

JOANNA ZAJKOWSKA

ZABAWY (Z) BIAŁYMI KRUKAMI

JOANNA ZAJKOWSKA

Doktor hab., od 2000 roku pracuje na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego, w Katedrze Literatury Pozytywizmu, gdzie wykłada historię literatury polskiej drugiej połowy XIX wieku oraz prowadzi konwersatorium z literatury dziecięcej i młodzieżowej. Współpracuje z Wydziałem Pedagogiki UKSW, gdzie prowadzi wykład z literatury dziecięcej i jej zastosowania w nauczaniu przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Jej zainteresowania badawcze skupiają się na polskiej i europejskiej literaturze drugiej połowy XIX wieku, prasie i publicystyce tego okresu, a także na dawnej i współczesnej literaturze dziecięcej oraz literaturze popularnej.

Czy zdajemy sobie sprawę, że pamiętana z dzieciństwa beztroska zabawa w „starego niedźwiedzia”, dostarczająca dużo radości, ma w swoim zamierzeniu dydaktycznym przestrzegać przed groźnymi zwierzętami i uczyć bezpiecznego zachowania podczas obcowania z naturą? Taka refleksja może pojawić się po lekturze swoistej antologii gier i zabaw opracowanej przez Piotra Winczewskiego, a zatytułowanej: *Białe kruki. Gry i zabawy ruchowe z lat 1821–1939* (Warszawa 2016).

Praca Winczewskiego to zbiór gier i zabaw ruchowych przeznaczony do celów dydaktycznych. Mimo tego wyraźnego adresu czytelniczego (nauczyciele wychowania przedszkolnego i wczesnoszkolnego, nauczyciele wychowania fizycznego szkół podstawowych, ale także opiekunowie grup wczasowych czy kolonijnych) praca nie jest typowym podręcznikiem i może być ciekawą oraz pożyteczną lekturą dla laika.

W prezentowanym opracowaniu autor przedstawił ponad 120 zabaw i gier ruchowych, zaczerpniętych z 36 polskich publikacji wydanych w latach 1821–1939 (wszystkie wymienione w układzie chronologicznym w bibliograficznym wykazie źródeł, s. 281–282). W materiałach źródłowych przeważają dawne podręczniki metodyczne adresowane do nauczycieli pracujących z kilkulatkami, ale także wybrane materiały etnograficzne. Z tych dawnych zbiorów zabaw i gier ruchowych Winczewski, kierując się przede wszystkim swoim długoletnim doświadczeniem dydaktycznym, wybrał te, które uznał za szczególnie produktywne wychowawczo, oraz takie, które w jego przekonaniu mają charakter unikatowy.

Pozycja podzielona została na dwie części – pierwsza, wstępna, stanowi omówienie przyjętej przez Winczewskiego metodologii rekonstrukcji (uwarunkowań metody rekonstrukcyjnej, sposobów redagowania

opisów, techniki badań, charakterystyki materiału źródłowego), druga – to prezentacja zrekonstruowanych gier i zabaw ruchowych.

Wstępne rozważania autora, jak zawsze w tego typu publikacjach, mają charakter naukowego *credo*, ale, w moim przekonaniu, nie są lekturą obowiązkową dla tych, którzy z tej antologii chcieliby w przyszłości korzystać. Formuła tego specyficznego „podręcznika” pozwala traktować go wyrywkowo, sięgać do opisów wybranych gier i zabaw i stosować je we własnej praktyce dydaktyczno-wychowawczej. Informacje zawarte w niemal czterdziestostronicowym wstępie mają jednak jeszcze jeden interesujący walor. Nie tylko pokazują ogrom prac kwerendowych i rekonstrukcyjnych Piotra Winczewskiego, które przy tego typu publikacji wydają się oczywiste, ale też potwierdzają solidny naukowy warsztat badacza, a nade wszystko dowodzą autentycznej pasji praktyka, którą autor, zupełnie słusznie i celowo, podkreśla w paru miejscach prowadzonych rozważań.

Nad zawartością tego wstępu chciałabym się chwilę zatrzymać. Największa jego część poświęcona została opisowi przyjętych przez badacza metod. W naukach społecznych, w tym także w pedagogice, precyzyjne sformułowanie metodologicznych ram badawczych ma znaczenie pierwszorzędne. Trudno więc robić zarzut autorowi, który w sposób nadzwyczaj skrupulatny precyzuje swoje naukowe rekwizytorium. Dowiadujemy się więc już na samym początku, że „opracowanie ma charakter rekonstrukcji”, która przeprowadzona zostanie w zgodzie z zasadami badań jakościowych (s. 31). Tak wyrażona postawa badacza jest, w moim przekonaniu, zupełnie wystarczającą informacją dla każdego potencjalnego użytkownika pracy *Białe kruki...* Nikomu z naukowców, ani posiadających wykształcenie wyższe humanistów czy przyrodników, nie trzeba bowiem tłumaczyć, na czym polega różnica między badaniami jakościowymi i ilościowymi, i jakie nauki do których typów badań sięgają częściej. Piotr Winczewski zdaje się traktować wstęp do swojej antologii jako okazję do ponownego zapoznania czytelnika z tymi, w moim przekonaniu, podstawowymi i oczywistymi kwestiami. Dlatego na kolejnych stronach (szczególnie pierwszego podrozdziału zatytułowanego *Ramy metodologiczne przeprowadzonej rekonstrukcji dawnych zabaw i gier*) otrzymujemy nie tylko definicję metody rekonstrukcyjnej, ale także niemal encyklopedyczne opracowanie podające przykłady zastosowania tej metody w różnych naukach i dziedzinach wiedzy (jak: historia, archeologia, medycyna, pedagogia, etnografia, a nawet... analiza wypadków drogowych). Dowiadujemy się, jakie podejście cechuje badacza stosującego metody jakościowe¹, a dodatkowo przyjmującego postawy empatyczne². Gdzieś w toku tych rozważań otrzymamy także definicję studium przypadku i opis podstaw hermeneutyki humanistycznej. Podawane przykłady i przywoływane przez Winczewskiego opracowania imponują ilościowo, ale w zasadzie nijak się mają do prezentowanego materiału. Stanowią

1 „Od osoby deklarującej przyjęcie jakościowej perspektywy badawczej oczekuje się między innymi refleksyjności, skłonności do emancypowania się, transgresji i w końcu rekonstruowania przemyśleń. Wynika to stąd, że eksploracje o charakterze jakościowym różnią się od zrutynizowanych schematów badań ilościowych” (s. 31).

2 Chodzi o wczuwanie się badacza w cele, dążenia, intencje, motywy i sens życia badanych osób bądź grup (s. 39–40).

one, co oczywiste, kulisy budowania warsztatu naukowego, swoistą kuchnię każdego badacza, który mierzy się z materią tekstów źródłowych i koniecznością ich rekonstrukcji dla współczesnych czytelników.

Zapoznanie odbiorców z owym aparatem pojęciowym mija się nieco z celem – ten bowiem jest ściśle prakseologiczny: dostarczyć dzisiejszym nauczycielom i wychowawcom scenariuszy gier i zabaw ruchowych na zajęcia prowadzone w ramach wychowania fizycznego. Praca Winczewskiego nie ma bowiem charakteru rekonstrukcji genetycznej – co zresztą autor sam zaznacza – badacz nie próbuje wyjaśniać ani tłumaczyć, skąd pochodzą konkretne gry i zabawy, nie odnosi ich do polskiego folkloru czy do pradawnej obrzędowości. Jak słusznie zauważa, takie badania i rozpoznania z sukcesem prowadzili Jerzy Cieślowski, Wojciech Lipoński, Małgorzata Bronikowska, Lidia Michalikowa, Jadwiga Gorzechowska i Maria Kaczurbina. To pragmatyczne podejście odzwierciedlone zostaje w układzie antologii, który jest alfabetyczny, a nie chronologiczny. Nie jest bowiem intencją autora pokazanie diachronicznej strony omawianego zjawiska. Podobnie drugorzędne, w moim przekonaniu, znaczenie mają passusy, w których Winczewski zastanawia się nad kwestią *pluralis modestiae*, tłumacząc się z przyjętej narracji pierwszoosobowej – wywód zajmuje niemal całą stronę i jest, jak się zdaje, przejawem zbędnej minoderii.

Są to jednak drobnostki, które, choć nie szkodzą zasadniczo całości, w rzetelnej recenzji powinny zostać odnotowane. Ważniejsze są wszelako zalety omawianej pracy. Jak wspominałam, Piotr Winczewski wielokrotnie powołuje się na swoją praktykę w zawodzie nauczyciela i wykładowcy – i jest to w moim przekonaniu największy atut zarówno samego autora, jak i jego publikacji. Jako niewątpliwymi praktyk nie tylko poznał specyfikę wymagań szkolnych, ale także dobrze orientuje się w możliwościach percepcyjnych i motorycznych dzieci, zna i rozumie potrzeby edukacyjno-wychowawcze, które należy realizować w procesie dydaktycznym na różnych etapach rozwojowych. Zdaje się w ten sposób w pełni realizować opisywane przez siebie postulaty badacza eksploracji jakościowej: prowadzi eksplorację przydatne społecznie i dodatkowo refleksje teoretyczne tłumaczy na język praktyki (*techne*) (s. 33). Owocuje to bardzo przejrzystym konstruowaniem opisów gier i zabaw przedstawionych w zasadniczej części antologii. Zapis jest uwspółcześniony, tak pod względem językowym, jak i w odniesieniu do stosowanych w zabawach rekwizytów, a także ujednolicony. Autor nie zdecydował się na kopiowanie ze źródeł, zdając się, w moim odczuciu bardzo słusznie, na własne wizualizacje gier i zabaw i „wyobrażenie o tym, jak redagowano by je dziś” (s. 55). Opisując konkretną grę czy zabawę, podaje jej nazwę, a w nawiasie pod tytułem nazwisko autora i datę wydania podręcznika czy zbioru, z którego dana gra pochodzi. Jak wspominałam – zastosowano tu układ alfabetyczny.

Ujednolicony opis każdej gry i zabawy jest niezastąpioną pomocą dla nauczycieli i wychowawców, którzy będą chcieli korzystać z antologii – każdy ma w zasadzie formę skróconego konspektu gotowych lekcji czy zajęć. Zaczyna się od FABUŁY/NARRACJI, w której zarysowana zostaje sytuacja wyjściowa gry. Następnie mamy opis jej PRZEBIEGU – kolejnych czynności wykonywanych przez

nauczyciela i dzieci. Zarówno fabuła, jak i przebieg zaprezentowane są bardzo jasno i klarownie, tak że każdy czytający łatwo może je sobie zwizualizować, a opis całej gry mieści się zasadniczo na jednej stronie. Po przebiegu zostają wyliczone CELE, podzielone na cztery kategorie: wychowawcze, dydaktyczne, w sferze umiejętności ruchowych i w sferze zdolności motorycznych. Ten aspekt opisu gry ma największe znaczenie dla nauczyciela – przeglądając cele, łatwo może wybrać z zaprezentowanego zbioru konkretne gry i zabawy i wdrożyć je na swoich zajęciach. Wzmocnieniem dydaktycznym, a zarazem potwierdzeniem uzyskania założonych celów i oczekiwań wychowawczych jest POGADANKA KOŃCOWA – stanowi ona zestaw pytań, jakie nauczyciel kieruje do dzieci po zabawie/grze, zachęcając je do pewnych ogólniejszych refleksji. Dwa końcowe elementy opisu to informacja o potrzebnych do gry PRZYBORACH/PRZYRZĄDACH oraz UWAGI – opcjonalne rozwiązania przeprowadzania gier i zabaw lub informacje, do jakich grup wiekowych dana gra jest adresowana.

Trzeba jeszcze raz podkreślić, że tak zaprezentowane opisy gier stają się w zasadzie konspektami lekcji, wyręczając nauczycieli wychowania fizycznego (lub przedszkolnego i wczesnoszkolnego) w wymyślaniu ciekawych zajęć. Należałoby chyba uspokoić autora, który obawiał się, że jego rekonstrukcje są zbyt zbeletryzowane jak na praktykę metodyki wychowania fizycznego (s. 275) – oceniał to po stanie współczesnych podręczników dydaktycznych. Tutaj skłonna byłabym go raczej pochwalić, bo udało mu się zachować równowagę między pedagogiką zorientowaną humanistycznie i biologizującą tradycją wychowania fizycznego.

Antologia Winczewskiego staje się bardzo nowoczesną i zgrabnie napisaną alternatywą właśnie dla współczesnych podręczników dydaktycznych z dziedziny wychowania fizycznego i sportu. Warto podkreślić, że zrodziła się ona jako pewnego rodzaju sprzeciw wobec praktyki intelektualnego przywłaszczania sobie autorstwa powszechnie znanych gier i zabaw. Winczewski po przeanalizowaniu podręczników oferujących propozycje gier i zabaw ruchowych (z ostatnich kilkadziesiąt lat) zauważył, że ich wydawcy przyjęli praktykę niepodawania źródeł. Przeciwwstawiając się takiemu sposobowi prezentacji, które nazywa „cudzysłowieniem” (s. 34), postanawia w swojej antologii przywrócić grom i zabawom ich twórców, przypomnieć, kto i kiedy je opracował. Jednocześnie jako wytrawny dydaktyk unika w zaproponowanym zbiorze prezentowania gier i zabaw szczególnie brutalnych, a tym samym niewskazanych w dydaktyce szkolnej i przedszkolnej (choć ze smutkiem zauważa taką praktykę we współczesnych podręcznikach, gdzie można znaleźć zabawę ruchową o dość makabrycznie brzmiącym tytule *Polowanie na człowieka*).

Jednocześnie powrót do źródeł z XIX i początku XX wieku jest działaniem obliczonym na nowe podejście do kulturowania tradycji. Rozumiejąc specyfikę polskiej sytuacji porozbiorowej, sięga do podręczników i opracowań z różnych dzielnic Polski, starając się tym samym dowieść zachowanej kulturowej jedności tych obszarów. Jest to nowoczesne podejście do tradycji – oparte o twórczą rekonstrukcję, a nie bezrefleksyjne przejęcie zastanych, dawnych formuł. Tutaj umiejętności adaptacyjne autora należy zauważyć i docenić.

Przyznam, że historyka literatury i badacza literatury dziecięcej cieszy zwłaszcza umieszczenie wśród tekstów źródłowych dwóch kapitalnych zbiorów dziecięcego folkloru: *Lutni dziecięcej* Jadwigi Chrząszczewskiej (1894) oraz *Koszałków opałków: gadek, piosenek, zabaw dziecięcych...* Zofii Rogoszówny³ (1920). Pierwsza z dziewiętnastowiecznych autorek stworzyła *Lutnię*, aby ruchowej aktywności dziecka nadać – jak wyjaśniała – „cokolwiek estetyczniejszą formę”. Zbiorek zawiera ułożone przez nią marsze, gry gimnastyczne i mimetyczne, piosenki „inscenizowane” i opisowe. W *Srocze* Rogoszówny znalazły się popularne do dziś piosenki: *Wlazł kotek na płotek, Gdzieżeś to bywał, A-a, kotki dwa, Tańcowały dwa Michały, Lata ptaszek po ulicy* i inne. Przypomnienie dziś tych dawnych zbiorów dla dzieci jest bardzo ważnym działaniem popularyzatorskim. Nie tylko pokazuje „długie trwanie” dziecięcego folkloru (wspomnianych piosenek uczą się i dzisiaj przedszkolaki), ale także dowodzi bogactwa dziecięcej kultury zabawy.

Osobną częścią, a zarazem swoistym dopełnieniem tak pomyślanej antologii jest otwierająca pracę *Przedmowa*. Napisana przez Małgorzatę Bronikowską stanowi samodzielny esej wprowadzający czytelnika w tematykę gier i zabaw, ich historię, a także znaczenie kulturowe. Stanowiąc dobrze opracowany, integralny wykład, nie tylko znacząco unaukowia książkę, ale nade wszystko naprowadza czytelnika na właściwe tory myślenia o grach i ich wychowawczo-edukacyjnej, a przede wszystkim – kulturotwórczej roli.

Przedmowa Bronikowskiej jest, co każdy czytelnik z pewnością odczuje, naturalnym i koniecznym dopełnieniem antologii. Można mieć co najwyżej żal, raczej do edytorów opracowania, że nazwisko autorki nie zostało wyodrębnione w spisie treści, co wydawałoby się krokiem zasadnym.

Zaletą książki jest jej strona graficzna – ciekawa okładka, a nade wszystko stylizowane fotografie z początku XX wieku, komputerowo przetworzone i w ciekawy sposób pokolorowane, wyrażają istotne przesłanie antologii, którym zdaje się twórcze przywołanie i rekonstrukcja dziewiętnastowiecznego dziedzictwa dziecięcego folkloru i świata zabawy.



³ Warto może odnotować, że wcześniejszy od przytoczonego powyżej był pierwszy zbiorek tej autorki pt. *Srocza kaszkę warzyła*, z obrazkami Zofii Stryjeńskiej i muzyką Michała Świerzyńskiego. Później, już po śmierci autorki, wyszły dwa kolejne tomiki: *Klituś bajduś. Gadki, piosenki, zabawy dziecięce spisane z ust ludu i wspomnień dzieciństwa* oraz wspomniane *Koszałki opałki. Gadki, piosenki, zabawy dziecięce spisane z ust ludu i wspomnień dzieciństwa*.