kroz znanje, međutim njegovo daljnje širenje odvijalo se po nacrtima moći i bogatstva. Takav vid svjetonazora može se naslutiti i u nekim od ovih igara, gdje znanje i sposobnost ima veliku važnost za nastavak igre. Naime, nastavak se igre mogao ostvariti i davanjem „zaloga“, dakle materijalnim odricanjima koje je dijete precrtavalo iz svakodnevnog života. Budući da su prosvjetitelji prihvatili ideju o razumnom i spontanom razvoju čovječanstva, razumljivo je kako su igre našle svoje mjesto, osobito na ovim prostorima kao vrlo važan odgojni i obrazovni čimbenik. Takve igre, osim zabavnog karaktera imale su i poučni, jer su prerastale okvire puke igrarije te su postajale izvor znanja i način stjecanja vrijednosnih stavova samog društvenog okruženja.

Dakle, iz želje da se stvori dobro organiziran državni aparat, pred pojedinca su stavljena nova iskušnja i od njega su tražena nova znanja koja su se mogla steći samo školovanjem. Stoga, škola postaje bitni dio odrastanja djeteta, neposredno utječući na razvoj cjelokupnog društva. No, proces školovanja za djecu u Slavoniji, osobito u krajiškom dijelu bio je izrazito težak. Zanimanje za škole, kako sam već ranije navela bio je slab najviše zbog poduke na njemačkom jeziku. „Dijete je odmah u početku moralo učiti jezik, koji je bio skroz na skroz tuđ njegovu sluhu i izgovoru... Učilo ga je suhoparno u školskoj klupi, od stroga često nepravedna, a kadkad i nemilosrdna učitelja, koji je mislio da valja dijete strogo kazniti ako nije mogao odmah upamtiti teških oblika, neobičnih izraza,... Takav učitelj,... nije osjećao nikakvu ljubav za dijete, koje je imao uzgajati. Obuka se dakle zasnivala iznajprije na sili, a zato joj se narod i opirao.“³¹

Usprkos tome, organizacija školstva u Vojnoj krajini bila je jedna od važnijih segmenata civilnog, svakodnevnog društvenog života. Sva djeca (i djevojčice i dječaci) u dobi od 6-12 godina morala su polaziti škole, ali se jedva 35% obveznika pokoravalo toj odredbi.³²

Upravo ta nelagoda u dodiru sa novim školskim obavezana ispoljila se i u dječijim igrama. Naime, svaka od ovih igara sadržava elemente kao što su napetost, ujednačenje, izmjenjivanje, vezivanje,... Stoga se da naslutiti, kako je poimanje stvarnosti kroz igru zapravo odražavalo kontrast mirnog života sa svakodnevnim zahtjevima, koji su vrlo često narušavali njihov ritam i harmoniju.

³¹ Antun Cuvaj, *Građa za povijest školstva Hrvatske i Slavonije III*, Zagreb, 1910., 230.

³² Isto, 226.

Proces školovanja, dakle, nije bio bezbolan te su igre primarno odražavale želju za rasonodom i opuštanjem, ali su bile i nezaobilazan vid učenja, iako većina ljudi toga nije bila ni svjesna.

Literatura i izvorna građa

1. Antun Cuvaj, *Građa za povijest školstva Hrvatske i Slavonije III*, Zagreb, 1910., 230.
2. Arhiv obitelji Brlić Slavonski Brod, kutija 31, spis 19.
3. Johan Huizinga, *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*, Zagreb, 1996., 168.
4. Hrvatski državni arhiv (dalje HDA), BS Zapisnik za 17. 05. 1783.
5. HDA BS Zapisnik, 29. 12. 1784.
6. Franz Vaniček, *Specialgeschichte der Militär Grenze*, Wien, 1875. 1 (4), 567.

* Na osnovu odluke uredništva rad se ponovo objavljuje.