

BARTOSZ PRABUCKI

Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy
Wielkopolski Park Etnograficzny w Dziekanowicach

Studia Lednickie XVII (2018)

Zabawy, gry i sporty tradycyjne. Potencjał i możliwości ich wykorzystania w działalności muzealnej

ABSTRAKT: Artykuł traktuje o sportach i grach tradycyjnych (określanych w międzynarodowej literaturze skrótowo TSG) i możliwości ich wykorzystania w działalności współczesnych muzeów. Autor opisuje i wykazuje współczesne, kulturowe znaczenie tych szczególnych form kultury fizycznej. Następnie stawia tezę, że tradycyjne gry i sporty mogą stanowić wartościowy i ciekawy element współczesnej działalności muzealnej. Na jej udowodnienie przytacza przykłady instytucji muzealnych, realizujących inicjatywy związane z TSG i wybrane formy ich działalności w zakresie rozwoju tego typu sportów i gier. Szczególną uwagę poświęca jednej instytucji — Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy.

SŁOWA KLUCZOWE: tradycyjne gry i sporty (TSG), niematerialne dziedzictwo kulturowe, edukacja muzealna, współczesne muzea, Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy

ABSTRACT: This paper deals with the subject of traditional sports and games (in international literature also called TSG) and the possibility of using them in the contemporary museums' activities. The author describes and indicates the contemporary, cultural significance of these particular forms of physical culture. Then, he claims that traditional games and sports can be a significant and interesting element of the current museum's activities. To prove it, he describes the examples of the museum institutions, putting into practice the initiatives related to TSG and the selected forms of their activities within the frame of their development. Special attention is paid to one, particular institution: the Museum of the First Piasts at Lednica in Poland.

KEY WORDS: traditional sports and games (TSG), intangible cultural heritage, museum education, contemporary museums, Museum of the First Piasts at Lednica

Znaczenie zabawy, gry i sportu w historii ludzkości. Wprowadzenie

Szeroko rozumiana zabawa, gra i sport to zjawiska, które towarzyszyły człowiekowi od zawsze. W najstarszych, ujętych historycznie czasach odnajdywano przedmioty, które według wszelkiego prawdopodobieństwa służyły ludziom do różnego rodzaju zabaw i gier — czynności, które w zrytualizowany sposób wypełniały czas.

Zdaniem holenderskiego badacza Johana Huizingi zabawa jest starsza od kultury, a sama kultura wyrastała w zabawie i jako zabawa. Autor odnajduje formalne

cechy zabawy w takich dziedzinach kultury, jak sztuka, poezja czy filozofia, a także np. w prawie, wiedzy a nawet w działaniach wojennych. Prawdziwa zabawa, zdaniem Huizingi, jest bezinteresowna, swobodna, wykraczająca poza „zwykłe” życie, odrębna, ograniczona w czasie i przestrzeni, powtarzalna, zawierająca element napięcia a jednocześnie zapowiadająca odprężenie, urzekająca, pełna rytmu i harmonii [HUIZINGA 2007: 22–26].

Gra i sport postrzegane są z kolei jako bardziej rozwinięte i zorganizowane formy zabawy — usystematyzowane, zawierające wyraźne reguły, podział na wygranych i przegranych, określone miejsce i czas [CAILLOIS 1997]. Przez całe stulecia ewoluowały one, przybierając formy bardziej zinstytucjonalizowane, wpisywane w zmieniający się świat. Niezależnie jednak od jakościowych i definicyjnych różnic między pojęciami zabawy, gry i sportu wszystkie one przynależą do szeroko rozumianej ludycznej sfery zachowań człowieka, który przez całą swoją historię im się oddawał. Jak stwierdza Huizinga, człowiek to nie tylko *homo faber*, ale też, a może nawet bardziej, *homo ludens* — człowiek zabawy. Z kolei Fryderyk Schiller uważa, że zabawa ma niezwykle znacznie dla naszego gatunku, gdyż tylko bawiąc się, człowiek jest całkowicie człowiekiem [KANTOR 2013: 15].

Sport współcześnie, czyli co pozostało z dawnej zabawy

Rytualna ludyczność czasów pierwotnych i starożytności, religijna oprawa antycznych igrzysk, turnieje rycerskie, spontaniczne gry plebejskie wieków średnich i późniejszych z czasem ustąpiły sportowi, który w erze nowoczesnej zasadniczo zmienił swoje oblicze. W opinii wybitnego znawcy problematyki sportu Guy Jaouena [2009: 29–30] sport nowoczesny od co najmniej XIX wieku stał się krok po kroku produktem rynkowym — nastąpiło jego umiedialnienie (rozwijał się równoległe z radiem, telewizją i nowymi mediami), komercjalizacja, standaryzacja, profesjonalizacja, pogoń za wynikiem etc. Sport wpisywał się w ogólniejsze zmiany społeczno-ekonomiczne i kulturowe — postępująca industrializacja i urbanizacja oraz przeciążenie obowiązkami w fabrykach i innych zakładach pracy ery przemysłowej sprawiły, że ludzie coraz bardziej potrzebowali wytchnienia i prawdziwej rekreacji — odnowy sił witalnych. Pojawiła się istotna do dziś kategoria społeczna czasu wolnego. To wszystko sprawiło, że sport stał się globalnym spektaklem i — co istotne — został przesunięty ze swojej dotychczasowej domeny — święta, religii, rytuału, kultury i wspólnoty — do sfery ekonomicznej i rynkowej.

Tego typu sport zdominował w XX wieku media, stając się dla nich bardzo atrakcyjny. Przyciągał przed odbiorniki radiowe, ekrany telewizorów, a później komputerów miliony, a z czasem miliardy słuchaczy i widzów. Swoisty mariaż mediów ze sportem [Gwóźdź 2003] spowodował, że ten ostatni stał się globalną rozrywką, przynoszącą ogromne dochody wielu zaangażowanym w niego po-

średnio i bezpośrednio ludziom. XX stulecie określone zostało przez Wojciecha Lipońskiego [2012: 517] mianem „fascynującego wieku sportu”.

Miało to swoje konsekwencje. Coraz częściej najpopularniejsze dyscypliny tak rozumianego sportu globalnego, ze szczególnym uwzględnieniem piłki nożnej, zaczęły wypierać tysiące dawnych, lokalnych, regionalnych, a nawet narodowych zabaw, gier i sportów, które nie wytrzymały konkurencji nowych rozrywek bądź też podlegały transformacji ze sportów „ludowych” w „industrialne” [LIPONSKI 2004: 55]. Ekspansja, zwłaszcza zachodnich sportów, ale i wschodnich (np. sztuk walki), doprowadziła do postępującej uniformizacji sportu, co było odbiciem ogólniejszych tendencji do globalizacji i unifikacji całej kultury. Ludzie zaczęli się do siebie upodabniać, oglądać te same filmy i seriale, podobnie się ubierać, jeść i bawić.

Z jednej strony świat się skurczył, a słynna metafora Marshalla McLuhana o globalnej wiosce nabrała dosłownego wymiaru. Z drugiej jednak strony zauważono, że tego typu zmiany kulturowe, społeczne i ekonomiczne stanowią poważne zagrożenie dla różnorodności kulturowej na naszej planecie — bogactwa, które jest na tyle cenne, że nie może „rozpuścić” się w erze globalnej. Badacze kultury sportu, a także członkowie całych społeczności lokalnych i regionalnych, szybko odczuli to zagrożenie, na co reakcją stał się ruch ponownego odkrywania, wzmacniania i podtrzymywania dziedzictwa kulturowego i zbiorowej tożsamości [CASTELLS 2009]. Wyrażano to w różnych dziedzinach kultury, w tym przez własne formy tradycyjnej kultury fizycznej.

Zabawy, gry i sporty tradycyjne jako kulturowa reakcja na zagrożenia globalne

Trudno jednoznacznie zdefiniować zabawy, gry i sporty tradycyjne, ponieważ są ich na świecie tysiące, a tworzenie jednej kategorii i definicji dla tak rozległego zbioru wzbudza zawsze pewne trudności i wątpliwości. Posłużę się tutaj definicją zaproponowaną przez amerykańskiego antropologa Kendalla Blancharda:

traditional sport is defined here as those forms of sport activities which are tied directly to particular ethnic or folk cultures. It is competitive, it is physical, and it has play and gamelike elements, but it has limited or no professional variants, tends to be more local in its expression, and has stronger ritual overtones than does so-called modern sport. [...] it functions to preserve traditional values, develops the skills of concentration and self-discipline in its participants, and helps to connect the present with the past¹.

¹ BLANCHARD 1995: 248. [...] tradycyjny sport jest definiowany jako ta forma aktywności sportowej, która jest przywiązana bezpośrednio do poszczególnych kultur etnicznych bądź ludowych. Zawiera element rywalizacji, jest fizyczny, posiada elementy gry i zabawy, ale ma ograniczone wa-

W literaturze anglojęzycznej zabawy, gry i sporty tego typu określa się wspólnym skrótem TSG (*traditional sports and games*), którego będą tu używał.

TSG towarzyszyły wszystkim społecznościom, grupom etnicznym i narodom od niepamiętnych czasów, stanowiąc nieodłączny element codziennego życia człowieka. Jednocześnie pełniły funkcje sakralne — były często rytuałem o głębokim znaczeniu religijnym. Przykładem są tu tradycyjne gry piłkarskie ludów prekolumbijskiej Ameryki Środkowej, jak np. pokyah, czyli święta piłka Majów [LIPOŃSKI 2008: 94–100]. Wskutek zarysowanych wyżej zjawisk, związanych z rozwojem nowoczesnego świata zwłaszcza w XIX i XX wieku, zostały jednak poważnie zagrożone przez wyrównujący różnice kulturowe globalizacyjny walec.

Już w XIX i pierwszej połowie XX wieku podejmowano w związku z tym godne uwagi próby ochrony TSG² celem zachowania od zapomnienia oraz naukowego ich ujęcia [m.in. STRUTT 1810; GOMME 1894]. Doceniano bowiem ich liczne walory, zbyt cenne, żeby pozwolić im całkowicie zaniknąć. W Polsce bardzo ważną pracę wykonał w tym zakresie pionier polskiego wychowania fizycznego Eugeniusz Piasecki — autor niezwykle wartościowych publikacji na omawiany temat, opracowanych na podstawie własnych badań ankietowych [PIASECKI 1916; 1919]. W drugiej połowie poprzedniego stulecia działania na rzecz ochrony i promocji TSG zdecydowanie przybrały na sile. Ogromny wysiłek w przywrócenie właściwego znaczenia tej problematyce włożyli m.in. Wojciech Lipoński i Małgorzata Bronikowska. Dzięki ich staraniom powstały liczne publikacje, w tym monumentalna *Encyklopedia sportów świata* (ponad 3000 pozycji) autorstwa Lipońskiego [2001], oraz pojawiły się rozmaite działania praktyczne w Polsce i za granicą, których nie sposób tu nawet wymieni³. W kilku miejscach naszego kraju TSG funkcjonują do dziś. W Grabowie koło Łęczycy nadal istnieje Święto Palanta, podczas którego ten dawny polski sport stanowi centralny punkt ciekawego wydarzenia lokalnego o charakterze religijno-kulturowo-sportowym [LIPOŃSKI 2004: 164–167]. W palanta gra się także m.in. w Lublinie, organizując regularne rozgrywki oraz wchodząc w kontakt z innymi krajami, w których uprawia się podobne gry. Sport ten żyje także w Cyprzanowie, gdzie rozgrywane są nawet międzynarodowe turnieje piłki palantowej o Puchar Polski⁴. We wsi Bukówiec Górny w Wielkopolsce do dzisiaj odbywają się coroczne biegi z klekotkami,

rianty profesjonalne, bądź nie ma wcale, wykazuje tendencję do bycia bardziej lokalnym w swoim wyrazie, ma silniejsze cechy rytualne niż tzw. sport nowoczesny. [...] Funkcjonuje w celu zachowywania tradycyjnych wartości, rozwoju umiejętności koncentracji i samodyscypliny jego uczestników, pomaga połączyć przeszłość z teraźniejszością (tłum. B.P.).

² Początkowo przez zbieranie danych o tych zabawach i grach podczas m.in. etnograficznych badań terenowych.

³ Wśród nich m.in. pozycje książkowe: LIPOŃSKI 2001; 2003; 2004; 2008; 2012; BRONIKOWSKA 2008; 2013; BRONIKOWSKA I IN. 2015; BRONIKOWSKA, LAURENT 2015; 2018; BRONIKOWSKA, PLUTA, DOBRZYŃSKA-WOŹNIEWICZ 2017, liczne międzynarodowe projekty badawcze i wiele innych.

⁴ Informacja własna, na podstawie rozmowy z Adamem Kondysem z Cyprzanowa (4–6.02. 2015 r., Wilno).

zwane gwarowo *lotaniem z klekotami*. Dzieci z dwóch różnych końców wsi (tzw. *Wielkiego i Małego Końca*) biegną z drewnianymi kołatkami (*klekotkami*) w rękach i prowadzą dużą *taczkę-klekotnicę*, kołacząc i oddając w ten sposób hołd zmarłemu Chrystusowi. W Wielki Piątek bowiem, według tradycji chrześcijańskiej, dzwony kościelne milczą na znak męki i śmierci Chrystusa. Zastępują je właśnie drewniane kołatki. Tu tradycyjne wyścigi mają zatem rzadko już spotykany charakter religijny, o którym młodzi *klekotnicy* pamiętają, choć dla nich sama rywalizacja ma już pierwszorzędne znaczenie⁵.

W innych krajach na całym świecie podejmuje się w omawianej tematyce liczne badania i inicjatywy. Nie sposób tu wymienić wszystkich. Można wskazać takich badaczy i działaczy, jak Guy Jaouen i Pierre Parlebas (Francja), Pere Lavega (Hiszpania), Alexey Kylasov (Rosja), Jong-Young Lee (Korea Płd.), Grant Jarvie (Szkocja), Henning Eichberg i Jørn Møller (Dania), Erik De Vroede (Belgia) i wielu innych. Powstały całe organizacje, jak m.in. Europejska Federacja Sportów i Gier Tradycyjnych (ETSGA) i jej odpowiedniki na innych kontynentach, Międzynarodowa Federacja Sportu dla Wszystkich (TAFISA), Międzynarodowe Stowarzyszenie Sportu i Kultury (ISCA), World Ethnosport i wiele innych, które zajmują się ochroną, rewitalizacją i promocją TSG. Nawet ogólnoświatowa organizacja kultury, nauki i edukacji UNESCO zauważyła konieczność wsparcia tego typu tematyki (wątek ten rozwinę poniżej). Stworzony został zatem zinstytucjonalizowany i konsekwentny ruch wspierania tego typu form kultury fizycznej.

Dlaczego warto przywracać, promować i rozwijać TSG?

Zabawy, gry i sporty tradycyjne mają różnorodne walory i zastosowania. Można tu wskazać m.in. ich udowodniony naukowo, pozytywny wpływ na szeroko rozumiane zdrowie. Według definicji Światowej Organizacji Zdrowia (WHO) zdrowie to „stan pełnego, fizycznego, psychicznego i społecznego dobrobytu, a nie tylko brak choroby i słabości”⁶. TSG mają korzystny wpływ na wszystkie wymiary tak rozumianego zdrowia. Dzięki ich uprawianiu poprawie ulegają takie cechy motoryczne i wskaźniki zdrowotne, jak zwinność, koordynacja wzrokowo-ruchowa, właściwa postawa ciała, siła czy sprawność fizyczna, zwłaszcza w przypadku aktywności osób starszych [BRONIKOWSKA, BRONIKOWSKI, SCHOTT 2011]. Badania katalońskiego naukowca Pere Lavegi, przeprowadzone na dwóch grupach uczniów: eksperymentalnej, która przechodziła regularny program aktywności fizycznej w zakresie gier i sportów tradycyjnych, i kontrolnej, bez takiego programu, wykazały, że pierwsza grupa osiągnęła konkretną poprawę różnych

⁵ Na podstawie przeprowadzonych przez autora wywiadów z młodymi klekotnikami podczas *Lotania z klekotami* (30.03.2018, Bukówiec Górny).

⁶ <http://www.who.int/about/mission/en/>, data dostępu: 14.06.2018.

wskaźników fizycznego zdrowia, m.in. zmniejszenie tzw. złego, a wzrost „dobrego” cholesterolu, zmniejszenie nadmiernej masy ciała etc. [LAVEGA 2009: 78].

Sporty i gry tradycyjne mogą być także istotnym narzędziem rozwijania i poprawiania psychicznych (mentalnych) wskaźników zdrowia. Jak wykazano w badaniach, mają one duży wpływ na rozwój emocjonalnego wymiaru zdrowia i jakości życia. Dzięki wielu psycho- i socjomotorycznym sytuacjom, powstającym podczas udziału w tych aktywnościach, ich uczestnicy mogą lepiej rozpoznawać swoje słabsze i mocniejsze strony, być bardziej świadomymi własnych emocji i lepiej je regulować, łatwiej przezwyciężać różne trudności pojawiające się w ich życiu etc. [LAVEGA 2009: 79–82]. Za przykład może posłużyć artykuł Bronikowskiej i współautorów [2015], dotyczący wykorzystania TSG w aktywowaniu kobiet po mastektomii, oraz kolejny [2017], wskazujący na korzystny wpływ zajęć wykorzystujących TSG na czynnik społeczny zdrowia (relacje z rodzicami i innymi).

TSG poprawiają też poziom zdrowia określanego przez niektórych autorów jako publiczne lub globalne (ang. *social* lub *global health*). Dotyczy ono całych grup ludzkich. Zdaniem Lavegi gry i sporty wnoszą wkład w budowanie relacji interpersonalnych, tworzenie więzi społecznych i konstruowanie dialogu społecznego między różnymi grupami ludzkimi (na przykład porozumienia międzypłciowego czy międzypokoleniowego). Mają one bowiem duży potencjał integracyjny. Kobiety grają razem z mężczyznami w grach mieszanych, osoby starsze jednoczą się i odnawiają więzy społeczne dzięki udziałowi w grze etc. [LAVEGA 2009: 83]. To tylko wybrane przykłady istotnego, pozytywnego wpływu TSG na wszystkie aspekty szeroko rozumianego zdrowia.

Sporty i gry tradycyjne dobrze funkcjonują także w innych kontekstach. Stanowią atrakcyjny i ważny element tożsamości etnicznej, turystyki kulturowej, rekreacji ruchowej, lokalnych świąt i festiwali. Mają wiele zastosowań praktycznych [PRABUCKI 2012b; 2014; BRONIKOWSKA I IN. 2017].

TSG istotnie wpływają też na interesujące mnie tu szczególnie aspekty kulturowe — różnorodność kulturową, demokratyzację świata sportu, inkluzyjność, dostępność, wartość jako elementu światowego dziedzictwa kulturowego czy tworzenie atrakcyjnych form edukacji kulturowej (w zakresie sportów i gier jako części składowych kultury) i międzykulturowej — rozumianej jako wymiana doświadczeń w zakresie dziedzictwa zabaw, gier i sportów między społecznościami, a także celebrowanie tej różnorodności przez wzajemny udział w międzynarodowych festiwalach i innych wydarzeniach z wykorzystaniem TSG.

Zabawy, gry i sporty tradycyjne stanowią zatem wartościowy element współczesnej kultury i codziennego życia. Celem tej pracy jest wykazanie, że mogą się one także stać (i już się stają) atrakcyjną częścią oferty placówek muzealnych, zwłaszcza typu skansenowskiego, które mają odpowiednie tereny do ich praktykowania.

TSG jako atrakcja muzealna

Zabawy, gry i sporty tradycyjne jako istotna część niematerialnego dziedzictwa kulturowego ludzkości

Klasycznie rozumiane muzeum to starożytny *Mouseion* — *świątynia* lub *gaj muz* [WYRWA 2009: 28]. To zbliżone do platońskiej *akademii* miejsce spotkań, dysput filozoficznych, refleksji i badań. Definicja muzeum ciągle ewoluuje. W 2007 roku wprowadzono w niej kilka istotnych zmian. Zaznaczono m.in. przejście od ochrony dóbr kultury, która nadal jest ważna, w stronę tworzenia oferty kulturalnej i konkurowania na wolnym rynku czasu wolnego — otwarcia na publiczność, informowanie, edukowanie, kształcenie, upowszechnianie i umożliwianie praktycznego uczestnictwa w kulturze. Muzeum ma stawiać na skuteczną komunikację społeczną i edukację przez debaty, konkursy, realizacje filmów, rekonstrukcje etc. Ma także chronić dziedzictwo materialne i niematerialne ludzkości. Dobrze współgra to z definicją muzeum przyjętą przez ICOM (Międzynarodową Radę Muzeów) [NIEZABITOWSKI 2015: 35–40]. Dzięki ukazywaniu bowiem zarówno dziedzictwa materialnego, jak i niematerialnego można odkryć całe bogactwo muzeum i jego zbiorów [ŚWIĘCH 2015: 71]. Dziedzictwo kulturowe to niezbywalna wartość i bogactwo ludzkości, a dostęp do niego i jego konsumpcja to jedno z podstawowych praw człowieka [PURCHLA 2015: 142]. Jego znaczenie dynamicznie wzrasta w związku m.in. z poszukiwaniem przez ludzi własnej tożsamości i korzeni, interpretacją swojego miejsca w świecie etc. Służy ono ponadto społeczno-kulturowemu rozwojowi całej ludzkości.

W Europie docenia się dziedzictwo kulturowe, uznając je za wspólną wartość uniwersalną. To w celu jego ochrony stworzono Konwencje UNESCO — o ochronie światowego dziedzictwa kulturowego i naturalnego (1972) oraz w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego z 2003 roku (ratyfikowana przez Polskę w 2011 roku, zawiera ponad 1000 obiektów w 150 krajach). Ważne są także kultura pamięci, tożsamości oraz swoisty kult przeszłości i związanej z nią epoki upamiętniania [PURCHLA 2015: 137–145].

Bardzo istotny jest przy tym dostęp do dziedzictwa kulturowego. Należy nim właściwie zarządzać, doceniając jego znaczenie. Trzeba je udostępniać szerokiemu odbiorcy, bo należy ono do wszystkich. Chronić, ale jednocześnie starać się w różnorodny sposób przybliżyć je ludziom.

Muzeum jako specjalistyczna jednostka funkcjonuje m.in. po to, by chronić tak rozumiane dziedzictwo kulturowe jako spuściznę całej ludzkości. Ponosi odpowiedzialność za jego zachowanie. Gra także rolę kreatora pozytywnych wrażeń publiczności, która powinna czerpać radość z wizyty [HINZ 2015: 19–21]. To przy tym instytucja kultury, a kultura, zdaniem Jerzego Hausnera, ma ogromne znaczenie we współczesnym świecie jako kierunkowskaz wartości i punktów orientacyjnych w niepewnym świecie [BARTOSZ 2015: 78].

TSG wpisują się w powyższe ustalenia w bardzo istotny sposób. Już w 2003 roku UNESCO uznało gry i sporty tradycyjne za część niematerialnego dzie-

dzictwa i symbol kulturowej różnorodności społeczeństw. W 2006 roku ta ważna instytucja kultury, nauki i edukacji zorganizowała międzynarodową konferencję konsultacyjną, na której stworzono platformę współpracy na rzecz ochrony, promocji i rozwoju TSG. W następnych latach podjęto kolejne inicjatywy, m.in. opracowano deklarację werońską (2015) mającą na celu wprowadzanie gier i sportów tradycyjnych do programów zajęć szkolnych czy zwołano kolektywną konsultację UNESCO nt. TSG w Paryżu (2017) poświęconą stopniowemu rozwojowi tej tematyki przez m.in. wypracowanie wzorców polityki narodowej i międzynarodowej w zakresie ich promocji. Duże znaczenie miała także wspomniana już *Encyklopedia sportów świata* autorstwa Lipońskiego⁷. Te działania przyniosły konkretne efekty, nie tylko w postaci stworzenia międzynarodowego ruchu na rzecz promocji TSG, ale też powstania instytucji zajmujących się specjalnie tą tematyką (wybrane opisuję w dalszej części pracy).

Skoro muzeum ma za zadanie m.in. chronić i promować dziedzictwo kulturowe ludzkości, co jest spójne z istotnymi celami takich organizacji międzynarodowych jak UNESCO, a TSG zostały uznane za istotną część tego dziedzictwa, to ich obecność w muzeach, zwłaszcza skansenowskich, nie wymaga moim zdaniem dalszego uzasadnienia. Zobaczmy jednak, w jaki sposób można praktycznie wprowadzać je do oferty tego typu placówek.

TSG jako element współczesnej edukacji muzealnej

Jak już wspomniałem, muzeum to instytucja o dużym znaczeniu, której zadaniem jest m.in. ochrona dziedzictwa kulturowego ludzkości. Nie można przy tym zapominać, że istotną rolę w dzisiejszym muzealnictwie odgrywa też edukacja w zakresie ważnych wartości kultury i natury [KOMOROWSKI 2015].

Jak pisze Karolina Radłowska [2014–2015: 28]: „edukacja muzealna nie do czekała się jak dotąd wyczerpującej definicji”. Zdaniem autorki muzea miewają skutek tego problem ze zrozumieniem swojej roli i zadań w zakresie edukacji. Niemniej wykazują się one w tej kwestii wielobarwnym i złożonym działaniem. Można tu wymienić teoretyczne i praktyczne lekcje muzealne, pokazy i warsztaty etnograficzne (garncarskie, wikliniarskie, plecionkarskie, malarskie, prezentujące prace gospodarcze i inne), organizację imprez plenerowych, spotkania rodzinne i wiele innych [RADŁOWSKA 2014–2015: 27–33].

Szczególną rolę odgrywają tu muzea skansenowskie, gdyż, jak słusznie zauważył Antoni Pelczyk [2014–2015: 23], oferują one dużą przestrzeń na przeżywanie i okazywanie emocji. Można ją chłonąć wszystkimi zmysłami i to właśnie tymi walorami powinno się zachęcać do uczestnictwa w tego typu muzeum. Co istotne, jak wynika z różnych raportów dotyczących m.in. strategii rozwoju muzealnictwa czy działalności muzeów w Polsce, „polskie muzeum ma wzmocnić swój prze-

⁷ Informacje na podstawie dokumentów: „Verona Declaration” (2015) i „Concept Note on Traditional Sports and Games, UNESCO” (2017) dostępnych w archiwum autora.

kaz, wzbudzić zainteresowanie, stać się bardziej otwarte, by w efekcie dotrzeć do współczesnego odbiorcy, dzięki czemu wzrośnie frekwencja, a co za tym idzie — zwiększą się przychody i potwierdzi się społeczna przydatność muzeum i uzasadnienie łożenia nań środków finansowych” [PEŁCZYK 2014–2015: 25–26].

Tutaj szerokie pole do popisu mają wszyscy wdrażający TSG. Jak zauważyła Olga Kwiatkowska [2014–2015: 37], elementy interaktywnego ożywiania ekspozycji muzealnej (wśród których autorka wymienia zabawy i gry) były obecne w zasadzie już w pierwszych muzeach typu skansenowskiego. Obecnie jednak, w dobie dynamicznie rozwijającego się muzealnictwa, które potrzebuje skutecznej edukacji interaktywnej, rozwoju swojej oferty i aktywnego włączania publiczności do swoich działań, taka tematyka ma szczególną szansę rozwoju. Na efektywność procesu dydaktycznego duży wpływ mają bowiem m.in. metody aktywizujące, które uważa się za najskuteczniejsze, łączenie teorii z praktyką i odwoływanie się do doświadczeń osób uczestniczących w danych działaniach [RADŁOWSKA 2014–2015: 33–34]. To wszystko znajdziemy w TSG. To tu bowiem następuje aktywizacja osób uczestniczących w zajęciach. Praktyczny udział uczestników jest warunkiem *sine qua non* takich zajęć. Łączenie teorii z praktyką odbywa się tu w taki sposób, że zaczyna się lekcję od teoretycznego wprowadzenia nt. np. historii gier, ich znaczenia dla codziennego i odświętnego życia człowieka, rozwoju i współczesnego funkcjonowania etc., a następnie wszyscy przystępują do gry. Sport bowiem najlepiej poznaje się, aktywnie w nim uczestnicząc. Część praktyczna dominuje więc nad teorią, zwłaszcza w wypadku zajęć z młodszymi dziećmi.

Zdaniem Karoliny Radłowskiej [2014–2015: 34] edukację muzealną należy wyprowadzić z kontekstu pedagogicznego i wypracować dla niej odrębną metodologię w kontekście muzealnym. Uważam, że jej częścią powinno się czynić zabawy i gry, które stanowiły naturalny element życia ludzi w dawniejszych czasach, a dzisiaj, w zmienionych formach, nadal mu towarzyszą. Dzięki temu można utrzymać tak ważną w muzeach autentyczność [RAVN, SCHANZ 2009], co jest istotnym atutem, zwłaszcza muzeów skansenowskich.

TSG jako atrakcja muzealnej turystyki kulturowej

Jednym z prężnie rozwijających się w ostatnich dekadach typów turystyki jest turystyka kulturowa — poznawanie i doświadczanie szeroko rozumianego dziedzictwa kulturowego odwiedzanych przez turystów miejsc. Stanowi ona rodzaj antropologicznego doświadczania „inności”, jest nastawiona na wartości humanistyczne i kulturowe [BUCZKOWSKA 2011: 5].

Zdaniem Piotra Żuchowskiego muzea mogą i powinny aktywnie włączać się w działalność dotyczącą turystyki kulturowej. Dzięki temu tworzą unikatową i perspektywiczną ofertę turystyczną, mającą na celu zainteresowanie społeczeń-

stwa uczestnictwem w kulturze i promocję naszego zróżnicowanego kulturowo i naturalnie kraju. Ma to też istotny wpływ na rozwój gospodarki i osiąganie własnych dochodów, które są bardzo ważne dla istnienia instytucji [ŻUCHOWSKI 2015: 163].

TSG mogą stać się (i często już są) atrakcyjnym elementem tak pojmowanej, kulturowej oferty turystycznej muzeum. Stanowią one na przykład istotne części wydarzeń o charakterze etnokulturowym — świąt, festiwali, fiest czy igrzysk (jak *Highland Games* w Szkocji czy *Aste Nagusia* w Kraju Basków, a coraz częściej także wydarzeń w Polsce). Dają turyście możliwość poznania i doświadczania (czasem nawet w praktyce) tego coraz bardziej ponownie docenianego elementu kultury odwiedzanych społeczności lokalnych. Skoro tego typu turystyka jest coraz popularniejsza na świecie, a liczba turystów kulturowych systematycznie wzrasta, to funkcjonowanie gier i sportów tradycyjnych może w tym kontekście okazać się jednym z jego ważniejszych i najbardziej wartościowych wymiarów, powiązanych przy tym w sposób bezpośredni ze zjawiskiem wspomnianego wyżej dziedzictwa kulturowego ludzkości. To spora szansa dla muzeów.

Instytucje realizujące idee upowszechniania TSG w omawianych wyżej kontekstach. Wybrane przykłady

Działalność placówek muzealnych w Hiszpanii

Na Półwyspie Iberyjskim znajduje się kilka interesujących instytucji, zajmujących się w różny sposób omawianą tu tematyką. Jednym z nich jest powstałe w 2017 roku muzeum gier tradycyjnych *Museo El Fuerte*. Znajduje się ono w miasteczku La Almunia de Doña Godina (blisko Saragossy w Aragonii), a siedzibę znalazło w zabytkowym klasztorze. Wewnątrz obejrzymy imponującą kolekcję artefaktów związanych z grami i sportami tradycyjnymi, którą w większości przekazał muzeum badacz TSG Fernando Maestro. To owoc jego 40-letnich badań i kolekcjonowania sprzętów związanych z tego typu grami. *Museo El Fuerte* to także centrum kulturowe, otwarte na publiczność, dialog międzykulturowy, badania naukowe, ochronę i promocję gier i sportów tradycyjnych jako istotnego dziedzictwa kulturowego (w tym ludycznego) ludzkości. Instytucja stała się jednocześnie siedzibą Europejskiej Federacji Sportów i Gier Tradycyjnych (ETSGA)⁸.

Podobną placówką jest muzeum gry (hiszp. *Museo del Juego*) w aglomeracji madryckiej. Jej celem jest badanie, gromadzenie, konserwowanie i upowszechnianie wszystkich typów gier, zwłaszcza sportowych, tradycyjnych i popularnych.

⁸ www.elfuerte.eu, data dostępu: 4.06.2018.

Muzeum jest też miejscem spotkań i edukacji w zakresie kultury i historii gier regionalnych⁹.

W Walencji znajduje się nawet szkoła gier tradycyjnych (katal. *Escuela Autonomica Juegos Tradicionales de la Comunitat Valenciana*). Promuje ona TSG przez organizację festiwalu sportowych i stałej przestrzeni do gier w danych wsiach i miejscowościach regionu czy też organizowanie kursów dla nauczycieli i animatorów-instruktorów z zakresu tych form kultury fizycznej. Prowadzi oczywiście także badania naukowe nad regionalnym dziedzictwem TSG [GÓMEZ I NAVARRO 2006: 229–230].

Interesujące jest także muzeum gier tradycyjnych Campo (hiszp. *Museo de Juegos Tradicionales de Campo*) w aragońskim mieście Huesca. Zostało ono poświęcone tradycyjnym grom wiejskim tego regionu. W kolekcji ma sprzęt do gier, fotografie i plansze informacyjne. Jest podzielone na kilka kategorii: gry dziecięce, młodych chłopców i dziewcząt, kobiet i mężczyzn. Muzeum organizuje warsztaty, zajęcia edukacyjne i praktyczne¹⁰.

Te instytucje oferują zwiedzającym liczne atrakcje. Nie mają jednak (poza ostatnim) przestrzeni, na której mogą organizować więcej zajęć praktycznych z zakresu TSG. Nie są to bowiem muzea typu skansenowskiego. Inaczej jest w muzeum *Sportimonium* w Belgii i w parku etnograficznym *Legepark* przy Akademii Sportu w duńskim Gerlev.

Belgijskie *Sportimonium* i duński *Legepark* — muzea z parkami gier tradycyjnych

Sportimonium to muzeum sportu powstałe na bazie badań prowadzonych z inicjatywy dr. Rolanda Rensona z Uniwersytetu w Leuven od lat 70. XX wieku — na początku we Flandrii, a następnie w innych regionach Europy. Swoją nazwę wzięło z połączenia słów „sport” i łacińskiego *patrimonium* (pl. dziedzictwo). Obecnie ma swoją siedzibę w belgijskim Hofstade koło Brukseli. Oficjalnie zostało otwarte w 2004 roku [DE BONDT, DE VROEDE, DELHEYE: 6].

Dwa lata później przy omawianym muzeum powstał park gier tradycyjnych. Można w nim zagrać w wiele TSG: zarówno belgijskich (jak gry kręglarskie i rzutne na trawie *beugelen*, *krulbol* czy *trabol*, a także rodzaj bilarda *schuiftafel*, odmianę kręgli *toptafel* czy grę rzutną z wykorzystaniem krążków *tonspel*), jak i pochodzących z wielu innych regionów Europy. Cała działalność *Sportimonium* znalazła się wśród programów i projektów uznanych za najlepiej odzwierciedlające cele wspomnianej już Konwencji UNESCO w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego z 2003 roku [DE VROEDE 2012: 197–200].

⁹ <http://museodeljuego.org/museo-del-juego>, data dostępu: 5.06.2018.

¹⁰ <http://www.patrimonioculturaldearagon.es/museos/museo-de-juegos-tradicionales-campo#inicio>, data dostępu: 6.05.2018.

Sportimonium to oryginalne muzeum zajmujące się całością sportu, ale w wymiarze tradycyjnym, historycznym i regionalnym. Dziedzictwo flandryjskich i europejskich gier tradycyjnych zajmuje centralne miejsce w jego działalności. Niezwykle ważna jest ochrona tego bogactwa przed destrukcyjnymi wpływami globalizacji, komercjalizacji i mediów masowych, których skutkiem jest popularyzacja zestandaryzowanych i najbardziej medialnych sportów (głównie olimpijskich) — ogromnego biznesu, zagrażającego lub wręcz wypierającego tradycyjne, regionalne formy kultury fizycznej [DE VROEDE 2012: 198].

Park gier tradycyjnych *Legepark* w duńskim Gerlev powstał z kolei w 1999 roku przy istniejącej tu od 1938 roku Akademii Sportu (ang. Gerlev Sports Academy, duń. Gerlev Idrætshøjskole). Jego stworzenie związane było z prowadzonymi przez duńskiego badacza Jørna Møllera od lat 80. XX wieku badaniami nad tradycyjnymi grami i sportami Danii w ramach m.in. projektu badawczego pt. „Warsztaty historii sportu” (ang. Workshop of Sports History, duń. Idræthistorisk Værksted). Obok części badawczej celem tego projektu był rozwój problematyki gier i sportów tradycyjnych w Danii i jej promocja przez stworzenie rodzaju „żywego muzeum”, w którym będzie można zagrać w różne gry i zapoznać się ze sportami z terenów duńskich (później także innych europejskich). Ważny był tu bowiem, zdaniem Møllera, aktywny udział w tego typu formach aktywności fizycznej, możliwy dzięki prowadzeniu w tym muzeum tematycznych warsztatów. Oparte są one na zasadzie „learning by doing. Sports and games are made of a very fugitive material — movement — the organization of the body in time and space, according to social rules. The material part, the equipment involved in a number of activities is of minor importance, so the only way to really understand is by doing¹¹” [MØLLER 1996: 2].

Mimo trudności udało się stworzyć omawiany tu park, który stał się regionalną atrakcją. Zajmuje ok. trzech hektarów powierzchni. Jest położony w urokliwym miejscu, z którego rozciąga się widok na duńską wyspę Zelandię. Dzieli się na kilka różniących się od siebie części, m.in. tzw. wiejską, oferującą zwiedzającym stanowiska do wielu rzutnych, tocznych i innych gier pochodzących z terenów europejskich. Można zagrać w ponad sto tradycyjnych gier z wielu regionów Europy.

Przy każdym stanowisku zainstalowano tabliczki z instrukcją zawierającą krótką informację o danej grze i opis jej przebiegu, tak żeby każdy chętny mógł spróbować samodzielnie w nią zagrać oraz poznać zarys historii i pochodzenie wybranej gry. Przez doświadczenie udziału w rozgrywce ta wiedza jest z kolei

¹¹ [...] uczenia się przez działanie. Sporty i gry są stworzone z bardzo ulotnego materiału — ruchu — organizacji ciała w czasie i przestrzeni, odbywanej według zasad społecznych. Część materialna — sprzęt używany w wielu tego typu aktywnościach — ma tu mniejsze znaczenie, więc jedynym sposobem na autentyczne zrozumienie jest czyn (tłum. B.P.).

wcielana w życie. Szkicowe obrazki, ukazujące ruchowy przebieg danej rozgrywki, dodatkowo ułatwiają zrozumienie zasad¹².

Park w Gerlev jest w sezonie letnim otwarty dla wszystkich chętnych. Według szacunkowych danych frekwencja sięga ok. 20 tys. osób rocznie. Najczęstszymi gośćmi *Legeparku* są całe rodziny, które dzięki uczestnictwu w tradycyjnych grach mogą przekazywać ich dziedzictwo kolejnym pokoleniom, a także duńscy i zagraniczni turyści, pracownicy firm i innych instytucji, które przez wspólny udział w aktywnościach z wykorzystaniem tradycyjnych gier mają na celu wypracowanie lepszych relacji zawodowych pracowników (tzw. „playbuilding”), uczniowie szkół i innych instytucji edukacyjnych, w których TSG stanowią część kulturowo-historycznego programu nauczania, instytucje, stowarzyszenia, kluby sportowe oraz osoby starsze i niepełnosprawne, do których te gry mogą być w łatwy sposób dostosowane.

Park ma kilka bardzo istotnych celów. Ważna jest tu możliwość wspólnego udziału w grze, interakcja w grupie, dialog i integracja między uczestnikami. Ma on być także inspiracją do tworzenia podobnych terenów, np. w klubach sportowych, parkach miejskich, przy szkołach. Stanowi też atrakcję turystyczną. Jest dostępny dla wszystkich — swoją aktywność fizyczną mogą tu z powodzeniem realizować także osoby starsze i niepełnosprawne.

Park daje również możliwość poznania i uczestnictwa w TSG uczniom szkół podstawowych, którzy wraz z nauczycielami często odwiedzają to miejsce, a także studentom Akademii Sportu w Gerlev i innym. Dzięki poznawaniu i uczestnictwu w dawnych grach mogą oni dostrzec zjawisko dzisiejszego sportu w perspektywie jego historii i zmienności w czasie.

Zdaniem Henninga Eichberga najważniejszym obecnie celem parku jest „przywroćenie dawnych gier do codziennego życia w Danii i rozwijanie — przez praktykę — nowych wymiarów tego, co te dawne gry mogą dla nas znaczyć w czasach współczesnych”¹³. Wieloletni pracownik *Legeparku* Lars Hazelton uważa z kolei, że jest to „rodzaj komentarza do tego, jak można zorganizować swoje środowisko lokalne, ale też wskazanie, że można robić coś innego — zaadaptować do potrzeb aktywności ruchowej na przykład tereny zielone, parki etc. *Legepark* ma być dobrym wzorcem dla społeczności lokalnych, jak zagospodarować przestrzeń i jak wykorzystać środki finansowe w środowisku lokalnym”¹⁴.

Park gier w Gerlev to atrakcyjne, otwarte dla wszystkich miejsce, w którym przywraca się do życia i wprowadza do różnych inicjatyw praktycznych europejskie gry i sporty tradycyjne. Poniżej opisuję kilka wybranych gier i sportów, pochodzących z różnych regionów Europy, w które można zagrać w tym parku:

¹² Na podstawie obserwacji własnych, poczynionych podczas badań terenowych w duńskim Gerlev (27.11.–1.12.2012).

¹³ Informacja własna: wywiad z Henningiem Eichbergiem (10.10.2014).

¹⁴ Informacja własna: rozmowa z Larsem Hazeltonem (28.11.2012).

- **shuiftafel (table shuffleboard)**

gra dla dwóch do sześciu osób pochodząca z Holandii (*sjoelbak*). Można grać jeden na jednego lub podzielić się na dwie drużyny. Jest to gra typu bilaradowego. Służy do niej kij i dyski, które należy umiejętnie wbijać za pomocą uderzenia kijem. Gra się na prostokątnym, płaskim stole, który na bokach ma dwa zagłębienia („rowki”). W środkowej części stołu ulokowany jest natomiast rodzaj metalowego półokręgu (w kształcie podkowy), przez który musi przelecieć dysk. Za nim, w tylnej części stołu, znajdują się trzy kołeczki, tworzące razem figurę trójkąta. Dwa z nich położone są obok siebie, nieco bliżej (patrząc od strony grającego zawodnika), a trzeci na samym końcu stołu.

Zadaniem gracza jest uderzanie za pomocą kija kolejnych, płaskich dysków w taki sposób, żeby te przeleciały najpierw przez wspomniany wyżej półokrąg, a następnie znalazły się jak najbliżej kołeczka znajdującego się na końcu pola gry;

- **balders bål (ogień wikingów)**

zabawa przeznaczona dla większej liczby uczestników. Może w niej wziąć udział od sześciu do nawet trzydziestu osób. Do jej przeprowadzenia potrzebujemy tylko liny, którą układa się w taki sposób, żeby utworzyła okrąg. Wokół niego ustawiają się gracze, chwytając się za ręce, i tworzą w ten sposób drugi okrąg wokół liny. Określa się go w Danii jako ogień wikingów lub głowa trolla (*trolldhovede* — inna nazwa gry). Zadaniem każdego z graczy jest wepchnąć inną osobę do środka. Kto się tam znajdzie, odpada. Krąg się zacieśnia i zabawa toczy się dalej, aż pozostanie jedna, zwycięska osoba;

- **tyren i det røde hav (byk w Morzu Czerwonym)**

ciekawa zabawa ruchowa, którą można zaobserwować zarówno w Danii, jak i w innych regionach Europy i świata. W Polsce opisał ją wspomniany już Eugeniusz Piasecki pod nazwą „Byk w zagrodzie” [1916]. Może w niej wziąć udział dowolna liczba uczestników w zależności od długości liny, która stanowi jedyny rekwizyt potrzebny do przeprowadzenia gry. Gracze tworzą rodzaj okręgu, trzymając linę przed sobą na wysokości bioder. Osoba odgrywająca byka wchodzi w środek okręgu. Jej zadaniem jest złapanie któregokolwiek z ustawionych na obwodzie uczestników przez dotknięcie jakiegokolwiek części jego ciała;

- **la rana (frog in the hole, toad in the hole, żaba)**

wymagająca sporej precyzji gra zręcznościowo-rzutna pochodząca z Hiszpanii. Może w niej wziąć udział dowolna liczba graczy w zależności od liczby żetonów stosowanych w tej grze. Każdy uczestnik ma dwanaście takich żetonów, którymi stara się trafić (za pomocą rzutu) w różnie punktowane otwory, wydrążone w blacie stołu służącego do gry. Największą liczbę punktów można uzyskać za trafienie w otwór gębowy znajdującej się w centralnym punkcie tego stołu figurki żaby. Osoba, która zdobędzie najmniejszą liczbę punktów, powinna pocałować żabę, która może dzięki temu symbolicznie przemienić się w księcia bądź księżniczkę [MØLLER 2000: 19];

- **bird of passage (ptak wędrowny)**

gra zręcznościowa, wymagająca od uczestników dużej precyzji. Wykorzystuje się w niej figurę drewnianego ptaka z ostro zakończonym dziobem. Zwisa on na linie przytwierdzonej do poziomej belki. Naprzeciwko, na pionowej belce umieszczony jest cel, zwany okiem byka. Zadaniem gracza jest uchwycenie ptaka, rozbijanie go na linie i trafienie jego dziobem w cel. Im bliżej oka byka uda się trafić, tym więcej zdobywa się punktów. Dla bezpieczeństwa zaleca się, by dzieci brały w niej udział pod opieką dorosłych.

Inne przykłady to m.in. flandryjskie *gaaibol*, *beugelen* czy *krulbol*, szkocki rzut palem (*tossing the caber*) oraz znane w wielu kulturach świata pod różnymi postaciami zabawy i gry typu rzut podkową, chodzenie na szczydkach, przeciąganie liny, różne rodzaje kręgli (ryc. 1), ciuciubabka etc.¹⁵ Wszystkie (i wiele więcej) zostało opracowanych do szerokiego użytku edukacyjnego [BRONIKOWSKA, LAURENT 2018].



Ryc. 1. Kręgle stołowe, 1. połowa XX w.; zbiory Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy, fot. Mariola Józwickowska

FIG. 1. Table skittles, 1st half of the 20th c.; collection of the Museum of the First Piasts at Lednica, photo by Mariola Józwickowska

¹⁵ Informacja własna, na podstawie pobytu w parku gier w Gerlev (27.11–1.12.2012).

Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy. Skansenowskie muzeum z potencjałem rozwoju TSG jako istotnego elementu dziedzictwa kulturowego

Przyjrzałem się pokrótce kilku instytucjom muzealnym (i innym) z Hiszpanii, Belgii i Danii, w których TSG są głównym punktem oferty. Na przykładzie Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy ukazuje teraz, że choć nie jest to muzeum sportu, to i tu tradycyjne zabawy, gry i sporty mogą stanowić (i już stanowią) ważny i ciekawy element oferty muzealnej. Realizowane jest to przez różne formy działalności muzealnej.

Podstawą są lekcje muzealne, prowadzone w tym zakresie zwłaszcza w jednym z oddziałów muzeum — Wielkopolskim Parku Etnograficznym w Dziekanowicach (dalej też WPE). Jak już wspominałem, edukacja muzealna jest jednym z istotnych trendów współczesnego i przyszłego muzealnictwa. W muzeach typu skansenowskiego lekcje muzealne mogą przybierać szczególną postać — praktycznej edukacji przez działanie. Przykładem jest prowadzona przeze mnie na terenie WPE lekcja pt. „Sporty, gry i zabawy tradycyjne — teoria i praktyka”. Jest ona skierowana do najmłodszych zwiedzających — dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym (1–6 klasa szkoły podstawowej). Trwa ok. 60 minut i rozpoczyna się krótkim wprowadzeniem. Pokazuję dzieciom, jak się dawniej bawiono. Mogą zobaczyć i wziąć do ręki dawne piłki-szmacianki, wypchane wewnątrz gałgankami, drewniane klocki, którymi za chwilę będą grały, oraz kilka innych materiałów i sprzętów do różnych gier. Następnie przechodzimy do właściwej części praktycznej. Najpierw dzielę dzieci na grupy, tłumaczę zasady każdej gry i krótko ją omawiam — nazwę, pochodzenie, znaczenie, przebieg rozgrywki etc. Większość czasu dzieci po prostu grają w takie gry, jak:

- kubb — zajmująca gra rzutna rodem ze Szwecji. Polega na strącaniu klocków za pomocą płaskiego rzutu drewnianą pałeczką bądź materiałowym woreczkiem z grochem. Do dzisiaj bawi i uczy nie tylko w swojej ojczyźnie;
- krokiet — to nie krykiet. To dawna gra dworska, polegająca na przebijaniu kul za pomocą kijów przez żelazne bramki. Wymaga precyzji, potrafi naprawdę wciągnąć.

Dzieci chodzą także na szczudłach. To ciekawa forma ruchu, wymagająca dobrej koordynacji. Mniejsi uczestnicy mogą pochodzić na tzw. kopytkach, czyli dwóch małych walcowatych pniach powiązanych ze sobą sznurkami. Dziecko stawia stopy na pieńkach, chwytając za sznurki i stara się iść. To dobre wprowadzenie do szczudeł.

Gramy też w rzutki — podobne do szkockiego *quoits* — polegające na rzucaniu sznurowymi lub gumowymi kólkami na drewniane kołki z zaznaczoną na nich liczbą punktów do zdobycia (od 5 do 25).

Czasem dzieci mają także okazję zagrać w pierścieniówkę. To podobna do siatkówki polska gra tradycyjna, polegająca na przrzucaniu piłki przez trzy otwory

w siatce. Grę zaczyna się serwem ponad siatką (jak w siatkówce), ale później drużyna przeciwna łapie piłkę. Jej zadaniem jest teraz podać ją oburącz do kolegi/koleżanki z drużyny bądź przerzucić przez jeden z otworów w siatce. Jeśli piłka spadnie na ziemię w obrębie pola gry po stronie przeciwnika, to drużyna rzucająca otrzymuje punkt. Jeśli trafi w siatkę, nad lub pod nią bądź poza pole gry — punkt mają przeciwnicy. Gra się zazwyczaj do dwóch wygranych setów do piętnastu punktów każdy. Pierścieniówkę wymyślił w latach 30. XX wieku polski nauczyciel wychowania fizycznego Włodzimierz Robakowski [1936]. Gra została zapomniana po II wojnie światowej, ale zrewitalizowano ją w XXI wieku dzięki staraniom Wojciecha Lipońskiego, a także Małgorzaty i Michała Bronikowskich. Nie jest jeszcze popularna, ale była wielokrotnie prezentowana w Polsce i za granicą, szczególnie podczas Świątowych i Europejskich Igrzysk Sportu dla Wszystkich TAFISA, trafiając nawet do programu zajęć uniwersytetu w Pusan w Korei Płd. i do parku gier świata w Kanadzie. Dzięki swojemu dynamicznemu przebiegowi i ciekawej rozgrywce ma szansę dalej się rozwijać.

Niedawno do oferty muzeum została także wprowadzona kolejna polska zabawa — kapela (ryc. 2). To dawna zabawa ruchowa kociewskich pasterzy [LIPONSKI 2008: 118]. Gracze mają w rękach kule i ustawiają się na obwodzie koła. Jedna osoba jest w środku, ma na głowie czapkę lub kapelusz i staje przy „kapliczce” — małej budowli z kilku ułożonych jeden na drugim kamieni. Zadaniem osoby z kulą jest takie jej kulnięcie bądź rzut, żeby strącić kamienie. Następnie biegnie ona po kulę i wraca jak najszybciej tą samą drogą na swoje miejsce. Zadaniem osoby na środku (kapelmistrza) jest z kolei szybkie odbudowanie kapliczki. Następnie rzuca czapką, którą ma na głowie, w osobę biegnącą po kulę. Jeśli zdąży i trafi, to następuje zmiana kapelmistrza. Jeśli nie, wówczas kolejna osoba z obwodu koła wykonuje rzut i cała zabawa się powtarza.

W ofercie mamy także inne gry. Lekcja kończy się podsumowaniem i podziękowaniem za wspólną zabawę. Choć w sposób naturalny występuje tu rywalizacja, udział w grach jest dużo ważniejszy niż zwycięstwo.

Inną sposobnością włączania zabaw, gier i sportów tradycyjnych do działalności współczesnych muzeów są imprezy plenerowe. Podczas nich muzea skansenowskie ożywają i są szczególnie atrakcyjne dla zwiedzających w każdym wieku.

Jedną z imprez w Wielkopolskim Parku Etnograficznym w Dziekanowicach jest organizowany od 13 lat Dzień Dziecka. Jest on, rzecz jasna, adresowany głównie do dzieci. Każdy chętny może jednak wziąć udział w różnych atrakcjach, wśród których nie brakuje zabaw, gier i sportów. Podczas ostatniej edycji Dnia Dziecka (2018 r.), dzieci miały okazję zagrać w kilka opisanych już wyżej gier, takich jak pierścieniówka, kubb, kapela czy krokiet, a także pochodzić na szczydach, małych kopytkach, pograć w rzutki etc.

Stworzyliśmy także możliwość wzięcia udziału w warsztatach rękodzielniczych, takich jak:

- tworzenie piłek-szmacianek. Dawniej piłki, którymi dzieci bawiły się na wsi, wyglądały inaczej niż dziś. Z pomocą pracownika muzeum dzieci miały spo-



Ryc. 2. Kapela: impreza Ogród Gier i Zabaw, Wielkopolski Park Etnograficzny w Dziekanowicach, 2018; fot. Bartosz Prabucki

FIG. 2. Kapela game. The Garden of Games and Plays event, the Wielkopolska Ethnographic Park in Dziekanowice, 2018; photo by Bartosz Prabucki

sobność wykonania tradycyjnej piłki-szmacianki, wypchanej wewnątrz gałgankami;

- piłki-jojo. Jakiś czas temu Polskę opanowała moda na plastikowe jojo. Sprzedawano je niemal wszędzie. Dawniej wyglądało ono jednak inaczej. W WPE można było zrobić piłkę-jojo wypchaną wewnątrz trocinami;
- lalki ze słomy. W dniu swojego święta dzieci mogły także wykonać urokliwą zabawkę;
- papierowe ozdoby. Innym materiałem, z którego można stworzyć ciekawe rzeczy jest papier. Dzieci mogły spróbować zrobić z niego ozdobe.

Podczas Dnia Dziecka 2018 wystąpił ponadto Teatr Fredry z Gniezna z przedstawieniem dla dzieci pt. „Wróżka z krainy bajek-dyrzymałek”.

Inne imprezy plenerowe w Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy, podczas których zabawy, gry i sporty stanowią jedną z atrakcji, to m.in. Majówka nad Lednicą czy Ogrody Matki Boskiej Zielnej. W 2017 roku każdy chętny mógł zagrać podczas nich w krokieta — wspomnianą już grę dworską, w którą dawniej grały arystokratki w falbaniastych sukniach na krynolinie. W parku francuskim za dworem ze Studzieńca (stanowiącym część ekspozycji muzealnej Wielkopolskiego Parku Etnograficznego), a więc w swoim naturalnym otoczeniu, stanowił

on efektywny element oferty tych imprez. Cieszył się sporym zainteresowaniem, zarówno dzieci, jak i dorosłych. Zabawy i gry były także obecne podczas tego-
rocznych (2018) warsztatów pt. Przyrodnicy i archeolodzy na wyspie Mieszka
i Dobrawy oraz imprezy plenerowej Noc Kupały, organizowanych w innych czę-
ściach Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy — Ostrowie Lednickim i tzw.
Małym Skansenie.

Ważnym miejscem organizowania TSG są także imprezy plenerowe, które
są poświęcone wyłącznie zabawom, grom i sportom tradycyjnym. Takim wyda-
rzeniem w Wielkopolskim Parku Etnograficznym w Dziekanowicach była nowa
impreza plenerowa pt. Ogród Gier i Zabaw (29 lipca 2018 roku). Był to niewiel-
ki festiwal zabaw, gier i sportów z całego świata dla wszystkich chętnych, ale
szczególnie adresowany do dzieci i nawiązujący do świata zabaw i gier, ukazane-
go przez niderlandzkiego malarza Pietera Bruegla Starszego na obrazie *Zabawy
dziecięce* (1560).

Uwzględnione zostały gry polskie oraz kilka wybranych z przywołanego obra-
zu, przeniesionych we współczesne realia — gry z wykorzystaniem kul, szcudła,
przeciąganie liny i inne. Rozstawione były stanowiska do poszczególnych zabaw
i gier, a każdy chętny mógł wziąć udział w ich dowolnej liczbie. Dzieciom rozda-
no karty ze zdjęciami gier i ich opisami. Po przejściu wszystkich gier i zaznache-
niu tego na kartach dzieci otrzymywały pamiątkowe dyplomy imienne i drobne
upominki muzealne.

Zwiedzający bardzo dobrze się bawili, poznając przy tym gry i dowiadując się,
że są one z jednej strony bardzo różnorodne, z drugiej jednak uniwersalne —
dotyczą wszystkich kultur świata i całej historii ludzkości, zawsze bawiły i uczyły,
a według badań naukowych to właśnie aktywny udział w takich formach spęd-
zania czasu wolnego dostarcza zarówno dzieciom, jak i dorosłym wielkiej przy-
jemności, poczucia szczęścia i satysfakcji. Jednocześnie tradycyjne gry i sporty
zostały ukazane odbiorcom jako istotne elementy materialnego i niematerialne-
go dziedzictwa kulturowego ludzkości. Tego typu formy aktywności świetnie bo-
wiem obrazują kulturowy i edukacyjny wymiar sportu (ryc. 3).

Z innych form działalności muzealnej w przyszłości można organizować tak-
że cykliczne warsztaty, podobne do tych, które przeprowadzono podczas omó-
wionego wyżej Dnia Dziecka 2018. Warsztat to ciekawa, praktyczna forma, sta-
nowiąca istotny element interaktywnej edukacji muzealnej.

Ważne jest też tworzenie kolekcji zabytkowych sprzętów do gier i innych
elementów związanych z TSG oraz organizowanie wystaw stałych i czasowych
poświęconych tej tematyce, a także wykładów, konferencji, prezentacji, różnego
typu zajęć skierowanych przede wszystkim do dzieci, ale też np. do dorosłych,
rodzin z dziećmi, osób starszych czy niepełnosprawnych etc. Dzięki temu mu-
zeum może powrócić do swoich klasycznych funkcji — bycia miejscem dialogu
i refleksji nad kulturą (w tym przypadku kulturą fizyczną), a jednocześnie miej-
scem dobrze rozumianej i aktywnej rekreacji i spędzania wolnego czasu. Przede



Ryc. 3. Zabawa dla całych rodzin: impreza Ogród Gier i Zabaw, Wielkopolski Park Etnograficzny w Dziekanowicach, 2018; fot. Bartosz Prabucki

FIG. 3. A game for all the family: The Garden of Games and Plays event, the Wielkopolska Ethnographic Park in Dziekanowice, 2018; photo by Bartosz Prabucki

wszystkim stawiałbym tu na zajęcia praktyczne, gdyż, jak już wspomniałem, sport najlepiej poznaje się przez aktywny w nim udział. Ta tematyka rozwija się ponownie na całym świecie, uzyskując wsparcie ważnych instytucji międzynarodowych, takich jak wymienione wyżej UNESCO, ETSGA, TAFISA, World Ethnosport i inne. Muzeum może się włączyć w ten międzynarodowy nurt, służąc jednocześnie swoim odbiorcom.

Zakończenie

Zabawy, gry i sporty tradycyjne to złożone i ciekawe zagadnienie. Stanowią one uznaną przez istotne instytucje międzynarodowe część dziedzictwa kulturowego ludzkości. Jednocześnie niosą ze sobą wiele wartości zdrowotnych, społeczno-kulturowych, turystyczno-rekreacyjnych, duchowych i innych.

TSG mogą stanowić (i już to czynią) ważki i wartościowy element oferty placówek muzealnych, zwłaszcza typu skansenowskiego. Dzięki ich włączaniu w takie inicjatywy jak: lekcje muzealne, imprezy plenerowe, warsztaty, prezentacje praktyczne, a nawet wydarzenia naukowe (konferencje, wykłady, sympozja), oraz przez tworzenie kolekcji związanych z nimi artefaktów, wystawy stałe i czasowe

etc., ta tematyka może się rozwijać z korzyścią dla wszystkich stron — świata TSG, muzealnictwa, dziedzictwa kulturowego, muzealników, a zwłaszcza tych, dla których (i na których) muzea się otwierają — zwiedzających.

Bibliografia

- BARTOSZ A.
2015 Szukając sensu w sprawozdawczych tabelkach [w:] I Kongres Muzealników Polskich, red. M. Wysocki i in., Warszawa, s. 73–81.
- BLANCHARD K.
1995 *The Anthropology of Sport. An introduction*, Connecticut–London.
- BRONIKOWSKA M.
2008 *Od sobótki do piłki nożnej polskiej: polskie tradycyjne zabawy i gry w koncepcji wychowania fizycznego Eugeniusza Piaseckiego*, Poznań.
- BRONIKOWSKA M.
2013 *Słowiańskie tradycje ludowych form kultury fizycznej na przykładzie wybranych narodów*, Poznań.
- BRONIKOWSKA M., BRONIKOWSKI M., GLAPA A., PRABUCKI B.
2015 Can traditional games be an option in increasing the physical activity of women following mastectomy? „*Biomedical Human Kinetics*”, vol. 7, no. 1, s. 87–94.
- BRONIKOWSKA M., BRONIKOWSKI M., SCHOTT N.
2011 You think you are too old to play? Playing games and aging, „*Human Movement*”, 12 (1), s. 25–31.
- BRONIKOWSKA M., LAURENT J.F.
2015 *Recall: Games of the Past: Sports for Today*, Poznań.
- BRONIKOWSKA M., LAURENT J.F.
2018 *Zabawy i gry różnych kultur*, Poznań.
- BRONIKOWSKA M., PLUTA B., DOBRZYŃSKA-WOŹNIEWICZ M.
2017 Presentation of Folk Games from the Wielkopolska Region [w:] *European Folk Games*, M. Kowalewski, J. Kalecińska, Toruń, s. 57–74.
- BUCZKOWSKA K.
2011 *Cultural tourism — heritage, arts and creativity*, Poznań.
- CAILLOIS R.
1997 *Gry i ludzie*, przekł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa.
- CASTELLS M.
2009 *Siła tożsamości*, przekł. S. Szymański, Warszawa.
- DE BONDT W., DE VROEDE E., DELHEYE P.
b.r.w. The long run-up [w:] *Sportimonium. More than just a Museum about Sport*, ed. by W. De Bondt, E. De Vroede, P. Delheye, Hofstade–Zemst, s. 2–6.

- DE VROEDE E.
2012 A programme of cultivating Ludodiversity: safeguarding traditional games in Flanders — Ludodiversity in Flanders and elsewhere, Hofstade–Zemst.
- GÓMEZ I NAVARRO A.
2006 Los juegos y deportes tradicionales en Valencia [w:] Games and Society in Europe, ed. by P. Lavega, València–Barcelona, s. 219–231.
- GOMME A.B.
1894 The Traditional Games of England, Scotland and Ireland, vol. 1, vol. 2, London.
- GWÓZDŹ A.
2003 Media i sport. Wprowadzenie [w:] Media, eros, przemoc. Sport w czasach popkultury, red. A. Gwóźdź, Kraków, s. 7–20.
- HINZ H.M.
Mission, Ethics, Values: The Value-Creation Role of Museums [w:] I Kongres Muzealników Polskich, red. M. Wysocki i in., Warszawa, s. 19–24.
- HUIZINGA J.
2007 Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury, przekł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa.
- JAOUEN G.
2009 The institutional environment of adult traditional games and social health [w:] Juegos tradicionales y salud social, ed. G. Jaouen, P. Lavega, C. de la Villa, Aranda de Duero, s. 38–46.
- KANTOR R.
2013 Zabawa w dobie społeczeństwa konsumpcyjnego, Kraków.
- KOMOROWSKI B.
2015 List do Organizatorów i uczestników I Kongresu Muzealników Polskich [w:] I Kongres Muzealników Polskich, red. M. Wysocki i in., Warszawa, s. 13.
- KWIATKOWSKA O.
2014–2015 Między interaktywnością a intermedialnością. Edukacja w muzeach na wolnym powietrzu [w:] Interaktywna edukacja na wolnym powietrzu, red. S. Klein-Wrońska, M. Kroh, T. Sadkowski, „Biuletyn Stowarzyszenia Muzeów na Wolnym Powietrzu w Polsce”, nr 15, s. 35–51.
- LAVEGA P.
2009 Contribution of the traditional games and sports to a systematic conception of health [w:] Juegos tradicionales y salud social, ed. G. Jaouen, P. Lavega, C. de la Villa, Aranda de Duero, s. 73–83.
- LIPÓŃSKI W.
2001 Encyklopedia sportów świata, Poznań.
- LIPÓŃSKI W.
2003 World Sports Encyclopedia, Poznań.
- LIPÓŃSKI W.
2004 Rochwist i palant, Poznań.

- LIPÓŃSKI W.
2008 Encyklopedia sportów świata, t. 6 i 11, Poznań.
- LIPÓŃSKI W.
2012 Historia sportu, Warszawa.
- MØLLER J.
1996 Traditional games — Presentation of a Danish Project. Idrættforsk/ Idrættshistorisk Værksted, Gerlev.
- MØLLER J.
2000 Europlay, Idrættshistorisk Værksted, Gerlev.
- NIEZABITOWSKI M.
2015 Czy muzeum potrzebuje nowej definicji? [w:] I Kongres Muzealników Polskich, red. M. Wysocki i in., Warszawa, s. 35–46.
- PELCZYK A.
2014–2015 Edukacja muzealna w świetle oficjalnych raportów. Nowa jakość czy panaceum na ukrycie muzealnych bolączek? [w:] Interaktywna edukacja na wolnym powietrzu, red. S. Klein-Wrońska, M. Kroh, T. Sadkowski, „Biuletyn Stowarzyszenia Muzeów na Wolnym Powietrzu w Polsce”, nr 15, s. 19–26.
- PIASECKI E.
1916 Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży — ze źródeł dziejowych i ludoznawczych, przeważnie rodzimych i z tradycji ustnej, Kijów.
- PIASECKI E.
1919 Tradycyjne zabawy i gry ruchowe, Warszawa.
- PRABUCKI B.
2012a Sport jako element tożsamości etnicznej. Antropologiczna analiza na przykładzie Szkotów, „Etnografia Polska”, vol. 56, s. 121–142.
- PRABUCKI B.
2012b Traditional sports as an attractive form of physical recreation and cultural tourism [w:] Teoria i metodyka rekreacji ruchowej w świetle aktualnych badań (Theory and methodology of physical recreation in the light of current research), red. W. Siwiński, B. Pluta, Poznań, s. 191–208.
- PRABUCKI B.
2014 Basque festival Aste Nagusia as an interesting example of cultural and sport tourism attraction [w:] New Trends in Tourism Research. A Polish perspective, ed. by F. Dias, S. Oliveira, J. Kosmaczewska, Â. Pereira, Leiria, s. 80–98.
- PURCHLA J.
2015 Muzea a zarządzanie dziedzictwem [w:] I Kongres Muzealników Polskich, red. M. Wysocki i in., Warszawa, s. 137–146.
- RADŁOWSKA K.
2014–2015 Między atrakcyjnością a skutecznością. Rola interaktywnej edukacji w muzeach na wolnym powietrzu [w:] Interaktywna edukacja na wolnym powietrzu, red. S. Klein-Wrońska, M. Kroh, T. Sadkowski „Biu-

- letyn Stowarzyszenia Muzeów na Wolnym Powietrzu w Polsce”, nr 15, s. 27–34.
- RAVN T.B., SCHANZ E.A.
2009 Authenticity and Relevance. Report from the 24th Conference in the Association of European Open Air Museums, Den Gamle By, Aarhus.
- ROBAKOWSKI W.
1936 Pierścieniówka gra sportowa dla młodzieży i starszych, Łódź.
- STRUTT J.
1810 The Sports and Pastimes of the People of England, 2nd edition, London.
- ŚWIĘCH J.
2015 Muzealium — między kryzysem a potrzebą autentyzmu. Odkrywanie kontekstu [w:] I Kongres Muzealników Polskich, red. M. Wysocki i in., Warszawa, s. 65–72.
- WYRWA A.M.
2009 Lednicka *Custodia Memoriae*. 40-lecie Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy. *Introductio* [w:] *Custodia Memoriae*. Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy. XL lat istnienia (1969–2009), red. A.M. Wyrwa, Lednica, s. 21–37.
- ŻUCHOWSKI P.
2015 Nowoczesne muzea szansą rozwoju regionalnego i lokalnego [w:] I Kongres Muzealników Polskich, red. M. Wysocki i in., Warszawa, s. 161–163.

Traditional plays, games and sports. Their potential and the possibilities of using them in museum activities.

S u m m a r y

This paper deals with the subject of traditional sports and games (in international literature also called TSG) and the possibility of using them in the contemporary museums' activities.

The author starts with a short description of the significance of sports, games and plays in the history of mankind and the difference between ritual plays and spontaneous games of the past and the contemporary, professional sport — typical for modern times and associated with globalization. Then attention is paid to the particular form of sport — traditional sports and games (TSG) — and their meaning as a cultural reaction to the global threats of homogenization, also visible in modern sport. He also explains why we should protect and promote these sports and games.

In the main part of this paper the author aims at indicating the potential and the examples of practical use of TSG in the museum context — as an important part of the intangible cultural heritage, museum education and museum cultural tourism. Then, he describes the selected examples of museums and other institutions in which TSG are used in the described contexts. Finally he focuses on the particular institution — the Museum of the First Piasts at Lednica in Poland, describing the selected examples of putting traditional sports and games in practice there and treating them as an important part of this Museum's offer.