

KATARZYNA KABACIŃSKA-ŁUCZAK

*Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
w Poznaniu*

GRY PATRIOTYCZNE W II POŁOWIE XIX I NA POCZĄTKU XX WIEKU NA PRZYKŁADZIE GRY „PIAST”

ABSTRACT. Kabacińska-Łuczak Katarzyna, *Gry patriotyczne w II połowie XIX i na początku XX wieku na przykładzie gry „Piaśt”* [Difficulties Patriotic Games in the II Catch of XIX and at the Beginning of the 20th Century on the Example of the „Piaśt” Game]. *Studia Edukacyjne* nr 51, 2018, Poznań 2018, pp. 99-126. Adam Mickiewicz University Press. ISSN 1233-6688. DOI: 10.14746/se.2018.51.6

Patriotic games in the second half of the nineteenth and early twentieth centuries were not only a ludic function, but also an educational function. Games that convey knowledge in the field of literature and national history, as well as geographical locations, were to shape the attitudes of patriotism, love for the country. For the propagation of Polishness in the era of partitions, the family was primarily responsible, and games were used as a help in forming patriotic attitudes in home education.

Key words: games and funs; „Piaśt, patriotic fun”, patriotic education

Wprowadzenie

Sytuacja społeczno-polityczna na ziemiach polskich w XIX i na początku XX wieku wpłynęła nie tylko na zmiany postrzegania otaczającej rzeczywistości, ale także, a może przede wszystkim, odcisnęła piętno na wychowaniu młodego pokolenia Polaków, którego istotnym elementem stało się podtrzymanie ducha narodowego. Na rodzinę (rodziców, dziadków) spadła odpowiedzialność przekazania wiedzy z zakresu rodzimej literatury, miejsc ważnych geograficznie oraz historii kraju. Sytuacja polityczna po roku 1795 bezsprzecznie wpłynęła na ideały wychowawcze, realizowane przede wszystkim w rodzinie, która w okresie niewoli narodowej stała się podstawowym miejscem wychowania patriotycznego, a wpływał na nie zarówno klimat polityczny, jak i założenia filozoficzne oraz zmiany społeczne (przełomu XIX

i XX wieku)¹. A patriotyzm, utożsamiany przede wszystkim z narodowymi powstaniem, zmieniał się na rzecz patriotyzmu codziennego², realizującego się zarówno w działalności społecznej, pracy organicznej, jak i samego wychowania w rodzinie.

Rodzina polska to pierwsze i ostatnie schronienie narodowego ducha. Pierwsze to niemowlę wchłania tego ducha z mlekiem swej matki. Tam na jej kolanach uczy się pierwszej modlitwy za Polskę, uczy się wymawiać z dumą „jestem Polak, Polska mała”, uczy się miłości pól rodzinnych, słyszy o naszych praojcach. Z jej ust przyswajają sobie język ojczysty, który jest mu najdroższym skarbem. Rodzina polska jest i ostatnim schronieniem ducha, bo gdy dziś wydzierają nam szkoły polskie, zamykają kościoły, lub wprowadzają tam wrogie jednostki, gdy wyrzucają nas z ziemi rodzinnej i chaty praojców, nie mogą, nie potrafią dotrzeć do serca matki

– z takim apelem Barbara Żulińska w 1913 roku zwracała się do Polek i wskazywała im ich obowiązki³. Według Stefani Walasek,

Na podstawie relacji autorów wspomnień można stwierdzić, że na wychowanie patriotyczne dzieci i młodzieży wpływ mieli zarówno rodzice, dziadkowie, rodzeństwo, jak i dalsi krewni⁴,

a wybór metod stosowanych przez członków rodziny uzależniony był w dużej mierze od sytuacji politycznej w zaborze. Wspólnymi sposobami wpływu na młode pokolenie były: lektura historyczna, czasopisma, opowiadania o dziejach ojczystych i historii rodziny, wycieczki geograficzne oraz historyczne, a w Galicji – udział w obchodach świąt narodowych⁵. Wydaje się, że do tej listy można dopisać gry edukacyjne (historyczne i geograficzne), oddziałujące na kształtowanie postaw patriotycznych. Ich wpływ był znaczący szczególnie w rodzinach szlacheckich, ziemiańskich, mieszczańskich, inteligentkich, mających świadomość z jednej strony ważności przekazania

¹ Por. A. Bocheński, *Rzecz o psychice narodu polskiego*, Warszawa 1971; por. K. Kabacińska-Łuczak, *Horses, toy sabers, toy soldiers – a few words about boys' patriotic toys of the second half of the 19th and beginning of the 20th century*, *Journal of Gender and Power*, 2018, 2, s. 25-52.

² Ks. J. Sochoń, *Literatura jako „miejsce patriotyczne”*, *Warszawskie Studia Teologiczne*, 2007, 1, s. 263.

³ B. Żulińska, *Nauka moralności narodowej. Obowiązki Polki. Pogadanki dla dziewcząt*, *Polska Myśl Pedagogiczna*, 1, zaczerpnięte 28 listopada 2017. Strona internetowa file:///C:/Users/WSE/Documents/zabawka%20patriotyczna/%C5%BAr%C3%B3d%C5%82a/21-Polska%20my%C5%9B1%20pedagogiczna1.pdf, s. 332.

⁴ S. Walasek, *Kształtowanie postaw patriotycznych w polskich rodzinach na przełomie XIX i XX wieku. Wstępne wyniki badań*, *Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Bydgoszczy*. *Studia*, 1996, 28, s. 132; por. K. Kabacińska-Łuczak, *Horses, toy sabers, toy soldiers – a few words about boys' patriotic toy*.

⁵ Tamże, s. 132.

wiedzy o kraju młodszymi pokoleniami, z drugiej – wprowadzania pomocy dydaktycznych w edukacji domowej⁶.

W XIX wieku na ziemiach polskich powstają pierwsze, upowszechniane gry (np. w formie loterii, planszowe) zwane pedagogicznymi⁷ – pełniące nie tylko funkcję ludyczną, ale przede wszystkim kształcącą/edukacyjną, wpływające na rozwój wiedzy (m.in. z dziedziny historii, literatury i geografii ziem polskich) nowego pokolenia rodaków, dlatego można je nazwać „grami patriotycznymi”⁸. Znajomość tradycji, języka i historii rodzimej miała kształtować świadomość narodową. Za pośrednictwem gier, w interesującym nas okresie, przekazywano różne treści – przede wszystkim zagadnienia historyczne i geograficzne, których podstawowym celem było kształtowanie polskości poprzez wiedzę o historii kraju i faktach geograficznych⁹. Wykorzystanie różnych gier (zabaw) na przełomie XIX i XX wieku w celach nie tylko ludycznych wynikało również między innymi z rozwijających się badań nad rolą i znaczeniem zabawek w życiu i rozwoju dziecka¹⁰.

Słowa zabawa i gra w badanym okresie nie miały ściśle określonego znaczenia. Słownik S.B. Lindego zabawy dziecinne, igraszki i gry traktuje synonimicznie¹¹, a w haśle gry wymienia ich wiele, między innymi szachy, kostki, karty, w kręgle i tym podobne¹², nie wyjaśniając ich semantyki. Natomiast w późniejszym słowniku, tak zwanym wileńskim z 1861 roku, zabawa – w interesującym nas znaczeniu – oznaczała „przyjemne spędzanie czasu, rozrywka (...). Zabawy dziecinne, t.j. gry, igraszki”¹³, a gra to „zabawa, rozrywka. Gra hazardowna. Gra szachów v. w szachy. Gra w karty. Gra w kręgle. Gra

⁶ Por. M. Nawrot-Borowska, *Nauczanie domowe na ziemiach polskich w II połowie XIX i początkach XX wieku – zapatrywania teoretyczne i praktyka*, Bydgoszcz 2011.

⁷ Gry pedagogiczne – określenie zaczerpnięte z książki Bolesława Londyńskiego (piszącego pod pseudonimem Mieczysław Rościszewski) pt. *Jak się bawić w towarzystwie? Opis najnowszych rozrywek salonowych, tudzież gier i zabaw towarzyskich w pokoju i na wolnym powietrzu.....*, Lwów, Złoczów, b. d. w., s. 262-269. Do gier pedagogicznych zaliczył grę „Piast, zabawa historyczna”, „Loteryjkę geograficzną” Antoniny Ambroziewiczowej, „Kwartety literackie”, „Domino przysłów polskich” oraz „Wynalazki”.

⁸ Gry patriotyczne będą rozumiane jako te, które w okresie niewoli narodowej wpływały na rozwój wiedzy z literatury, historii kraju, a także miejsc geograficznych związanych z rodzimą tradycją. Znajomość przez dzieci i młodzież losów państwa (wydarzeń zarówno chwalebnych jak i hańbiących, ważnych postaci historycznych itp.) miała stać się podstawą do identyfikacji z narodem.

⁹ Por. I. Rzepnikowska, recenzja: Марина Костюхина, *ДЕТСКИЙ АРАКУЛ. ПО СТРАН ИЩАМ НАСТОЛЬНОПЕЧАТНЫХ ИГР*, Moskwa: Новое Литературное Обозрение, „Slavia Orientalis” 2015, nr 4, <http://journals.pan.pl/dlibra/publication/96772/edition/83519/content/ma-2013-656-rzepnikowska-iwona?language=pl>, s. 856-859.

¹⁰ Por. D. Żołądź-Strzelczyk i in., *Dzieje zabawek dziecięcych na ziemiach polskich do początku XX wieku*, Wrocław 2016, s. 61-104.

¹¹ *Słownik języka polskiego przez S.B. Linde*, t. VI, Warszawa 1814, s. 592.

¹² Tamże, t. II, Warszawa 1808, s. 764-765.

¹³ *Słownik języka polskiego*, Wilno 1861, s. 2063

w kostki. Gra w fanty”¹⁴. W *Słowniku języka polskiego*, Warszawa 1900-1927, pod red. Jana Karłowicza, Adama Antoniego Kryńskiego, Władysława Niedźwiedzkiego, gra definiowana była podobnie jak w słowniku wileńskim, jako zabawa towarzyska (w wesołego ogrodnika, cenzurowanego, w ciuciubabkę, sekretarza, w piłkę, kręgle, palanta, bilard, karty, szachy, warcaby, domino itp.)¹⁵, zabawa jako uprzyjemnienie czasu, rozrywka, krotchwila, a zabawa dziecinna, towarzyska=gra, zabawa dziecinna=igraszka¹⁶. Na podstawie przytoczonych definicji można wywnioskować, że zarówno XIX-wieczne słowniki, jak i z początku XX wieku nie rozróżniały znaczenia słów gra i zabawa, choć podawały różne ich przykłady.

Łukasz Gołębiowski w swoim dziele *Gry i zabawy różnych stanów*, wydanej w Warszawie w 1831 roku napisał:

Może ściśle biorąc gry i zabawy należało by odróżnić i każde z nich opisać z osobna; lecz ten oddział nader byłby trudnym, a może niepodobnym (...) wszakże gra wszelka jest, powinna być przynajmniej zabawą i nawzajem, bliskie ich powinowactwo, a obok siebie stojąc, posłużą czasem do lepszego pewnych zarysów odbicia. Niejedna zabawa w grę przechodzi, gdy się do niej pieniądze jaka wartość przykłada, gdy się jakaś nagroda stanowi¹⁷.

Dokonał on pewnej próby podziału gier, jednak nie pozbył się trudności typologizacyjnych i jedynym kryterium konsekwentnie przestrzegany było wyodrębnienie zabaw dla dzieci i młodzieży, a wśród nich gier: niemowlęcych, dziecinnych, „studenckich” (gry nadające ruch ciału, uczące cierpliwości i zręczności oraz nierozsądne), dziewczęcych. Pozostałe gry określił między innymi jako służące do rozwinięcia w młodzieży ciała, nadania jej ruchu, gry spokojne – umysłowe (pisane, słowne), przygotowujące do stanu rycerskiego, hazardowe, takie, które służą rozweseleniu¹⁸. Podobnie brakuje jednoznacznego rozdzielenia semantycznego gry i zabawy w rozważaniach Stanisława Karpowicza, według którego „Grą nazywamy zabawę, ujętą w system, posiadającą właściwy cel, układ i środki. Wszystkie niemal zabawy towarzyskie są grami, gdyż posiadają swój układ”¹⁹.

Może nie dziwić fakt, iż terminy zabawa i gra w rozważaniach XIX-wiecznych i z początku XX wieku nie były jednoznacznie definiowane. Także

¹⁴ Tamże, s. 367.

¹⁵ *Słownik języka polskiego*, t. 1, red. J. Karłowicz, A.A. Kryński, W. Niedźwiedzki, Warszawa 1900-1927, s. 902.

¹⁶ Tamże, t. 8, s. 16.

¹⁷ Ł. Gołębiowski, *Gry i zabawy różnych stanów*, Warszawa 1831, s. 5.

¹⁸ Tamże, s. 5-6; por. K. Kabacińska, *Zabawy i zabawki dziecięce w pismach Łukasza Gołębiowskiego*, Biuletyn Historii Wychowania, 2001, 1-2, s. 12-23.

¹⁹ S. Karpowicz, *Zabawy i gry jako czynnik wychowawczy*, Warszawa 1905, s. 4.

współcześnie toczy się dyskusja nad znaczeniem tych terminów. Wydaje się, że podstawową różnicą między grą a zabawą jest fakt, iż w tej pierwszej występują określone/narzucone/niezmiennie reguły, których muszą przestrzegać wszyscy gracze²⁰.

Gra to czynność o ustalonych, skodyfikowanych zasadach, w której udział bierze zwykle kilka osób (rzadziej jedna). Każdą grę charakteryzuje także cel rozgrywki, który może być różny, choć zazwyczaj dotyczy bycia w czymś lepszym od konkurentów. Gry możemy podzielić na kategorie. Wyróżniamy więc gry, w których dominuje czynnik fizyczny człowieka, a więc różnego rodzaju gry sportowe (także zabawy ruchowe, zwłaszcza dziecięce), umysłowe i losowe²¹.

Można więc przyjąć, że gry towarzyskie, a do takich można zakwalifikować gry planszowe i ułożone na zasadzie loteryjki, mają służyć rozrywce, posiadają określone przez twórców reguły, tworzą mniej lub bardziej uporządkowany system, kończą się wygraną lub przegraną²². Gry planszowe były przewidziane dla niewielkiej liczby uczestników, zwykle 2 - 4,

a ich aktywność zdecydowanie ograniczała przestrzeń stołu, na którym rozkładano potrzebne do gier akcesoria. Ponadto właśnie owe akcesoria (pionki, karty, kostki, żetony, zabawki) były obiektem gry, nie zaś sam grający, jak to jest w przypadku wszelkich gier i zabaw ruchowych²³.

Celem niniejszych rozważań jest próba określenia edukacyjnych walorów gier pedagogicznych II połowy XIX i początku XX wieku w kształtowaniu postaw patriotycznych. Analizie poddane zostały gry o tematyce historycznej (Konstancji Biernackiej „Zabawa Polki z synami, czyli Opis dziejów polskich od Lecha aż do rozbioru Polski: ułożony w sposobie loteryi”, Józefa Gackiego, „Z dziejów polskich: zabawa historyczna w sposobie loteryi ułożona”), a szczególnie „Piast. Zabawa historyczna” (1904) i jej poprzednik „Assarmot” Klementyny z Tańskich Hoffmanowej (1829/1830) oraz „Piast, rzut kostką przez dzieje” (reprint z 2013 r.). Zwrócono także uwagę na gry obejmujące zagadnienia z geografii (Antoniny Ambroziewiczowej „Loteryjka geograficzna z uwzględnieniem najważniejszych miejscowości historycznych polskich: gra towarzyska dla starszych i dzieci” oraz Wojciecha Szymanowskiego „Gra z geografii Królestwa Polskiego: z tablicą gry

²⁰ Por. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1998, s. 55 i n.; por. A. Zadrożyńska, *Homo faber, homo ludens*, Warszawa 1983, s. 179 i n.; R. Caillois, *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.

²¹ R. Kopoczek, *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Katowice 2013, s. 10.

²² J.F. Jacko, „Czym jest gra?” *Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu*, *Homo Ludens*, 2013, 5, s. 98.

²³ I. Rzepnikowska, recenzja, s. 856.

przedstawiającą 64 widoki przyrody, miasta, gmachy, zwaliska zamków, oraz ubiory typowe mieszkańców rozmaitych prowincji (dla zabawy młodzieży polskiej) – znajomość miejsc i geograficznych krain ziem polskich miały wpływać na świadomość narodową młodego pokolenia, należą więc do gier patriotycznych.

Gry o zagadnieniach patriotycznych nie doczekały się opracowań, szczególnie z perspektywy historii wychowania²⁴. Uznałam, że w czasie obchodów 100-lecia odzyskania przez Polskę niepodległości należy zwrócić uwagę na kształtowanie postaw patriotycznych dzieci z wykorzystaniem gier – przede wszystkim historycznych i geograficznych, gdyż stanowią interesujące źródło do badań nad dzieciństwem na przełomie XIX i XX wieku. Nie tylko dlatego, że stanowiły cenną pomoc w edukacji domowej (m.in. ułatwiając naukę o przeszłości kraju, poprzez różnego rodzaju symbole umieszczone na planszach do gry), ale przede wszystkim ze względu na kształtowanie wiedzy *stricte* historycznej, geograficznej, przekazywanej w dołączanych do gier książeczkach.

Jak się okazuje, gry czytano i to w sensie dosłownym, ponieważ dołączano do nich obszerne teksty z przeznaczeniem do czytania w trakcie gry lub po jej zakończeniu. Nawet zewnętrznie gry przypominały niejednokrotnie książkę, zwłaszcza w wieku XIX, kiedy wydawano je w takiej właśnie formie²⁵.

W przedmowach zaznaczano często, że celem stworzenia gry jest jej funkcja edukacyjna, kształcąca, a jako przykład niech posłuży fragment jednej z nich:

Zabawy niniejsze, zarazem opisem krótko zebranych Dziejów Polskich będące, są dziełem (...) Damy, którą Wydawca o pozwolenie mu onych wydrukowania upraszał, celem uczynienia nowej i bez wątpienia przyjemnej przysługi szanownej Młodzieży Narodu Polskiego²⁶.

Do poniższej analizy zostały wykorzystane gry o układzie loteryjki (dwie historyczne i jedna geograficzna) oraz gry planszowe typu gęś (dwie historyczne i jedna geograficzna). Niniejsze refleksje nie wyczerpują zagadnienia, stanowią tylko przyczynek do dalszych badań nad edukacyjnymi grami

²⁴ Por. K. Kabacińska-Luczak, *Horses, toy sabers, toy soldiers – a few words about boys' patriotic toys*; też, „Zabawki polskiego dziecka niech cechę polską w sobie noszą” – zachęcanie do kupowania wytworów „rodzinnego przemysłu”, *Przegląd Pedagogiczny*, 2018, 1; Ł. Kozak, *Gra w praszczura*, <http://blog.polona.pl/2018/07/gra-w-praszczura/>; <http://www.giochidelloca.it/bibliografia.php>.

²⁵ I. Rzepnikowska, recenzja, s. 857.

²⁶ Przedmowa do gry K. Biernackiej, *Zabawy Polki z synami, czyli Opis dziejów polskich od Lecha aż do rozbioru Polski: ułożony w sposobie loteryi*, Wrocław 1821, b. n. s.

wpływającymi na rozwój patriotyzmu w II połowie XIX i na początku XX wieku.

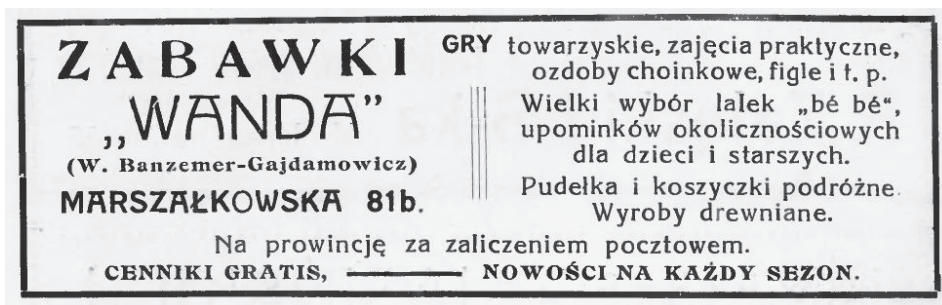
Gry planszowe należą do jednej z najstarszych kategorii gier. Znani je już Egipcjanie, grając między innymi w tak zwaną grę królewską z Ur²⁷.

Wszystkie gry z cyklu określanego wspólną nazwą *tabula* (termin ten występuje wielokrotnie w przekazach pisanych) charakteryzowały się tym, że rozgrywane były na specjalnie zaprojektowanych tablicach. Dziś nazywane są mianem planszowych²⁸.

Gra w młynek, alquerque, tric track, gry na motywie spirali (np. gęś, małpka), warcaby, szachy, czy w chińczyka i tym podobne to tylko wybrane przykłady planszówek, do których należy część analizowanych gier w poniższych rozważaniach²⁹.

Dawne gry patriotyczne ułożone sposobem loteryj

Od lat 20. XIX wieku na ziemiach polskich, podobnie jak na zachodzie Europy, zostało wydanych kilka gier edukacyjnych, które miały pełnić funkcje kształcące. Były wśród nich zarówno gry ułożone na zasadzie loteryjek, jak i planszowe. O ich popularności mogą świadczyć przykłady prasowych reklam gier (ilustr. 1 i 2).

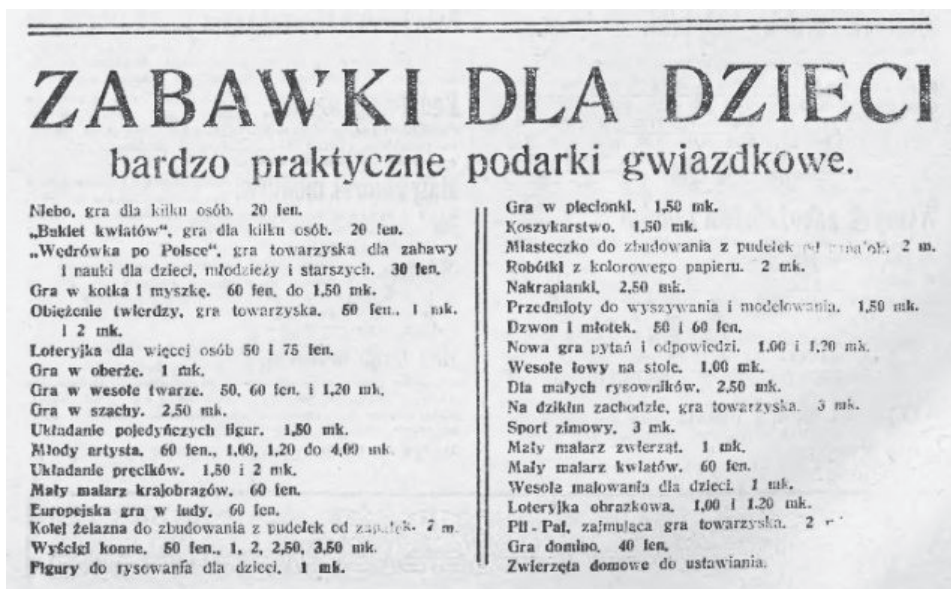


Ilustracja 1. Reklama sklepu z zabawkami, „Ziemianka” 1912, nr 12, b. n. s.

²⁷ A. Ćwiek, *Gry nie z tego świata*, [w:] *Magia gry sztuka rywalizacji*, s. 125; M. Żukowska, *Gra królewska z Ur*, [w:] *Tamże*, s. 128.

²⁸ P. Adamczyk, *Gry planszowe – tabula*, [w:] *Tamże*, s. 41.

²⁹ Por. tamże; P. Romanowicz, *Zabawa w średniowiecznym mieście. Studium archeologiczne z miast południowego Bałtyku*, Szczecin 2016; *Gry świata według Lecha i Wojciecha Pijanowskich*, Warszawa 2006; P. Adamczyk, *Gry indyjskie*, [w:] *Magia gry sztuka rywalizacji*, s. 131.



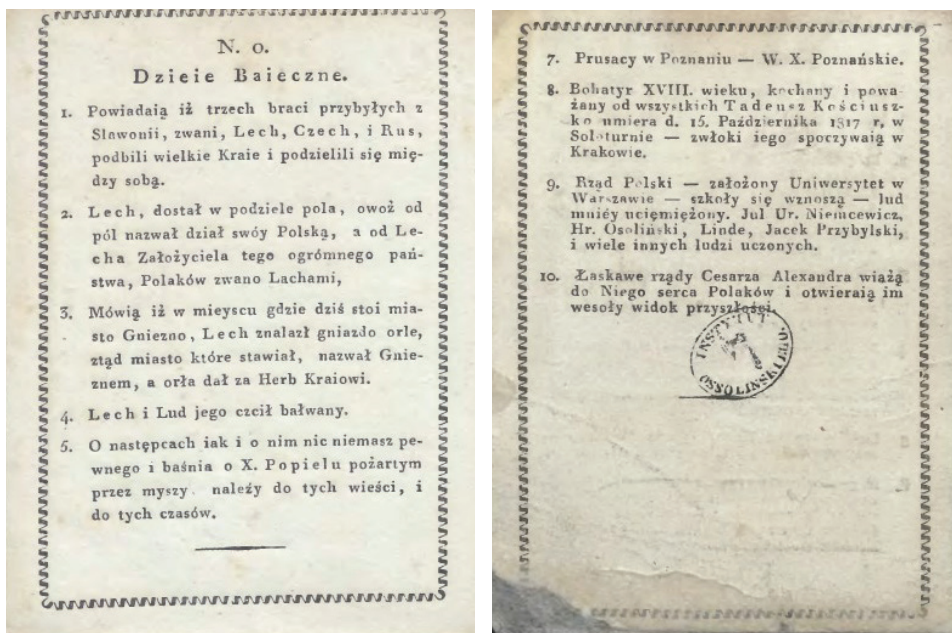
Ilustracja 2. Gwiazdka 1913. Cennik książek o treści religijnej, historycznej, naukowej, powieściowej, humorystycznej itp. stosownych na podarki gwiazdkowe. Dodatek do 148 numeru „Katolika”, s. 13

W 1821 roku we Wrocławiu u Wilhelma Bogumiła Korna Konstancja Biernacka (1773-1842)³⁰ opublikowała pod pseudonimem K. M. B..... „Zabawę Polki z synami czyli opis dziejów polskich od Lecha aż do rozbioru Polski ułożony w sposobie loteryi, doprowadzony do 1820 roku”. Gra rozpoczyna się krótką instrukcją: „Gracze wyciągają kartki z losem, to jest: przed zaczęciem gry wypada zrobić ilość kartek odpowiadającą ilości kart historycznych (...). Grający wyciągają po jednej takiej kartce i biorą kartę historyczną oznaczoną numerem jaki im losem wypadł. Lub też jeden trzyma karty historyczne, a drudzy po jednej wyciągają”³¹. Następnie każdy gracz stawia umówioną stawkę i zaczyna się właściwa gra, polegająca na tym, że każdy gracz zaczyna opowiadać treść opisanych dziejów na karcie historycznej pod konkretnymi numerami, sąsiad zapisuje liczbę numerów; wygrywa stawkę ten, kto opo-

³⁰ Konstancja Biernacka (1773-1842) to mało znana autorka literatury dla dzieci i popularyzatorka historii. W 1790 roku opublikowała książeczkę dla dzieci w formie loteryjki pt. „Historia Polski z wizerunkami królów, wodzów i wizerunkami miast znaczniejszych” file:///C:/Users/WSE/Documents/graw%20piast/kipdf.com_kompozycja-jaga-fot-rwostowska_5aca7e951723dd59884fa5b1.pdf; jest także autorką *Rozmowy Pawlunia z Babunią o kilkuset nawiiiających się przedmiotach czyli skazówka sposobu krzewienia w dzieciach zdolności, pojęcia i szlachetnych upodobań: podane kużytkowi dzieci umiejących dobrze czytać*, Kalisz 1829; *Opis stu nagród pięcioletniego Pawlunia ofiarowane ku zabawie jego rowiennikom*, Warszawa 1829.

³¹ K. Biernacka, *Zabawa Polki z synami*, Wrocław 1821, b. n. s.

wiedział najwięcej wydarzeń z wylosowanej kartki. Historia Polski rozpoczyna się od bajecznych dziejów – od Lecha, Czecha i Rusa, poprzez panowanie Piastów, Jagiellonów, królów elekcyjnych – po króla ostatniego – Stanisława Augusta Poniatowskiego, losy kraju pod zaborami, a kończy uznaniem dla łaskawych rządów cesarza Aleksandra, który wiąże do siebie serca Polaków i otwiera im wesoły widok przyszłości³² (ilustr. 3).



Ilustracja 3. Pierwsza i ostatnia strona gry K. Biernackiej „Zabawa Polki z synami”, Biblioteka Narodowa POLONA

W 1827 roku w Warszawie, nakładem i drukiem A. Brzeziny, ks. Józef Gacki (1805-1876), pracując jako nauczyciel języków starożytnych i historii w szkole wojewódzkiej w Piotrkowie, wydał grę, będącą efektem jego pedagogicznej pracy: „Z dziejów polskich: zabawa historyczna w sposobie loteryi ułożona”³³. Józef Gacki stworzył grę na podstawie własnych doświadczeń

³² Tamże.

³³ Por. D. Krześniak-Firlej, W. Firlej, *Biografia piśmiennictwa zakonników z sekularyzowanych klasztorów działających na obszarze diecezji kieleckiej i sandomierskiej w XIX w.*, Hereditas Monasteriorum 2016, 8, s. 159-239; <http://swietokrzyskiewloczegi.blogspot.com/2016/07/garsc-informacji-o-ksiedzu-jozefie.html> [dostęp: 28.11.2018]; W. Pestka, *Jak mało... Ks. Józef Gacki (1805-1876) zarys biografii*, Radom 2012; podobnie jak w przypadku gry „Piast” także i gra ks. J. Gackiego doczekała się reprintu: „Licząca 185 lat gra wzbudzała ciekawość uczestników warsztatów, jako że komputerowe gry są znakiem szczególnym naszych czasów, wywoływała dyskusję i skłaniała młodzież do porównań tamtego sposobu edukacji historycznej młodzieży poprzez gry

pedagogicznych oraz refleksji po lekturze w 1822 roku gry „Zabawa Polki z synami” Konstancji Biernackiej. Być może wykorzystywał ją w swojej pracy nauczycielskiej. Doceniał jej wartość:

Zabawa Polki z synami we Wrocławiu 1822 roku wydana łącząc naukę z rozrywką, bardzo jest pożyteczna, zwłaszcza dla nauczycieli domowych. Przy tej bowiem pomocy bez utrudnienia młodych umysłów, może się w nie wpoić wiadomości dziejów ojczystych³⁴.

Miał jednak do niej dość krytyczny stosunek, gdyż zarzucił autorce, że nie usunęła bajecznych powieści, „ani nie uniknęła często zdań mniej prawdziwych i sądów bezzasadnych”³⁵. Fakt ten stał się przyczyną, co sam podkreśla w przedmowie do gry, że postanowił przerobić tę grę, „aby korzystnie odpowiadała celowi swojemu”³⁶.

Gra J. Gackiego składała się z 43 kart (strona tytułowa, opis sposobu gry, przedmowa i 40 kart z informacjami historycznymi). Polegała, podobnie jak K. Biernackiej, na wyciąganiu dowolnej karty (lub karty wcześniej przygotowanej z numerem) i podaniu/przeczytaniu jak największej ilości wiadomości historycznych odwołujących się do danego wydarzenia. Historia kraju rozpoczynała się od najdawniejszych czasów do „wskrzeszenia” w 1815 roku Królestwa Polskiego (ilustr. 4).

Obie prezentowane gry historyczne rozpoczynały dzieje Polski od wydarzeń bajecznych, legendarnych, a zapewne z powodu cenzury, pozytywnie przedstawiały panowanie cara i przyszłość Królestwa Polskiego. W obu grach autorzy nie ustrzegli się wielu uproszczeń i uogólnień, ale ich nadrzędny cel – edukacyjny został zrealizowany.

Na zasadach loteryjki wydano we Lwowie, w Drukarni Ludowej Kaczyński & Oberski, w 1904 roku „Loteryjkę geograficzną z uwzględnieniem najważniejszych miejscowości historycznych polskich: grę towarzyską dla starszych i dzieci” autorstwa Antoniny Ambroziewiczowej (1863-post 1937). W objaśnieniu autorka podkreśla, że nie jest to zabawa zupełnie nieznaną,

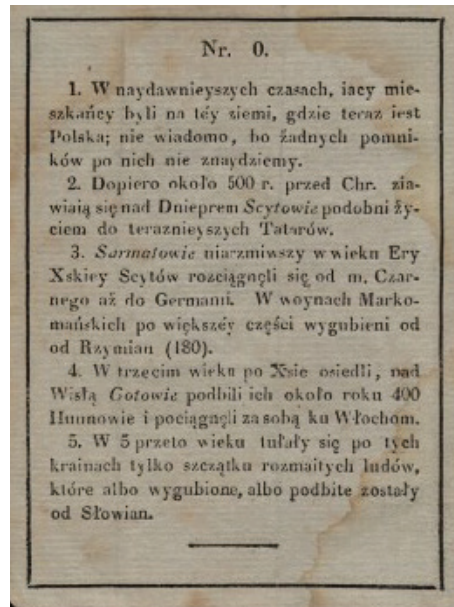
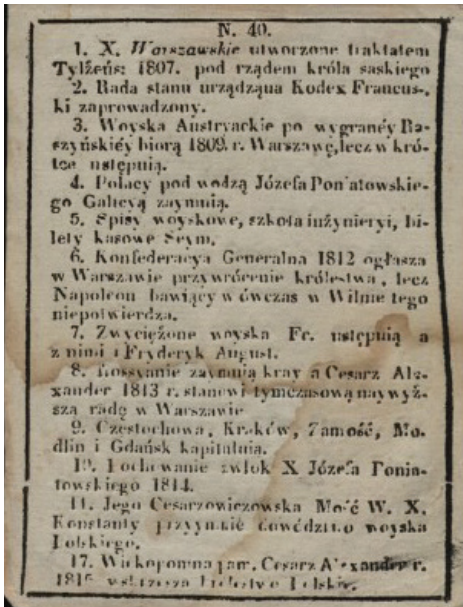
przed wielu już bowiem laty można się było z nią spotkać w niejednej rodzinie, gdzie ręką matki lub starszej siostry napisane karteczki, stanowiły miłą rozrywkę dla dzieci

z dzisiejszymi. Każda szkoła otrzymała od autora egzemplarze biografii ks. Józefa Gackiego, reprint gry i zaproszenie do konkursu literackiego, który ma się stać cykliczną imprezą literacką organizowaną wspólnie przez Bibliotekę i Stowarzyszenie Jedlnia” http://www.gmina-pionki.pl/strona-539-Archiwum_+Gramy_z_ks_J_Gackim_%E2%80%93_warsztaty_w_szkolach_c.html [dostęp: 2.12.2018].

³⁴ J. Gacki, *Z dziejów polskich: zabawa historyczna w sposobie loteryjki ułożona*, Warszawa 1827, b. n. s.

³⁵ Tamże.

³⁶ Tamże; por. A. Pachocka, *Dzieciństwo we dworze szlacheckim w I połowie XIX wieku*, Kraków 2009, s. 205.



Ilustracja 4. Pierwsza i ostatnia karta do gry J. Gackiego „Z dziejów polskich: zabawa historyczna w sposobie loteryi ułożona”, Biblioteka Narodowa POLONA

na wieczory zimowe. Cukierki i orzechy, nagradzające każdą dobrze rozwiązaną nazwę geograficzną, stawały się wielką zachętą³⁷.

Autorka po wprowadzeniu umieściła słowniczek geograficzny wyjaśniający różne pojęcia i nazwy, jak na przykład nazwy rzek, miejscowości. Gra polegała na tym, że do pudełka wkładano kartki z nazwami geograficznymi i każde dziecko po wyjęciu jednej, musiało powiedzieć, co wie na temat wylosowanego pojęcia geograficznego. Słowniczek służył wyjaśnianiu niejasności i przekazywaniu podstawowych wiadomości.

Spodziewamy się, że dzieci polubią wkrótce tę zabawę, która to w przyjemny i przystępny sposób utwali im w pamięci tyle ważnych miejscowości na kuli ziemskiej i tyle pamiętnych dla każdego Polaka wspomnień historycznych naszego kraju³⁸.

Gry patriotyczne planszowe

Wśród gier edukacyjnych rozwijających wiedzę historyczną i geograficzną na uwagę zasługują gry planszowe spiralne typu gąska. Ten typ gry,

³⁷ A. Ambroziewiczowa, *Loteryjka geograficzna z uwzględnieniem najważniejszych miejscowości historycznych polskich gra towarzyska dla starszych dzieci*, Lwów 1904, b. n. s.

³⁸ Tamże.

znany już od czasów starożytnego Egiptu, stał się, jak twierdzą jej badacze, prawdopodobnie najbardziej rozpowszechnioną planszową grą spiralną w Europie, szczególnie po wynalezieniu druku³⁹. Uznano ją również za jedną z najbardziej dynamicznie zmieniających się gier, jednocześnie pozostającą niezmienną⁴⁰. Gra powstała w XVI wieku we Florencji, w okresie panowania Francesco dei Medici. „Władca ten wysłał egzemplarz gry do króla Hiszpanii, Filipa II”⁴¹. Plansza tej gry ma 63/64 pola, ułożone w spiralę, a jej celem jest szczęśliwe dotarcie do rajy – gra jest więc pewną metaforą ludzkiego życia, w czasie którego napotyamy różne zdarzenia (np. pola 6 – most, 19 – gospoda, 31 – studnia, 42 – labirynt, 52 – więzienie, 58 – śmierć). Gra ta miała również wersję hazardową – obstawiano różne pola i wygrywający zbierał całą sumę. W XVIII-wiecznym opisie gry czytamy:

Zasady GRY W GĘSI ilustrują ludzkie życie, pełne raf i niebezpieczeństw, przez które przechodzimy z trudem i móżolem, by w końcu wpaść w ręce śmierci, która jak powszechnie wiadomo, sądzona jest każdemu człowiekowi⁴².

Z terenów polskich można wskazać kilka jej przykładów. Gra była znana w Polsce już w XVII wieku, o czym może świadczyć wzmianka w pamiętniku Kazimierza Sarneckiego:

... w wieczór [19 Novembris 1693 – K.K.-Ł.] król jm. trochę weselszy i nie taką miał alteracją jako z rana. Z jmp. posłem francuskim dyskursem zabawił się. Królewicowie ichm. gąskę grali przy królu jm. z królowna jm. i inszymi jmciami⁴³.

Najstarsza plansza do gry pochodząca z polskich ziem z roku 1721, wydana w Krakowie w Oficynie Franciszka Cezarego, znajduje się w zbiorach Biblioteki Jagiellońskiej w Krakowie (ilustr. 5). Prawdopodobnie przybyła do naszego kraju bezpośrednio z Włoch, o czym może świadczyć fakt, iż Karol Estreicher po jej odnalezieniu nie wskazał niemieckiej wersji gry – gry w małpę (Affenspiel), tylko w gąskę⁴⁴.

³⁹ E. Glonnegger, *Leksykon gier planszowych. Geneza, zasady i historia*, Warszawa 1997, s. 44; por. <http://www.giochidelloca.it/bibliografia.php>.

⁴⁰ *Gry świata według Lecha i Wojciecha Pijanowskich*, s. 210.

⁴¹ P. Adamczyk, *Gra w gąskę*, [w:] *Magia gry – sztuka rywalizacji*, s. 109.

⁴² J.J. Haid z Augsburga, za: E. Glonnegger, *Leksykon gier planszowych*, s. 45; por. „... gra w gęsi oraz wszystkie jej pochodne (tzn. wszelkiego rodzaju gry, polegające na rzucaniu kośćmi, przesuwaniu pionków lub żetonów po planszy, omijaniu różnego rodzaju przeszkód i jak najszybszym dotarciu do celu) (...). Już sama liczba pól do pokonania – zazwyczaj 63, znajdujące się na drodze gracza najrozmaitsze przeszkody – „studnia”, „karczma”, „więzienie”, „śmierć”, a także bonusy w postaci pola z rysunkiem gęsi nadają grze wymiar iście metafizyczny, bowiem nietrudno traktować grę w kategoriach drogi życiowej, którą rządzi przeznaczenie” I. Rzepniowska, recenzja, s. 858.

⁴³ K. Sarnecki, *Pamiętniki z czasów Jana Sobieskiego: diariusz i relacje z lat 1691-1696*, oprac. J. Woliński, Wrocław 1958, s. 61, za: P. Adamczyk, *Gra w gąskę*, s. 110.

⁴⁴ *Gry świata według Lecha i Wojciecha Pijanowskich*, s. 211.



Ilustracja 5. Plansza do gry włoskiej ucieszną gąską nazwana, Kraków 1721, Biblioteka Narodowa POLONA

Nawiązuje ona do typowej gry w gęś, która na całym świecie doczekała się wariantów historycznych, a ich początki sięgają XVII wieku, kiedy wydano „grę Francuzów z Hiszpanami w walce o pokój”⁴⁵. W 1809 roku we Florencji zostaje wydana przez P. Gasta gra w historię powszechną, której początki sięgają Adama i Ewy.

Historia – i to wszelaka – jest ulubionym tematem twórców gry w gęś we wszystkich krajach. Można z kolorowych plansz dowiedzieć się nie tylko tego, jakie

zdarzenia ówczesnie rówieśnicy gry uważali za ważne i ciekawe, można także dowiedzieć się, co o nich myśleli, co chwalili i co ganili⁴⁶.

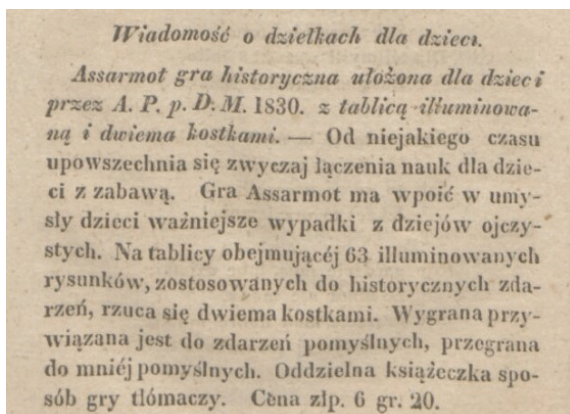
O pozaludycznych funkcjach gry przesądza fakt, że plansze do niej często zawierają odniesienia do historii, architektury, geografii, a nawet literatury kraju, w którym ją wydano. (...) Nie inaczej było w Rosji. Wprawdzie pochodząca z 1831 roku plansza do pierwszej ze znanych tam „gęsich historii” opracowana była jeszcze w sposób tradycyjny, ale już do wydanej w roku 1848 gry tego typu zatytułowanej „Kto oszuka czas, otrzyma nagrodę” (ros. Кто обманет время – получит награду) dołączona była książeczka z wierszami o porach roku rosyjskich poetów⁴⁷.

Także na ziemiach polskich możemy wskazać kilka przykładów zachowanych do obecnych czasów gier historycznych i geograficznych typu gęś. Pierwszą polską historyczną grą planszową był „Assarmot” z różnymi późniejszymi wariantami. Klementyna z Tańskich Hoffmanowa, znana XIX-wieczna autorka tekstów adresowanych do dzieci, dbająca o moralizatorskie i dydaktyczne przesłania swoich utworów, znając ówczesne tendencje pedagogiczne, przygotowała dla dzieci grę historyczną zatytułowaną „Assarmot,

⁴⁵ Tamże, s. 212.

⁴⁶ Tamże, s. 213.

⁴⁷ I. Repnikowska, recenzja, s. 858.



Ilustracja 6. „Dziennik dla Dzieci” 1830, nr 10

Wszystkich wydań K. z Tańskich Hoffmanowa, zgodnie ze swoimi moralizatorskimi tendencjami, zwraca się do adresatów:

W czasie długich wieczorów potrzebne wam są różne zabawki; nie można zawsze czytać, nie podobna biegać przez godzin kilka, nudno i źle nic nie robić; dobrze zatem zająć się nie męczącym przedmiotem, który by bawiąc nauczył, a przynajmniej rzeczy już znane przypomniał⁴⁹.

Po słowie skierowanym do młodych odbiorców, autorka prezentuje pravidła gry stosowane na 63-punktowej planszy z wykorzystaniem 2 kostek do gry. Podobnie jak w innych grach typu gęś, także i w tej są szczęśliwe i nieszczęśliwe zdarzenia, które przyspieszają lub spowalniają grę. Co ważne, każdej kolejnej przyporządkowane jest konkretne wydarzenie historyczne, które dziecko ma poznać. Historia rozpoczyna się odwołaniem do bajecznych dziejów Polski, czyli od Assarmota, później Lecha, Czecha i Rusa. Assarmot, którego imię przyjęła gra, miał być synem Jektana, praprawnikiem Sema, praszczurem Noego, patriarchą narodów sarmackich⁵⁰. Jako pierwszy zwró-

⁴⁸ Gry świata według Lecha i Wojciecha Pijanowskich, s. 217.

⁴⁹ K. z Tańskich Hoffmanowa, *Assarmot gra historyczna w kostki ułożona dla dzieci przez autorkę Pamiątki po dobrej matce, z tablicą iluminowaną*, Kraków 1850, b. n. s.

⁵⁰ Por. J.P. Woronicz, *Assarmot, syn Jektana, praprawnuk Sema, praszczur Noego, narodów sarmackich patriarcha, przyszytym pokoleniom w duchu wieszczym błogostawi*, [w:] tenże, *Pisma wybrane*, wyb. M. Nesteruk, Z. Rejman, Warszawa 1993. „Woronicz wierzył w Assarmota jako protoplastę narodów słowiańskich, jednakże osłabiał swoją wiarę podając ogólne pravidła rządzące takimi przypadkami”. M. Michalski, *O kilku sposobach przywoływania słowiańskiej przeszłości Polaków w pierwszej połowie XIX wieku*, file:///C:/Users/WSE/Documents/graw20piast/Michalski,%20Oblicza%20medievalizmu.pdf, s. 99.

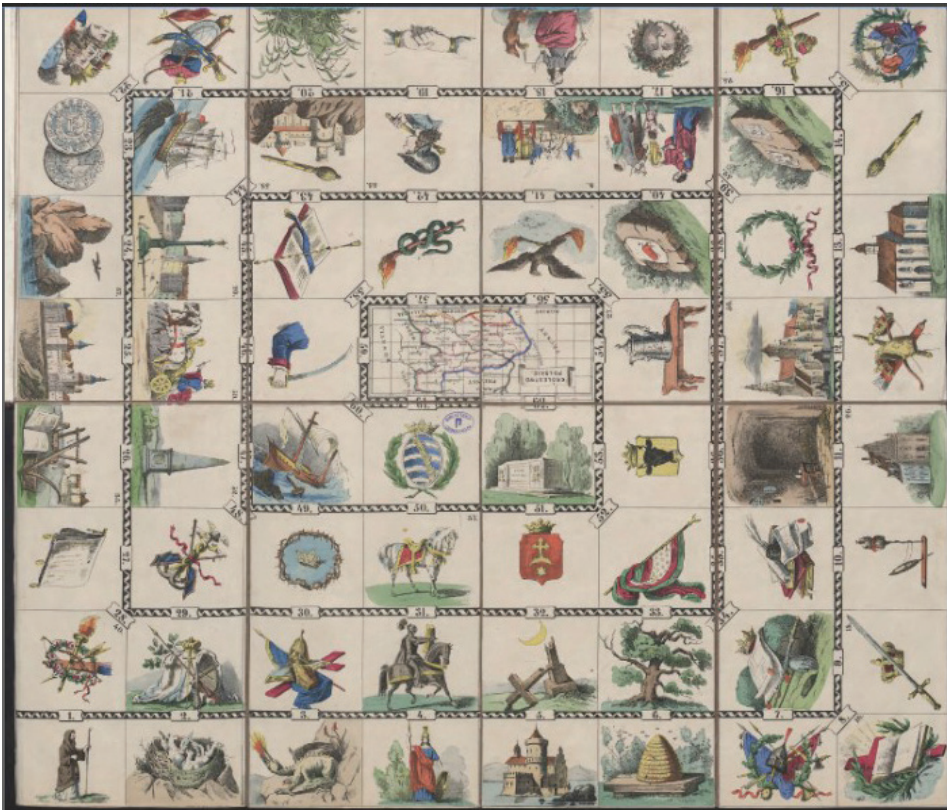
gra historyczna w kostki ułożona dla dzieci przez autorkę Pamiątki po dobrej matce, z tablicą iluminowaną” i wydała ją około 1829/1830 roku (ilustr. 6).

Do pięknie ilustrowanej planszy dołączono broszurę objaśniającą nie tylko zasady gry, ale przede wszystkim „wychowawczo-informacyjne rozważania autorki gry”⁴⁸.

Celem zabawy, o czym wspominała autorka, było zapoz-

cił na niego uwagę Stanisław Sarnicki w „Annales”, wywodząc od niego sarmackie korzenie Polaków⁵¹. Jak twierdzi J. Niedźwiedź,

Sarmatyzm jest odpowiedzią na wyzwania związane z formowaniem się w XIX wieku nowoczesnych narodów. Potrzebowały one opowieści o swojej przeszłości, która świadczyłaby o ich dawnej genezie i była historyczną legitymizacją ich istnienia. W wydaniu polskim taką opowieścią jest polonocentryczny sarmatyzm. Jest on polonocentryczny, ponieważ dość wcześnie zrównano sarmatyzm z polskością⁵².



Ilustracja 7. Plansza do „Assarmota”, Wilno 1861, Dolnośląska Biblioteka Cyfrowa (domena publiczna)

⁵¹ Ł. Kozak, *Gra w praszczura*, <http://blog.polona.pl/2018/07/graw-praszczura/>

⁵² J. Niedźwiedź, *Sarmatyzm, czyli tradycja wynaleziona*, Teksty Drugie, 2015, 1, s. 55; „Wprawdzie utożsamienie Sarmatów z Polakami znajdziemy już u historyków z XV i XVI wieku, jednak w XIX-wiecznych narracjach historycznych chodziło o inny wybór. Otóż XVI-wieczni kronikarze, jak Maciej z Miechowa, Kromer, Bielscy i Sarnicki, jako swoją tradycję historyczną wskazali mit sarmacki. Pisarze i historycy z XIX i XX wieku jako podstawową tradycję nowożytnego narodu polskiego wybierali mit szlachecki”, tamże.

Na planszy (ilustr. 7) umieszczono wiele symboli, na przykład liczba 8 ma znaki światła, Biblii, krzyża i palmy, co oznaczało przyjęcie przez Mieszka I chrztu, liczba 38 wieniec z wawrzynu i dębu – na cześć hetmana Jana Tarnowskiego, liczba 57 – jaskrawozielony wąż owinięty wokół płonącej głowni – symbol *liberum veto*, liczba 60 tonący okręt – rok 1795 trzeci rozbiór Polski. Liczba 63 zawiera mapę Królestwa Polskiego, na opisie której Hoffmannowa – podobnie jak autorzy wcześniejszych historycznych gier (K. Biernacka i J. Gacki) – kończy grę, w pozytywny sposób przedstawiając cara Aleksandra I, który podał rękę Polakom „i utworzył królestwo polskie i sam królem się jego ogłosił w 1815 r.”⁵³

Gra cieszyła się dużym zainteresowaniem, o czym mogą świadczyć jej wznowienia w poszczególnych latach: 1850 (wyd. 2 poprawione Kraków D.E. Friedlein, Druk Uniwersytetu Jagiellońskiego), 1851 (wyd. drugie poprawione, Kraków Friedlein)⁵⁴, 1852 (wyd. nowe, Warszawa, M. Orgelbrand), 1861 (wyd. nowe, Wilno, Nakład M. Orgelbranda), 1863⁵⁵. Popularność „Assarmota” potwierdzają również wspomnienia Bolesława Limanowskiego (1835-1935), który w dni słotne i mroźne, kiedy trzeba było siedzieć w pokoju, chętnie w nią grał. „Była to jakby mapa, złożona z szeregu obrazków i przedstawiająca podróż przez dzieje Polski (...) poczynających się od bajecznego Assarmota”⁵⁶. Pamiętnikarz opisał dokładnie tę grę, zwracając uwagę, że jeśli pionek zatrzymywał się na fakcie czy wydarzeniu przynoszącym chlubę narodowi, gracz posuwał się do przodu lub odbierał z kasy nagrodę. Jeśli zaś obrazek przedstawiał fakt haniebny czy klęskę, należało zapłacić karę i cofnąć się o wyznaczoną liczbę pól. Jeśli gracz stanął na polu przedstawiającym ostatni rozbiór Polski, płacił wielką karę i zostawał usunięty z gry⁵⁷. Autor pamiętników podkreślał, że była to obrazkowa nauka dziejów ojczystych. O popularności Assarmota mogą świadczyć także słowa wypowiedziane jeszcze za życia Hoffmannowej (w 1842 r.) przez E. Ziemięcką: „Nie będę tu wylizywać wszystkich pism jej dla dzieci – są one w rękach wszystkich (...), wszystkie jej prace miały za cel kształcenie serc młodych”⁵⁸. W 1862 roku w „Tygodniku Mód i Nowości Dotyczących Gospodarstwa Domowego” pisano, że „As-

⁵³ K. z Tańskich Hoffmannowa, *Assarmot. Zabawa historyczna*, Warszawa 1852, b. n. s.

⁵⁴ https://archive.org/stream/bibliografiapols02estre/bibliografiapols02estre_djvu.txt

⁵⁵ J.E. Dąbrowska, *Klementyna. Rzecz o Klementynie z Tańskich Hoffmannowej*, Białystok 2008, s. 302.

⁵⁶ B. Limanowski, *Pamiętniki (1835-1870)*, Warszawa 1936, s. 34.

⁵⁷ Tamże. Por. M. Nawrot-Borowska, *Zabawka dziecięca na terenie ziem polskich w II połowie XIX i na początku XX wieku w przekazach pamiętnikarskich*, [w:] *Zabawka – przedmiot ludyczny i obiekt kolekcjonerski*, red. K. Kabacińska-Luczak, D. Żołędź-Strzelczyk, Poznań 2016, s. 212.

⁵⁸ E. Ziemięcka, *Rozbiór talentu*, s. 70, za: J.E. Dąbrowska, *Klementyna*, s. 135; por. Deotyma, *Klementyna Hoffmannowa wobec nowych pokoleń*, „Kronika Rodzinna” 1881, nr 1, s. 1-2, za J.E. Dąbrowską, *Klementyna*, s. 135.

sarmot” jest „grą mniej upowszechnioną, chociaż dalece pożyteczniejszą”⁵⁹. W artykule tym podkreślano również zalety tej gry:

Główną rzeczą w tej zabawie, oprócz zajęcia, jakie budzi chęć wygranej, jest uważne odczytywanie natrafionych faktów. Nie trzeba nigdy pozwolić, aby następna osoba rzuciła kostki, nim czytanie dopełnione nie zostanie. Tym sposobem przez kilka wieczorów grający, w zarysie nauczyć się mogą całej historii polskiej⁶⁰.

Z roku 1852 pochodzi kolejna plansza do gry typu gąska (ilustr. 8), autorstwa Celiny Dominikowskiej (1830-1908) z 64 polami do gry, obejmująca różne wydarzenia historyczne⁶¹. Jest to kopia „Assarmota” K. z Tańskich Hoffmanowej. Dominikowska tworząc pola do gry (nie ponumerowała ich, co utrudnia grę, tym bardziej że brak do niej instrukcji), wzorowała się na planszy Hoffmanowej, dokonując niewielkich zmian, jednak starała się zachować alegorię i symbolikę poszczególnych wydarzeń historycznych (np. postać Assarmota, czy też węża zawiniętego wokół płonącej głowni). Choć, jak twierdzi Łukasz Kozak:

nie ulega Hoffmanowej i na ostatnim polu przedstawia zadumanego rannego żołnierza, ułańską lancę i kosę na sztorc oparte o ruiny, wreszcie białego orła na sztandarze i anioła wskazującego otoczony gwiazdami napis „kiedyś”. Ta scenka, choć naiwna, jest zdecydowanie odważniejsza od finału *Assarmota*, gdzie po prostu widzimy mapę Królestwa⁶².

Po prawie 20 latach od ostatniego wydania „Assarmota” można znaleźć uwagi krytyczne. Jedna z matek na łamach „Kroniki Rodzinnej” pisała:

Loteryja liczbowa uczy dzieci praktycznie rozpoznawać cyfry; geograficzna i historyczna, jakkolwiek nieco naciągnięte i przez wiele dzieci uważane za nudne, przecież przy współudziale starszych dają nieraz zadowalające rezultaty. Zabawy te jednak zarówno jak *assarmot* i różne tej gry przystosowania opierają się na pierwiastku dogmatycznym, są teoretyczne daleko więcej niż praktyczne, a zatem nie odpowiadają w zupełności wymaganiom obecnej pedagogiki⁶³.

Pomimo krytycznych uwag z lat 80. XIX wieku, w 1904 roku we Lwowie, nakładem księgarni Seyfartha i Czajkowskiego w drukarni „Słowa Polskiego” pod zarządem J. Ziemińskiego, została opublikowana gra „Piast, zabawa historyczna podług Assarmota Klementyny z Tańskich Hoffmanowej

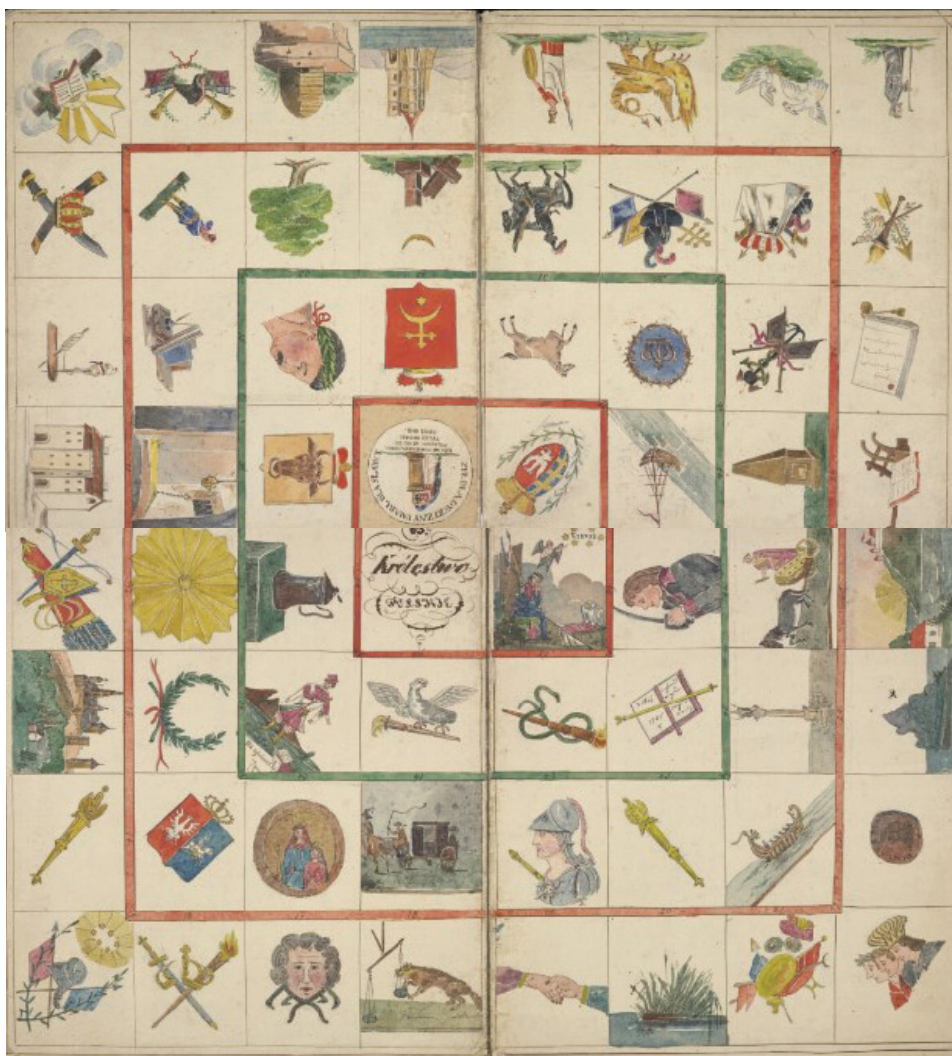
⁵⁹ *Assarmot*, „Tygodnik Mód i Nowości Dotyczących Gospodarstwa Domowego” 1862, nr 11, s. 8.

⁶⁰ Tamże.

⁶¹ Dominikowska Celina [w:] *Słownik biograficzny twórców oświaty i kultury XIX i XX wieku Polski południowo-wschodniej. Suplement*, red. Kazimierz Szmyd, Rzeszów 2015, s. 39-40.

⁶² Ł. Kozak, *Gra w praszczura*.

⁶³ Jedna z matek, „Kronika Rodzinna” 1882, nr 10, s. 290.



Ilustracja 8. C. Dominikowska, Plansza do gry, 1852, Biblioteka Narodowa POLONA

ułożyła Zofia D`Abancourt z rysunkami barwnymi S. Dębskiego, J. Kossaka i L. Winterowskiego”, wykonanymi w zakładzie graficznym „Promień”. Wydawcy uznali, że „Assarmot” przez dwa pokolenia oddał nieocenione zasługi polskim dzieciom, a że

Rzecz powyższa, od dawna już zupełnie wyczerpana, wyszła pod surową moskiewską cenzurą i z konieczności musiała pominąć najważniejsze i najpiękniejsze chwile naszych dziejów, dlatego też – zdaniem naszym – tylko w części odpowiada celowi naszemu⁶⁴.

⁶⁴ Od wydawców, *Piast. Zabawa historyczna*, Lwów 1904, b. n. s.

W ten sposób wyjaśniono zmiany i uzupełnienia wprowadzone do pierwotnego wzoru Hoffmanna.



Ilustracja 9. Plansza do gry „Piast, rzut kostką przez dzieje” 2013, w zbiorach autorki

Z 1903 roku pochodzi reklama umieszczona w „Małym Świątku”, w której uznano „Piasta” na najpiękniejszą grę, jaka winna stać się dzieciom najmiłsza i wzbudzić w nich wielką miłość do dziejów ojczystych. Doceniono piękne ilustracje S. Dębickiego, J. Kossaka i L. Winterowskiego upamiętniające najważniejsze chwile z przeszłości Polski, a także najwspanialsze postaci męczyzn i kobiet, których czyny wpłynęły na losy kraju.

„Mały Świątek” patrzy i patrzy na te obrazki i dosyć się im nie może napatrzeć, takie są śliczne i miłe mu i to, że gra ta cała tak pięknie artystycznie wykończona, wykonana zupełnie w kraju, że ani jeden grosz za nią zapłacony nie wyjdzie za granicę⁶⁵.

Należy zwrócić uwagę, że informacja o wspieraniu przemysłu rodzimego wpisuje się w ówczesną tendencję nawoływania do kupowania produktów – w tym także zabawek krajowego pochodzenia⁶⁶. Co warte podkreślenia, zwrócono uwagę adresatom „Małego Świątka”, że gra ta jest cenna także dlatego, że będzie ich uczyć historii, jak ojców „Assarmot”.



Ilustracja 10. *Piast. Zabawa historyczna.* „Mały Świątek” 1903, nr 39, s. 288

Grę „Piast” uznawano również za odpowiedni prezent i polecano na gwiazdkę. Przykładem może być reklama umieszczona w „Pracy” w 1904 roku (ilustr. 11). Kilka lat później jej walory przede wszystkim edukacyjne dostrzegł Bolesław Londyński, publikujący pod pseudonimem Mieczysław Rościszewski: „... istotnie „Piast” stał się grą narodową i patriotyczną, a lubo nie nową, to jednak nie starzejącą się nigdy i godną jak najgorętszego polecenia”⁶⁷. Zaznaczył również, że gra została oparta na „Assarmocie” Klementy-

⁶⁵ *Piast. Zabawa historyczna*, „Mały Świątek” 1903, nr 39, s. 288.

⁶⁶ Por. K. Kabacińska-Luczak, „Zabawki polskiego dziecka niech cechę polską w sobie noszą” – zachęcanie do kupowania wytworów „rodzinnego przemysłu”, *Przegląd Pedagogiczny*, 2018, 1, s. 129-146.

⁶⁷ M. Rościszewski, *Jak się bawić w towarzystwie?* s. 266.

ny z Tańskich Hoffmanowej, a jej rodzaj nawiązuje do wielu zagranicznych gier tego typu, między innymi niemieckich, francuskich, czy japońskich. M. Rościszewski podkreślał przede wszystkim edukacyjny i kształcący walor tej gry, o znaczącym wpływie na szerzenie patriotyzmu.

Reguły gry nie były skomplikowane: grający, których liczba może być dowolna, składają po 16 znaczków do płatki, wyścig zaczyna ta osoba, która wyrzuciła największą liczbę „oczek”. Każdy z graczy ma swój znak (dzisiejszy pionek) – pierścionek, pieniądz i tym podobne, i przesuwa go zgodnie z liczbą wyrzuconych „oczek”. Jeśli gracz spotka drugiego na danym polu, ten wraca na swoje miejsce, ale otrzymuje od spychającego trzy znaczkiki. Wygrywa ten, który pierwszy stanie na polu 61. Jednakże, po drodze gracze napotykają różne wypadki,

szczęśliwe i nieszczęśliwe zdarzenia, które nie tylko opóźniają, ale czasem przerywają zupełnie podróż. Oto wytłumaczenie tych kar i nagród, a zarazem historyczna gra osnowa, bo pod każdą liczbą jest obrazek do wspomnień ojczystych zastosowany⁶⁸.

Gra „Piast”, podobnie jak „Assarmot”, miała pięknie wykonaną planszę, jednak co odróżnia ją od pierwowzoru – z 61 rysunkami („Assarmot” miał ilustracji 63, plansza C. Dominikowskiej 64, reprint z 2013 – 61) z podzielonymi polami o wydarzeniach i postaciach historycznych, książeczkę z zasadami gry oraz wiadomościami z historii kraju. Analizując obie te gry, oparte na zasadach gry w gęś, można – oprócz różnicy w liczbie pól – zauważyć kilka odmienności. Po pierwsze, w grze z 1829 roku używano dwóch jednakowych kostek do gry, w grze z 1904 roku jedną kostkę (do reprintsu gry z 2013 roku dołączono wariantywnie dwie kostki). Po drugie, dzieje narodu zostały podzielone na różne rozdziały. W „Assarmocie” znajdujemy ich 5 (1. Dzieje bajeczne Polski; 2. Polska podbijająca 962-1139; 3. Polska w podziałach 1139-1333; 4. Polska kwitnąca 1333-1588; 5. Polska upadająca 1588-1795). Należy



Ilustracja 11. Reklama prezentów na gwiazdkę, „Praca” 1904, nr 54, b. n. s.

⁶⁸ Prawdła gry, „Piast. Zabawa historyczna” 1904, b. n. s.

dodać, że każda nazwa kolejnej epoki stanowi osobne pole do gry opatrzone odpowiednią cyfrą, w „Piaście” 2 (Z podań oraz Z dziejów Polski – tytuły rozdziałów nie mają swoich pól). Po trzecie, obie gry różnią się pierwszym polem – w grze z 1829 roku (i wydaniach późniejszych) dzieje rozpoczynają się od Assarmota, w zabawie z 1904 roku – od legendy o Lechu, Czechu i Rusie. Różnica wynikała ze zmian zachodzących w ówczesnej historiografii, która podważyła tezę o pochodzeniu Polaków/Sarmatów od Assarmota⁶⁹. Po czwarte, ze względów chronologicznych odmienne są ostatnie pola – w grze Klementyny z Tańskich Hoffmanowej wszystkie wydania kończą się na powołaniu przez cara Królestwa Polskiego. Być może ze względu na cenzurę autorka musiała w „pozytywny” sposób przedstawić stosunek do cara. W grze z roku 1904 (i 1909) ostatnim wydarzeniem jest opis tego, co działo się i dzieje po 1863 roku (upadku powstania styczniowego)

...naród wszedł w siebie, odtrącił zmorę zwątpienia i rzucił hasło, że nie czas nam z bronią w rękę na wroga iść, lecz wzięwszy kielnię i młot, gmach ten swawolą i nie-
rządem podminowany, z fragmentów przebudować⁷⁰.

W tej wersji nie ma także, jak w pierwowzorze, żadnych pozytywnych odniesień do cara. Kolejne różnice dotyczą wydarzeń i postaci, które nie zostały ujęte w obu grach. W „Piaście” nie umieszczono następujących postaci opisanych w „Assarmocie”: Sieciecha, pierwszego hetmana, Zbigniewa Oleśnickiego, Zawiszy – rycerza, Michała Glišńskiego, Anny Jagiellonki, Karola Chodkiewicza, księcia Adama Czartoryskiego, Stanisława Małachowskiego. Natomiast, można znaleźć wydarzenia i postaci, których nie było w pierwowzorze „Piasta”: Mikołaja Kopernika, *liberum veto*, Jana Kochanowskiego, ks. Piotra Skargę Pawęskiego, Konstytucję 3 maja, targowicę, trzeci rozbiór Polski, legiony oraz ważnych Polaków, a także te sytuacje, które zdarzyły się po 1829 roku: powstanie listopadowe, twórczość Adama Mickiewicza, powstanie styczniowe i zmiana sposobów walki o odzyskanie niepodległości z walk niepodległościowych na pracę organiczną. Na koniec warto zwrócić również uwagę na pole 61 w „Piaście”, na którym umieszczono mapę Polski z XVII wieku, kiedy terytorialnie sięgała od Morza Bałtyckiego po Morze Czarne (ilustr. 12), takie zakończenie gry, podobnie jak wiele ówczesnych przekazów, miało służyć „ku pokrzepieniu serc”.

W 2013 roku, nakładem Zakładu Narodowego im. Ossolińskich, wydano reprint gry „Piast” z 1904 roku pod nazwą: „Piast. Rzut kostką przez polskie dzieje”. Zestaw zawiera planszę oraz oryginalną instrukcję „Piast. Zabawę

⁶⁹ Por. M. Michalski, *O kilku sposobach przywoływania słowiańskiej przeszłości Polaków w pierwszej połowie XIX wieku*.

⁷⁰ *Piast. Zabawa historyczna*, s. 31-32.



Ilustracja 12. Fragment planszy do gry „Piast”, reprint z 2013 r., w zbiorach autorki

historyczną podług Assarmota Klementyny z Tańskich Hoffmanowej ułożyła Zofia D`Abancourt” (reprint z 1904 r.) – współczesną instrukcją napisaną zrozumiałym językiem, „Piast. Rzut kostką przez polskie dzieje, czyli jak zagrać na nowo na starej planszy, instrukcja i historyczna gry osnowa”, która zawiera nowy wariant gry (wprowadzono możliwość grania 1 lub 2 kostkami; o wygranej decyduje, nie jak w pierwowzorze najszybsze dotarcie do końcowego pola, liczba zdobytych punktów) oraz informacje o wydarzeniach i postaciach historycznych. Ponadto, w skład gry wchodzi: 150 kartonowych monet, tabela ruchów, worek do przechowywania monet (płatek), 4 pionki (liczba graczy jest więc ograniczona, w przeciwieństwie do „Assarmota” i „Piasta” z 1904 roku) i 2 kostki. Współczesna instrukcja zawiera rys historyczny pierwszej polskiej gry planszowej z fotografią planszy z 1829 roku oraz opis reguł gry, a w dalszej części „Historyczna gry osnowa, czyli postacie i opowieści, które spotkasz na swej drodze”. Instrukcję kończą: spis ilustracji oraz opis żetonów do gry – monet i medali ze zbiorów Ossolineum. Opis dziejów (uwspółcześniony) nie jest podzielony, jak we wcześniejszych wersjach, na części. Rozpoczyna się od legendy o Lechu, Czechu i Rusie, a kończy na opisie ponad 100 lat walki o wolność. Ostatnie pole, podobnie jak w „Piastie”, odwołuje się do historii po roku 1863; w najnowszej wersji zaakcentowano wpływ treści książ-

żek na przetrwanie narodu przez 123 lata niewoli, szczególnie zbioru książek założonego przez Józefa Maksymiliana Ossolińskiego w 1817 roku. Ostatnie słowa opisu pola 61 dotyczą wydarzeń z 11 listopada 1918 roku, kiedy „warszawiacy odebrali karabiny ostatnim niemieckim żołnierzom, których napotkali na ulicach swego miasta, a Józef Piłsudski został najważniejszym dowódcą polskiego wojska. Polska była wreszcie wolna”⁷¹. Na uwagę zasługuje przygotowanie opisu wydarzeń – każda informacja opatrzona jest nie tylko wydarzeniami historycznymi, ale także widnieje na niej rysunek znajdujący się na danym polu z podpisanymi symbolami, co ułatwia graczowi poruszanie się po planszy i instrukcji – a także podobizny prezentowanych postaci, a na dole strony fragmenty źródeł ikonograficznych dokumentujących wydarzenie.

Łukasz Kozak słusznie zauważa, że

80 lat jednej gry planszowej i jej przemian, od *Assarmota* Hoffmanowej serwującej działwie sinusoidalną wizję polskich dziejów zakończonych szczęśliwie w ramionach batiuszki Aleksandra, przez nonkonformistyczną kopię Celiny Dominikowskiej, aż po powstającego w zupełnie innych okolicznościach *Piasta*, pokazują nie tylko zmienne, lepsze, gorsze i bardzo złe oblicza tzw. „edukacji historycznej”, ale dowodzą również dużej skuteczności i trwałości dydaktycznych metod opartych na choćby prostej rozrywce⁷².

Analizując planszowe gry z II połowy XIX i początku XX wieku oparte na typie gry gęsi, należy także zauważyć grę Wojciecha Szymanowskiego (1800-1861), wydaną w Warszawie w 1859 roku, a zatytułowaną „Gra z jeografii Królestwa Polskiego: z tablicą do gry przedstawiającą 64 widoki przyrody, miasta, gmachy, zwaliska zamków, oraz ubiory typowe mieszkańców rozmaitych prowincji (dla zabawy młodzieży polskiej)” (ilustr. 13). Zostały opisane w niej reguły gry, do której wykorzystuje się dwie kostki i przesuwają się po polach o tyle oczek, ile pokażą kostki. W trakcie gry znajdują się pola (zgodnie z regułami gry gęś), które wpływają na przyspieszenie gry lub cofnięcie pionka. Wygrywa ten, kto jako pierwszy dotrze do pola 64. Grę rozpoczynają pola (1-7) odnoszące się do Warszawy jako miasta stołecznego Królestwa,

odległego od Petersburga 1084 wiorst, od Moskwy 1342 wiorst. Ma rozległości 1894 dziesiątyn, ulic 220, gmachów rządowych 69, domów numerowanych 1883, drewnianych 1165 (...) Ludność z niestałymi mieszkańcami dochodzi do 200000⁷³.

W dalszej kolejności opisano między innymi Wilanów, Bielany, Mazury, Częstochowę, Opatów, Sandomierz, Kielce, Szydłowiec, Lublin, Kazimierz Dolny, Suwałki. Ostatnią miejscowością jest Tykocin.

⁷¹ Instrukcja do „Piasta. Rzut kostką przez dzieje”, Wrocław 2013 r., b. n. s.

⁷² Ł. Kozak, *Gra w praszczura*.

⁷³ Instrukcja *Gry z jeografii Królestwa Polskiego*, Warszawa 1859, s. 3.

Ta gra planszowa miała walory edukacyjne – wpływała na rozwój wiedzy historycznej (liczbę mieszkańców, położenie, najważniejsze zabytki), przez co rozwijała wśród młodego pokolenia rodaków przywiązanie do ziemi polskiej, do tego co krajowe, bliskie Polakowi.



Ilustracja 13. Plansza do „Gry z jeografii Królestwa Polskiego”, Biblioteka Narodowa POLONA

Podsumowanie

Nie ulega wątpliwości, że prezentowane gry, podobnie jak inne zabawki dziecięce, są istotnym elementem składowym kultury, w której powstały, oddają jej historiograficzne badania, klimat epoki, a także propagowane wówczas poglądy polityczne, społeczne i wychowawcze.

Gra pełni wiele istotnych funkcji. Pierwszą jest zwykła rozrywka, sposób spędzania wolnego czasu. Kolejną – być może najważniejszą – jest jej walor edukacyjny. Grając, uczymy się wielu umiejętności. Wykształcamy wartościowe, ważne i przydatne cechy charakteru. Uczymy się cierpliwości, opanowania, współpracy, logicznego myślenia,

współzawodnictwa, umiejętności wygrywania i przegrywania. Na koniec uczymy się uczenia się⁷⁴.

Gra typu gąska stała się na tyle popularna, między innymi z powodu prostych jej zasad, że „zaczęły pojawiać się edukacyjne warianty tej gry do nauki geografii, sztuki wojny, dobrego wychowania, heraldyki”⁷⁵. Powstały one także na ziemiach polskich, wpisując się w europejski rozwój gier edukacyjnych.

Zarówno „Assarmot” – pierwsza polska gra planszowa, jak również inne prezentowane powyżej, pełniły istotną rolę w kształtowaniu patriotyzmu wśród dzieci i młodzieży. Co ważne, stanowiły pewne *novum* w formie kształcenia, szczególnie w dziedzinie historii i geografii rodzimej. Podczas edukacji domowej poprzez zabawę przekazywano najważniejsze wydarzenia z minionych dziejów Polski, informacje o ważnych dla przeszłości miejscach geograficznych, przez co wpajano umiłowanie kraju, tradycji i zwyczajów.

BIBLIOGRAFIA

ŹRÓDŁA

Gry

Piast. Rzut kostką przez polskie dzieje, reprint, Wrocław 2013.

Ambroziewiczowa A., *Loteryjka geograficzna z uwzględnieniem najważniejszych miejscowości historycznych polskich gra towarzyska dla starszych dzieci*, Lwów 1904.

Biernacka K., *Zabawy Polki z synami, czyli Opis dziejów polskich od Lecha aż do rozbioru Polski: ułożony w sposobie loteryj*, Wrocław 1821.

Gacki J., *Z dziejów polskich: zabawa historyczna w sposobie loteryj ułożona*, Warszawa 1827.

Pamiętki po dobrej matce, z tablicą iluminowaną, Kraków 1850.

Piast zabawa historyczna podług Assarmota Klementyny z Tańskich Hoffmanowej ułożyła Zofia D`Abancourt z rysunkami barwnymi S. Dębskiego, J. Kossaka i L. Winterowskiego, Lwów 1904.

Pozostałe

Assarmot, „Tygodnik Mód i Nowości Dotyczących Gospodarstwa Domowego” 1862, nr 11.

Deotyma, *Klementyna Hoffmanowa wobec nowych pokoleń*, „Kronika Rodzinna” 1881, nr 1.

file:///C:/Users/WSE/Documents/zabawka%20patriotyczna/%C5%BAr%C3%B3d%20C5%82a/21-Polska%20my%C5%9Bl%20pedagogiczna1.pdf

Gołębiowski Ł., *Gry i zabawy różnych stanów*, Warszawa 1831.

Jedna z matek, „Kronika Rodzinna” 1882, nr 10.

⁷⁴ Gry planszowe. *Świadectwo cywilizacji*, red. K. Godon, A.I. Wojciechowska, Gdańsk 2017, s. 10.

⁷⁵ P. Adamczyk, *Gra w gąskę*, s. 109.

- Karpowicz S., *Zabawy i gry jako czynnik wychowawczy*, Warszawa 1905.
- Limanowski B., *Pamiętniki (1835-1870)*, Warszawa 1936.
- Piast. Zabawa historyczna*, „Mały Świątek” 1903, nr 39.
- Rościszewski M., *Jak się bawić w towarzystwie? Opis najnowszych rozrywek salonowych, tudzież gier i zabaw towarzyskich w pokoju i na wolnym powietrzu...*, Lwów, Złoczów, b. d. w.
- Sarnecki K., *Pamiętniki z czasów Jana Sobieskiego: diariusz i relacje z lat 1691-1696*, oprac. J. Woliński, Wrocław 1958.
- Słownik języka polskiego przez S.B. Linde*, t. VI, Warszawa 1814.
- Słownik języka polskiego*, t. 1, red. J. Karłowicz, A.A. Kryński, W. Niedźwiedzki, Warszawa 1900-1927.
- Słownik języka polskiego*, Wilno 1861.
- Woronicz J.P., *Assarmot, syn Jektana, praprawnuk Sema, praszczur Noego, narodów sarmackich patriarcha, przyszłym pokoleniom w duchu wieszczym błogostawi*, [w:] *tenże, Pisma wybrane*, wyb. M. Nesteruk, Z. Rejman, Warszawa 1993.
- Żulińska B., *Nauka moralności narodowej. Obowiązki Polki. Pogadanki dla dziewcząt*, Polska Myśl Pedagogiczna, 1, 2017.

OPRACOWANIA

- Adamczyk P., *Gry indyjskie*, [w:] *Magia gry – sztuka rywalizacji*, red. A. Stempin, Poznań 2012.
- Adamczyk P., *Gry planszowe – tabula*, [w:] *Magia gry – sztuka rywalizacji*, red. A. Stempin, Poznań 2012.
- Adamczyk P., *Gra w gąskę*, [w:] *Magia gry – sztuka rywalizacji*, red. A. Stempin, Poznań 2012.
- Bocheński A., *Rzecz o psychice narodu polskiego*, Warszawa 1971.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.
- Ćwiek A., *Gry nie z tego świata*, [w:] *Magia gry – sztuka rywalizacji*, red. A. Stempin, Poznań 2012.
- Dąbrowska J.E., *Klementyna. Rzecz o Klementynie z Tańskich Hoffmanowej*, Białystok 2008.
- Glönnegger E., *Leksykon gier planszowych. Geneza, zasady i historia*, Warszawa 1997.
- Gry świata według Lecha i Wojciecha Pijanowskich*, Warszawa 2006.
- <http://www.giochidelloca.it/bibliografia.php>
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1998.
- Kabacińska K., *Zabawy i zabawki dziecięce w pismach Łukasza Golebiowskiego*, Biuletyn Historii Wychowania, 2001, 1-2.
- Kabacińska-Łuczak K., *Horses, toy sabers, toy soldiers – a few words about boys' patriotic toys of the second half of the 19th and beginning of the 20th century*, *Journal of Gender and Power*, 2018, 2.
- Kabacińska-Łuczak K., „Zabawki polskiego dziecka niech cechę polską w sobie noszą” – zachęcanie do kupowania wytworów „rodzinnego przemysłu”, *Przegląd Pedagogiczny*, 2018, 1.
- Kozak Ł., *Gra w praszczura*, <http://blog.polona.pl/2018/07/gra-w-praszczura/>
- Krześniak-Firlej D., *Firlej W., Biografia piśmiennictwa zakonników z sekularyzowanych klasztorów działających na obszarze diecezji kieleckiej i sandomierskiej w XIX w.*, *Hereditas Monasteriorum*, 2016, 8.
- Ks. Sochoń J., *Literatura jako „miejsce patriotyczne”*, *Warszawskie Studia Teologiczne*, 2007, 1.
- Michalski M., *O kilku sposobach przywoływania słowiańskiej przeszłości Polaków w pierwszej połowie XIX wieku*, file:///C:/Users/WSE/Documents/gra%20piast/Michalski,%20Oblicza%20medievalizmu.pdf

- Nawrot-Borowska M., *Nauczanie domowe na ziemiach polskich w II połowie XIX i początkach XX wieku – zapatrywania teoretyczne i praktyka*, Bydgoszcz 2011.
- Nawrot-Borowska M., *Zabawka dziecięca na terenie ziem polskich w II połowie XIX i na początku XX wieku w przekazach pamiętnikarskich*, [w:] *Zabawka – przedmiot ludyyczny i obiekt kolekcjonerski*, red. K. Kabacińska-Łuczak, D. Żołądź-Strzelczyk, Poznań 2016.
- Niedźwiedz J., *Sarmatyzm, czyli tradycja wynaleziona*, Teksty Drugie, 2015, 1.
- Pachocka A., *Dzieciństwo we dworze szlacheckim w I połowie XIX wieku*, Kraków 2009.
- Pestka W., *Jak mało... Ks. Józef Gacki (1805-1876) zarys biografii*, Radom 2012.
- Romanowicz P., *Zabawa w średniowiecznym mieście. Studium archeologiczne z miast południowego Bałtyku*, Szczecin 2016.
- Słownik biograficzny twórców oświaty i kultury XIX i XX wieku Polski południowo-wschodniej. Suplement*, red. Kazimierz Szmyd, Rzeszów 2015.
- Walasek S., *Kształtowanie postaw patriotycznych w polskich rodzinach na przełomie XIX i XX wieku. Wstępne wyniki badań*, Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Bydgoszczy. Studia Pedagogiczne, 1996, 28.
- Zadrożyńska A., *Homo faber, homo ludens*, Warszawa 1983.
- Żołądź-Strzelczyk D., Gomułka I., Kabacińska-Łuczak K., Nawrot-Borowska M., *Dzieje zabawek dziecięcych na ziemiach polskich do początku XX wieku*, Wrocław 2016.
- Żukowska M., *Gra królewska z Ur*, [w:] *Magia gry – sztuka rywalizacji*, red. A. Stempin, Poznań 2012.