

СРПСКА АКАДЕМИЈА НАУКА

ИНСТИТУТ ЗА СРПСКИ ЈЕЗИК

ЈУЖНОСЛОВЕНСКИ ФИЛОЛОГ

ПОВРЕМЕНИ СПИС ЗА СЛОВЕНСКУ ФИЛОЛОГИЈУ

Уређује
А. БЕЛИЋ

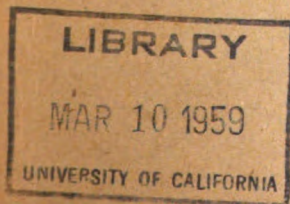
уз сарадњу

д-ра *Алексића Радомира* (Београд), д-ра *Вуковића Јована* (Сарајево), *Конеског Блажа*
(Скопље), *д-ра Нахиџгала Рајка* (Љубљана), д-ра *Павловића Миливоја* (Нови Сад),
д-ра *Стевановића Михаила* (Београд), д-ра *Томановића Васа* (Скопље),
д-ра *Хрстије Мајна* (Загреб)

XXII КЊ. 1—4 ^{16.}

JUŽNOSLOVENSKI FILOLOG

БЕОГРАД
1957—1958



ВРАПА — cf. ἄραξ, ἀράξω

У Пољцима забележена је народна игра *врапа*, коме називу одговара израз *играши се врапе* (*Zbornik za narodni život i običaje* XIII, 278). Опис игре гласи: „У земљу забију одебео колац, и то мало положито. Колац је два шува над земљом, а толико мора бит и у земљи, да се не клима. Од дреновине направе ко велики прст дугачко, доле округло, а горе зашиљито дрво — „врапу“ или „врапца“. Врапу мало блатом намажу и прилипе на колац у половици. Момци се удаље осам до десет корака од колца и батина ко и код чушке. Згађају врапу, ај само с једне рупе. Ко зна добро подватит, оде врапа високо у зрак. Код врапе се раздиле момци на две странке. Најприје изаберу два најбоља играча — вође. Вође стану у половицу, а око њи два по два увате се за руке.“

Назив ове игре где је она забележена доведен је у везу са називом „вбрац“, али је јасно да је то народна етимологија. Цела ситуација припреме игре уствари даје кључ за разумевање таквог народно-етимолошког објашњења: исечени комад дрвета је величине врапца, за „прст дугачко“, оно је са једне стране зашиљено („кљун“), а прилепи се блатом за колац (однос птице и дрвета). Најзад погођена врапа „полети“ у зрак. Међутим да би се права етимологија ове речи схватила, треба поћи семантичким путем, а кориговати, односно контролисати методом анализе гласовне структуре.

Основна карактеристика ове игре је уствари грабљење око предмета, а између две групе играча, који се такмиче удаљени десетак корака од коца, и то „као и код ћушке“. Са исте рупе врапу гађају, а кад неко погоди те она полети у зрак, треба је ухватити. — Принцип и тактика њенога извођења указују на значење такмичења у грабљењу. Тим путем наилазимо на основну семантичку везу са грчком игром лопте *ἀραστόν* (cf. *ἀράξω*, *гареге*), како је описана према текстовима неких писаца (Paulus

Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft. Neue Bearbeitung, Stuttgart, 1912, s. 2405 — 2407). За ову игру се употребљава лопта мала и чврста (Poll. IX, 105), која код Епиктета и Артемидора (Oneirocrit. I, 55) има исто име као и сама игра (тако код *враће*), а у Марцијала има облик множине (*harpasta*). У тој игри средњи играч треба да ухвати њему добачену лопту, а други играчи га у томе спречавају: лопту треба уграбити, па је даље другоме бацити.

У истоме правцу води и анализа структуре речи, која очигледно није словенска. Гледајући у њој резултат метатезе (*v*)*гар*-⟨*џрп*-, имамо подударност са семантичком анализом. Ако се претпостави везивање овога основног значења и за штапове, које се могло изгубити, онда имамо ослонац и у *џрпџ* „српаст мач, криваш“, као што то основно значење имамо и у *harpago*, са значењем куке којом се нешто себи привлачи, и посебно гвоздене куке употребљаване у поморским биткама за привлачење непријатељског брода уз бок свога брода.

Метатеза *џрпа*-⟨(*v*)*гара* повећава познати број примера вршених на Балканском Полуострву, којима сам ја већ додао објашњење назива реке *Прача* (⟨*Parč*-, cf. *Parthines*, *Archivum Romanicum*, XXV, 1-2, с. 187-191). Протетичко *v* (= *w*) указује на лабијализовано *џ* пре уношења у чакавско-приморски дијалекат, дакле пре вршења метатезе, а та би појава била истородна, ако не и изохрона са *ваџра* ⟨*џр*-, alb. *voṭër*, *vatër* „огњиште, кућа“. У ове појаве иде и арб. *vrap*, *vrapim* „трчање“, *te vrapie* „трчати, јурити“ (саопшт. В. Данчетовића), са старијом семантичком нијансом него у грчком. Непосредно приближавање грчком *ῥοπή* има тешкоће које није узео у обзир Бругман (cf. *Abrégé*, с. 10).

М. Павловић