



MUZEUM
MIEJSKIE
W ŻORACH

Muzeum Miejskie, ul. Dolne Przedmieście 1, 44-240 Żory, tel./fax 0 32 43 43 714, tel. 0 32 47 57 480
www.muzeum.zory.pl

Tom VI Edukacyjnych Zeszytów Muzealnych - „HOMO LUDENS”

Numer ISBN: 978-83-927506-1-1

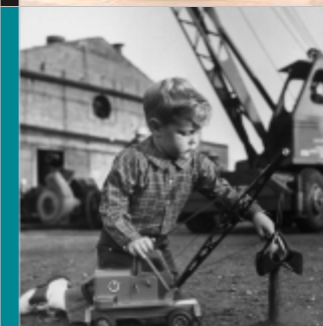
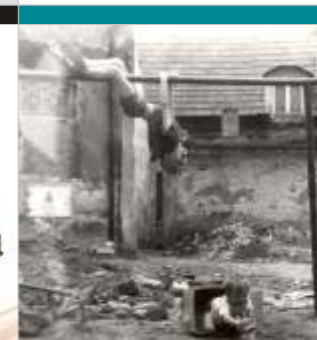
1

2



MUZEUM
MIEJSKIE
W ŻORACH

5



12

HOMO
LUDENS

Redakcja tomu: Jacek Struczyk
Autorzy tekstów: Izabela Jasińska, Jacek Struczyk
Opracowanie graficzne: Anna Flaga

Fotografie wykorzystane w wydawnictwie i na wystawie: Muzeum Miejskie w Rybniku, Muzeum Miejskie w Żorach, Mariusz Wiera-Rymarczyk, Barbara Langiewicz, Bartek Milewski, Jacek Struczyk, Wikimedia Commons, repozytorium wolnych zasobów projektów Fundacji Wikimedia, <http://images.google.com/hosted/life> oraz ze zbiorów rodzinnych Zofii Przeliorz, Lucjana Buchalika, Adama Grzywy, Danuty Kowalewskiej.

Wydawca: Muzeum Miejskie w Żorach
Miejsce, rok wydania: Żory 2008
Numer ISBN: 978-83-927506-1-1
Drukarnia:

przydatne linki:

Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach: www.muzeumzabawek.eu/mziz/
Muzeum Zabawek „Bajka” w Kudowie Zdroju: www.kudowa.zdroj.pl/bajka/
Miejskie Muzeum Zabawek w Karpaczu: www.muzeumzabawek.pl/
Muzeum Zabawek w Norymberdze: www.spielzeugmuseum-nuernberg.de/
Muzeum Zabawek w Sonnebergu: www.spielzeugmuseum-sonneberg.de
fotografie archiwalne magazynu Life: <http://images.google.com/hosted/life>
www.wikipedia.pl
www.sjp.pwn.pl

Zalecana bibliografia:

Johan Huizinga, Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury, Warszawa 1985
Zabawy i Zabawki. Kwartalnik poświęcony zagadnieniom ludzemu i ludyczności.
Władysław Kopalinski, Opowieści o rzeczach powszednich, Warszawa 1990
D.B. Elkonin, Psychologia zabawy, Warszawa 1984

Copyright © Muzeum Miejskie w Żorach, Żory 2008

1. Homo Ludens, czyli zabawa niejedno ma imię. 1

IGRASZKA

- beztroskie bawienie się
- to, czym ktoś się bawi, czego nie traktuje poważnie
- rzecz niewymagająca wysiłku⁵

ZABAWA jest aktywnością służącą rozrywce, sięgającą najgłębszych początków ludzkości. Z antropologicznego punktu

widzenia nie istnieje społeczność (kultura, cywilizacja), której członkowie nie znalazłby zabawy. Zabawa może również służyć edukacji ("nauka przez zabawę"), czego dowodem mogą być różnego rodzaju edukacyjne gry komputerowe oraz Edutainment.⁶

ZABAWA

1. wszelkie czynności, które bawią i pozwalają przyjemnie spędzić czas.
2. spotkanie towarzyskie, na którym się tańczy.
3. nieodpowiedzialne zachowanie lub amatorskie działania.⁸

HOMO LUDENS łac., człowiek bawiący się (por. homo faber; ludyczny).¹

HOM(O) - w złożeniach: taki sam, jednakowy; podobny; tegoż gatunku, analogicznej budowy (por. homeo-; hetero-; -izo-). Etymologia - gr. homós 'jednakowy, ten sam, taki sam; podobny'; por. anomalia; homeo-²

ludyczny zabawowy, dotyczący gier i zabaw. Etymologia - łac. ludus 'zabawa; rozrywka; sztuka teatr., ćwiczenie; szkoła'; w l.mn. ludi 'igrzyska; święta połączone z igrzyskami a innymi widowiskami'.³



ZABAWA zajęcie wykonywane wg. dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących norm i reguł, którego podstawowym motywem jest przyjemność związana z jego wykonywaniem; obok uczucia napięcia i radości zabawie towarzyszyć powinna świadomość odmienności od "normalnego" życia.⁷



ZABAWA, jedna z głównych form (obok pracy i nauki) działalności człowieka, której głównym motywem jest przeżywanie przyjemności związanej z jej wykonywaniem. Podejmowana bezinteresownie i dobrowolnie, spełnia różnorodne i istotne funkcje psychologiczne. Jest podstawową i typową działalnością wieku dziecięcego, kiedy ma duże znaczenie kształcące i wychowawcze, sprzyja rozwojowi fizycznemu i psychicznemu dziecka oraz zaspokaja jego potrzebę ruchu i działania. Osoby dorosłe podejmują zabawę głównie w celach rekreacyjnych. Odmianą zabawy jest gra prowadzona według ściśle określonych reguł.⁹

GRA

- zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad
- przedmioty służące do grania
- rozgrywka prowadzona między zawodnikami lub zespołami według zasad określonych regulaminem danej dyscypliny;

też: sposób zagrania

- odtwarzanie roli na scenie lub w filmie
- wykonywanie melodii na instrumencie muzycznym
- rywalizacja dwóch konkurujących ze sobą osób lub grup»
- postępowanie polegające na stwarzaniu pozorów»

- zmienność postrzeganych wzrokiem szczegółów tworzących harmonijną całość w dziele artystycznym: konfrontacja kilku różnych poetyk, konwencji, sposobów przedstawienia.
- wydawanie charakterystycznego głosu przez samca guszcza, cietrzewia, dropia w czasie toków.⁴

^{1,2,3} [<http://www.slownik-online.pl/kopalinski>]

⁴ [<http://sjp.pwn.pl/lista.php?co=gra>]

⁵ [<http://sjp.pwn.pl>]

⁶ [<http://pl.wikipedia.org/wiki/zabawa>]

⁷ [<http://encyklopedia.interia.pl>]

⁸ [<http://sjp.pwn.pl/haslo>]

⁹ [<http://portalwiedzy.onet.pl>]

Drewniany konik i lala – zabawki naszych dziadków

1. Specyfika wieku dziecięcego

Pojęcie dzieciństwa ukształtowało się na przełomie XVIII i XIX w. Wcześniej dziecko traktowano jak osobę dorosłą, tyle, że mniejszego wzrostu. Nie dziwi, zatem fakt, że w kulturze materialnej wieków dawnych nie funkcjonowało zbyt wiele przedmiotów charakterystycznych dla wieku dziecięcego. Taki stosunek do pierwszego etapu życia ludzkiego wynikał poniekąd z faktu, iż średnia życia w owych czasach była znacznie niższa. Im bliżej współczesności, tym średnia wieku ludzkiego zaczynała się proporcjonalnie wydłużać. O ile w połowie XIX w. wynosiła około 30 lat, to w 1900 roku 48,9 lat a w roku 1950 – 66,2 lat. Diametralna zmiana dokonała się pod koniec XIX w. Wówczas to właśnie „Życie (ludzkie – I.J.) zaczyna się wydłużać tak namacalnie, że rodzi się też wiara w trwałość procesu”. Dziecko, jako istota zaczyna różnić się od dorosłego i to, jak

notuje Ludwik Stomma – „radikalnie”. Następuje teatralizacja jego życia, polegająca na odmiennym stroju, odmiennym „świecie obiektów”, zabawy oraz przedmiotów - zabawek, które były dla niego tworzone. Wszystkie te rzeczy kreowały swoisty – dziecięcy świat.

1. Pojęcie zabawy

„Zabawa jest starsza od kultury”¹ – celem jej jest dostarczanie radości i przyjemności. W zabawie i grze „współgra” coś, co wykracza poza bezpośredni pęd do utrzymania się przy życiu i co nadaje pewien sens działalności życiowej, tak opisywał zjawisko kulturowe badacz Johann Huizinga. Według jego słów: „Zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości, i świadomość „odmienności” od „zwyczajnego życia”.

To poczucie dotyczy zarówno zwierząt, jak i ludzi w każdym wieku. Inną definicję sformułował Florian Znaniecki: „Zabawą jest każda czynność swobodnie i samorzutnie wykonywana tylko dla pozytywnego zadowolenia, jakie daje jej dokonanie”².

Przyjęto się w kulturze, że zabawa jest domeną dzieci i stanowi to przywilej ich wieku. Wykładnię tę można oczywiście rozszerzyć np. w okresie karnawału bawią się przede wszystkim dorośli.

Zabawy takie, jak jaworowi ludzie, czy ciuciubabka, skakanie na jednej nodze w klasy, czy skakanka, rzucanie nożem uczą zręczności i szybkości. Szybkość bowiem może czasem uratować życie. Ważny jest również element współzawodnictwa, gdyż to właśnie on określa hierarchię – kto z zawodników okaże się najsprytniejszy lub najsilniejszy, tym zyskuje wyższą pozycję w społeczeństwie.

Zabawy dzieci wymagały użycia atrybutów w postaci zabawek, w ludowym wydaniu do wytworzenia tego rodzaju przedmiotów używano różnych surowców: drewna, gliny, słomy, owoców, skrawków tkanin, wikliny, z których powstawały proste bawidełka.

Często zabawki wykonywały same dzieci według własnych prostych, nieskomplikowanych pomysłów. Były to: łódki wystrugane z kory drzewa, wiatraczki, bączki, drewniane lalki kukły, ptaszki, zwierzątka, szable (a nawet w późniejszym czasie, bo już w XX wieku) nawet karabiny.

Inną kategorię stanowiły rzeczy wykonane przez starsze rodzeństwo, rodziców albo miejscowego rzemieślnika (stolarza, cieślę).

Częstokroć nawiązywały one do archaicznych wzorów jak np.: żaglówki, wiatraczki.

Trzeci rodzaj zabawek kupowany był na targach, jarmarkach, odpustach, jak również od wędrownych handlarzy. Produkowali je wyspecjalizowani rzemieślnicy, stąd różnorodność



techniczna, ale i kolorowe, pełne inwencji zdobnictwo.

Inne popularne zabawki przygotowywały dziecko do pracy w zawodzie rolnika. Były to narzędzia rolnicze w zminiaturyzowanej formie. Małe taczki, grabie, łopaty, kosy, cepy, stępy, małe folusze miały na celu uczenie

odpowiedniego, bezpiecznego używania narzędzi, opanowania określonych ruchów przy koszeniu lub innej czynności. Chodziło głównie o bezpieczeństwo przy pracy.

Odrębną kategorię stanowiły zabawki mechaniczne, poruszane kołem zębatym lub systemem



dźwigni, czy sprężyn. Popularne były nożyce zmieniające uszeregowanie figur ustawionych na zbiegu skrzyżowanych deseczek. Najbardziej znanymi zabawkami były małe koniki pochodzące z okolic Żywca. Ośrodki w Koszarawie, Stryszawie, Lachowicach działały już od połowy XIX wieku.

Zabawki miały również przeznaczenie pamiętkarskie, zarówno ze względu na swoje małe rozmiary, jak i przeznaczenie, a po pewnym upływie czasu darzono je swoistym sentymentem. „Karuzele, ptaszki, koniki, karetki, taczki, wózeczki, jeźdźcy na koniach, piszczałki” sprzedawane głównie na targach,

wykonywano liczne piszczałki, gwizdki i okaryny o zoomorficznych kształtach (przeważnie ptaszki, pawie, ale i inne zwierzęta). Jest rzeczą oczywistą, iż ich stylistyka była właściwa dla danego regionu. Jak wspomniała Barbara Bazieliach: „Pierwotnie (...) wiejskie dzieci nie miały zabawek, gdyż od



wczesnego dzieciństwa zobowiązane były do różnych prac, to jest bawienia młodszego rodzeństwa i wypasania gęsi i bydła. Jedynie wierzbowe fujarki, drewniane koniki czy kukielki z gałganków wykonywały sobie same, co także jednak należało do rzadkości”.

Izabela Jasińska
Muzeum Śląska Opolskiego



¹ [J. Huizinga, Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury, przekł. M. Kurecka i W. Wipsza, Warszawa 1998, s. 12 i n.]

² [F. Znaniecki, Ludzie teraźniejsi a cywilizacja przeszłości, Warszawa 1974, s. 259-260.]

3.

Przyjaciele z dzieciństwa.

3

MIS

Nazwa pochodzi z języka łowieckiego. Etymologia tego słowa jest niejasna. Pojawiło się ono w końcu XVI wieku jako określenie żargonowe, prawdopodobnie jako skrót od staropolskiego miedźwiedź (z nieznanymi formami pośrednimi; wiadomo, że miedjed - "miodojad" - to eufemizm, neologizm zastępujący praindoeuropejskie określenie największego europejskiego drapieżnika). Myślniwi wierzyli, że nazywanie zwierzyny łownej jej nazwą własną - w tym wypadku miedźwiedzia - nie przynosiło szczęścia na polowaniu.

Kariera misia-zabawki rozpoczęła się w końcu XIX wieku. Margarete Steiff - niemiecka inwalidka sparaliżowana wskutek choroby Heinego-Medina, szyła różne pluszowe zabawki-zwierzątka. Jej siostrzeniec Richard Steiff, w roku 1880 wpadł na pomysł, aby ulepszyć ich konstrukcję i założyć firmę produkującą

takie zabawki w bawarskiej miejscowości Giengen an der Brenz. Pluszowe zwierzątka wystawiono na targach w Lipsku w 1903 roku. Zainterесowały one Amerykanów i 3000 egzemplarzy wyeksportowano do USA. Tam zdobyły dużą popularność i wkrótce podobne misie zaczęły



wytwarzać inne firmy zabawkarskie. Firma Steiffa nadal istnieje i nadal zajmuje się produkcją pluszowych zabawek.

W języku angielskim pluszowy miś to Teddy Bear. Nazwa wzięta się od imienia prezydenta Stanów Zjednoczonych Ameryki

Północnej Theodore'a Roosevelta, który w 1902 był bohaterem komiksu w gazecie Evening Star. Historyjka opowiadała o tym, jak prezydent spotyka na polowaniu przestraszonego niedźwiadka. Komiks przeczytał przedsiębiorca z Brooklynu, cukiernik Morris Michton, i postanowił handlowo wykorzystać zdrobniałe imię



Roosevelta. Prezydent zgodził się i w 1906 r. fabryka Michtona Ideal wypuściła na rynek pierwsze pluszowe misie pod nazwą Teddy Bear. Początkowo miśki powoli zdobywały rynek. Ich błyskotliwa kariera rozpoczęła się pod koniec

I wojny światowej, na skutek amerykańskiej interwencji w tym konflikcie, miśki „zalały” Europę. Kolejne zwycięstwo zabawki odniosły w 1926 roku, kiedy to Alan Alexander



Milne opublikował niewielką książeczkę „Winnie – the Pooh”, czyli przygody misia Puchatka.

LALKI

Lalki są niewątpliwie częścią historii ludzkości już od czasów prehistorycznych. Służyły jako przedmioty kultu religijnego oraz zabawki. Najczęściej wykonywano je z gliny, tkaniny lub drewna, dlatego też nie zachowały się do dziś. Jedynym



śladem jest fragment alabastrowej figurki z ruchomymi rękami z czasów babilońskich. Starożytni Egipcjanie grzebali lalki wraz ze zmarłymi, dzięki temu udało się odnaleźć w egipskich grobowcach figurki wykonane z kawałków płaskiego drewna z lat 2000 p.n.e. Lalki odnaleziono także w dziecięcych

grobowcach starożytnych Greków i Rzymian. Najstarsze z nich były wykonane w sposób bardzo prosty, a jako materiału do ich produkcji użyto gipsu, kości, szmat lub drewna, a niekiedy kości słoniowej lub wosku. Celem rzemieślnika wykonującego lalkę było jak największe upodobnienie jej



do żywej istoty. Perfekcja w produkcji lalek doprowadziła do stworzenia lalki posiadającej ruchome nogi i ramiona, oraz zdejmowane części garderoby. Taka zabawka pochodzi z 600 roku przed naszą erą.

Czasy nowożytne - początek fabrycznej produkcji lalek

Lalki drewniane pochodzą z Europy, gdzie już w XVII wieku istniały organizacje rzemieślnicze specjalizujące się w produkcji zabawek. Wykonywano je najczęściej z drewna sosnowego, następnie ręcznie rzeźbiono i malowano. Do dziś zachowało się w Anglii 30 egzemplarzy unikalnych lalek pochodzących

do drewna stała się masa plastyczna, której składnikami był papier oraz przemielone drewno. Masa ta była stosowana do produkcji główek oraz korpusu. Wynalazek ten umożliwił wkroczenie w fazę masowej produkcji. Producenci ściśle chronili swoje patenty na tworzywo, używając czasami tak dziwnych składników jak popiół, mąka czy żółtka jajek. Najbardziej popularną w tym czasie była masa zwana „papier mache”.

Lalki "papier mache" sprzedawano masowo Niemczech, Francji i USA przez cały wiek XIX. Były one tańszą alternatywą lalek drewnianych. Lalki te zdecydowały o rozwoju niemieckiego przemysłu lalkarskiego, którego potęgą trwał aż do I Wojny Światowej. Znanym producentem lalek z masy papierowo-drewnianej w USA, był Ludwig Greiner, który sprzedawał je przez prawie 40 lat.

Poza lalkami drewnianymi, w wieku XVII i XVIII, niezwykle popularne stały się lalki z wosku. Najbardziej znanym miejscem gdzie wykonywano je, było Monachium. Jednak najcenniejsze egzemplarze pochodzą z Anglii, z lat 1850 – 1930.

Wosk jako materiał bardzo plastyczny pozwalał na rzeźbienie twarzątek i innych części w sposób niezwykle realistyczny. Uwieńczeniem dzieła były szklane oczy. W specjalnie wyżłobione dziurki wkładano włosy ludzkie lub moherowe.

z XVI i XVII wieku. Tanie, proste figurki, których podstawą wykonania był kawałek drewna, pomalowany kolorową farbą, produkowano w tym czasie także w Niemczech.

Wiek XIX przyniósł nowe pomysły w konstrukcji zabawek dziecięcych. Alternatywą

Twarz malowano kolorową farbą, szczególny nacisk kładziono na usta.

Porcelana jako tworzywo, z którego robiono zabawki, stała się popularna na początku XIX wieku. W Niemczech, Francji oraz Dании rozpoczęto produkcję porcelanowych główek dla lalek w latach czterdziestych XIX wieku.

Lalki z chińskiej porcelany popularne były w latach 1840 – 1880, choć funkcjonowały do lat 20-tych XX wieku. Główki lalek z chińskiej porcelany miały gładką, szklistą powierzchnię, w przeciwieństwie do ich konkurentek zwanych "bisque dolls", których powierzchnia była bardziej chropowata. Większość lalek porcelanowych przedstawiała damy ubrane zgodnie z najnowszymi trendami mody. Po roku 1880 główki były sprzedawane osobno, tak, aby właściciel mógł sam zaprojektować korpus oraz strój.

Niemieckie i francuskie "bisque dolls" produkowane były od 1840 roku aż do I wojny światowej. Między 1860 a 1890 rokiem dominowały tzw. "fashion dolls". Przedstawiły one modne wówczas ubiory. Przeznaczone były zdecydowanie do zabawy dla małych dziewczynek, które doskonaliły krawieckie umiejętności szyjąc dla swoich lalek modną garderobę. Sprzedawano także pełne zestawy akcesoriów i strojów. Powstał przemysł związany ze sprzedażą

ubranek, bucików, biżuterii itp. dla lalek. Wydawane były pisma zawierające instrukcje, wzory ubranek i innych akcesorii.

Lalka – dzidzius ("French bebe"). Po raz pierwszy, lalkę-dzidziusia zaprojektowano już w połowie XIX wieku. Nie została ona jednak



od razu dostrzeżona, aż do ostatnich lat XIX wieku. Była to nowość, gdyż do tej pory lalki przedstawiały tylko i wyłącznie osoby dorosłe. Lalki-dzidziusia jednak okazały się atrakcyjne dla małych klientek. Projektowane były przez takich mistrzów lalkarskich jak Jumeau, Bru, Steiner, Rohmer w latach 1860 –

1880. Lalki-dzidziusia stały się kluczowym momentem w rozwoju przemysłu lalkarskiego. Były to lalki przeznaczone wyłącznie dla dzieci zamożnych, z powodu wciąż wysokiej ceny.

Lalki szmaciane szyte były od wieków przez matki dla córek



niezależnie od statusu materialnego rodziny. Po raz pierwszy pojawiły się w sprzedaży w roku 1850, produkowane przez Anglików i Amerykanów. Była to alternatywa drogich lalek porcelanowych dla dzieci z rodzin mniej zamożnych. Nie były tak wyrafinowane w swym kształcie jak lalki porcelanowe, ale bardzo

często to właśnie szmaciana lalka stawała się pierwszą i najbardziej ukochaną zabawką małego dziecka.

NOWA ERA W ŻYCIU LALEK Celuloid po raz pierwszy był zastosowany został przez firmę "Hyatt Brothers" w New Jersey,



USA, pod koniec lat 60-tych XIX wieku. Celuloid był popularnym tworzywem aż do lat 50-tych XX wieku. Był tani i łatwy do przetwarzania. Fabryki w Niemczech, Francji, Japonii oraz USA, rozpoczęły masową produkcję lalek celuloidowych, który wkrótce okazał się tworzywem łatwopalnym i topliwym.

Plastik, guma i winyl. Po zakończeniu II wojny światowej rozpoczęto eksperymenty z plastikiem. Twarde i bardziej trwałe plastikowe zabawki pojawiły się już w 1940 roku. W latach 50tych i 60 tych wprowadzono inne tworzywa, takie jak guma, i winyl. Winyl zrewolucjonizował przemysł



lalkarski, pozwalając na dokeranie włosów na główki. Do tej pory bowiem, włosy były domalowywane albo dorabiane w formie peruki.

Niewyobrażalny sukces odniosła lalka Barbie z firmy Mattel. Zabawka pojawiła się na rynku w 1959 r. na Nowojorskich

Targach Zabawek. Prototyp powstał w 1958 r. Lalkę zaprojektowała Ruth Handler, według wzoru niemieckiej lalki Lilly. Po wykupieniu licencji na wykonanie lalki małżeństwo Ruth i Elliota Handlerów założyło firmę Mattel, produkującą zabawki. Imię Barbie powstało od zdrobnienia imienia córki

Handlerów – Barbary, dla której Ruth kupiła lalkę w czasie swojej podróży do Europy. Pełne imię i nazwisko lalki to Barbara Millicent Roberts. Zabawka miała wymyślony życiorys, chłopaka Kena i przyjaciółkę Teresę. Przemysł wytwórczy rozwinął się w zastraszający sposób tworząc „infrastrukturę” lalki, domek

i sprzęty domowe.

<http://www.republikadzieci.pl/rd/content/view/49/100/>

DOMEK DLA LALEK

Historia domków dla lalek przenosi nas do połowy XVI wieku,



kiedy książę Bawarii Albrecht V zamówił dla swojej córki jeden z pierwszych egzemplarzy domku lalek. Wówczas trudno było nazwać ów prezent „dziecięcą zabawką” – przypominał, bowiem cenną gablotę z prezentowanymi w niej precyzyjnie wykonanymi miniaturowymi domkami lalek zyskały popularność w XVII

i XVIII wieku w Niemczech, gdzie traktowane były jako „zabawki edukacyjne”. Z kolei w Holandii i Anglii budowano bogate domy kredensowe, a ich miniaturowe wnętrza były odzwierciedleniem współczesnych domów. Moda na „małe domy” szybko zyskała wielbicieli również w Ameryce Płn., gdzie

pierwsze miniaturowe repliki stworzono w końcu XVIII wieku. Wielką pasjonatką domków dla lalek była królowa Wiktoria. Za jej panowania, ok. 1860 roku, powstał słynny „kredensowy dom wiktoriański”, kryjący w sobie miniaturowy, stylowy świat.

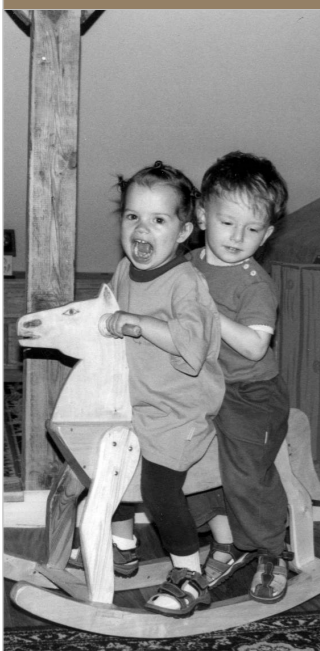
Z kolei w latach 20. XX wieku został stworzony jeden z najpiękniejszych domków dla lalek, jakie kiedykolwiek powstały - Dom Lalek Królowej Marii, który do dziś stanowi chlubę Zamku Windsor w Anglii. Z zewnątrz jest to wierna miniatura XVIII-wiecznego pałacu, natomiast wewnątrz przedstawia królewską rezydencję z lat współczesnych królowej Marii. Wspaniała budowla wyposażona jest w windy, ciepłą wodę, samochody używane wówczas przez rodzinę królewską, a nawet w zastawy porcelanowe, miniaturowe butelki z prawdziwym winem itd. Masowe tworzenie domków lalek rozpoczęto jeszcze w XIX wieku, dzięki rozwojowi barwnej litografii. Wówczas większość domków lalek wykonywano z papieru i kartonu, a także z drewna, malując ich fasady we wzory imitujące cegłę lub kamień.

Od lat 50. XX wieku zaczęto produkować również „zabawkowe domki lalek”, mniejsze od wcześniejszych, wykonywane, oprócz stosowanych dotychczas materiałów, także z tworzyw sztucznych. Ich głównymi producentami były wytwórnie w Niemczech, Anglii i Stanach Zjednoczonych.

<http://www.bellepoque.pl>

KOŃ NA BIEGUNACH

Przez 4000 lat udomowiony koń był wiernym sługą żołnierzy, rolników, podróżników i tragarzy. Czy to w kulturze materialnej, czy w symbolicznej, konie od wieków były istotnym elementem. Często pełniły też



funkcje magiczne. W XVI w. europejska arystokracja zaczęła zajmować się końmi w wolnym czasie. Kiedy hodowla koni stawała się rozrywką dla elit, w dziecięcych pokojach zaczęły się pojawiać drewniane koniki na biegunach.

Poprzednikami koni na biegunach były kołyśki a także konie-zabawki na kołach.

Od początku XIX w. konie na biegunach są już powszechnie kojarzone z dziecięcą zabawką. Do końca XIX w. wykonywali je rzemieślnicy, ich ornamentyka



i wykończenie kojarzyły się z końmi przeznaczonymi dla rycerzy. Pod koniec XIX w. podjęto produkcję seryjną zabawek tego typu.

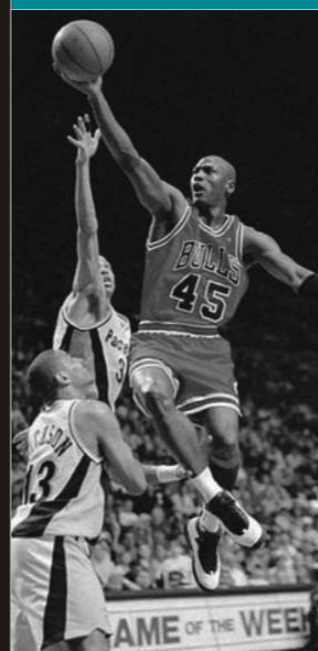
Wcześniejsze, historyczne koniki na biegunach, były wykonywane z naturalnych surowców: drewna, skóry, metalu. Późniejsze, te

produkowane masowo - robiono z tworzyw sztucznych.

Współcześnie nadal wytwarza się konie na biegunach tradycyjnymi, rękoźmiennymi metodami. W Polsce głównym ośrodkiem rzemiosła zabawek drewnianych jest Żywiec.

Wykonany w roku 2000 rekordowy koń na biegunach ma 2,317 m wysokości i masę 544,3 kg. Mogą huścić się na nim 4 dorosłe osoby jednocześnie.

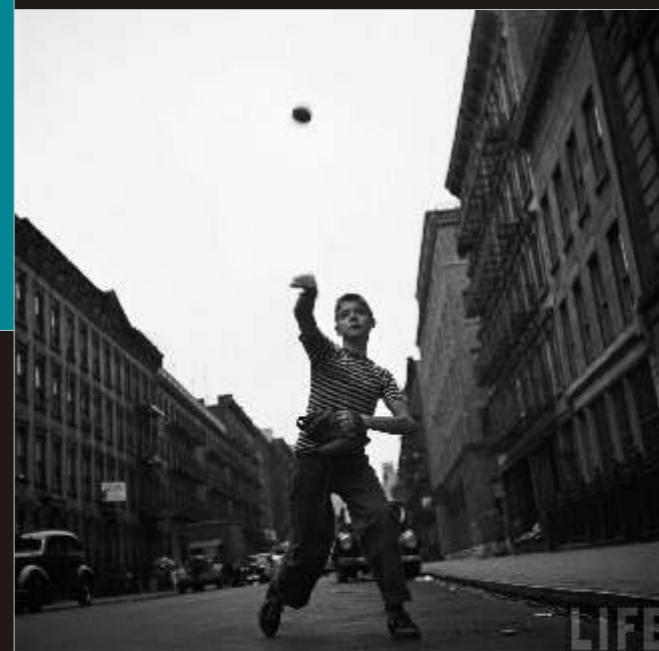
<http://www.muzeumzabawek.eu>



PIŁKA

Piłka, to przeważnie kulisty przedmiot (czasami może ona mieć inny kształt np. owalny, elipsoidalny), najczęściej używany w sportach i grach. Historia piłek sięga bardzo dawnych czasów, używali ich starożytni Egipcjanie, Grecy i Rzymianie, Aztekowie

i starsze ludy mezoamerykańskie. Starożytne piłki miały postać kauczukowych kul, robiono je z wnętrzości zwierząt (np. świńskiego pęcherza), czy zszywano ze skór. Wraz z rozwojem sportu, dokonującym się przez stulecia, rozwinięły się też technologie produkcji akcesoriów do jego uprawiania,



w tym piłek.

Współczesne piłki pojawiły się na początku XX wieku. Większość z nich jest elastyczna, w środku wypełniona powietrzem. Można je kopać nogami, odbijać rękami, głową czy tułowiem. Piłki dostosowywane są do rodzaju gry, czy dyscypliny sportowej.

Bywają np. sztywne i sprężyste. Pozwala to na odbijanie się ich od twardych powierzchni stołów, czy rakietek. Inne wypełniane są sprężystym powietrzem, dzięki czemu można w nie uderzyć z dużą siłą i posłać je na duże odległości, bez ryzyka urazu dla zawodnika. Dzisiejsze piłki, stosowane w sporcie, są



<http://www.muzeumzabawek.eu>



Entliczek pentliczek

4

Gra w kapsle - gra wykorzystująca kapsle od butelek. Istnieje wiele rodzajów, których cechą wspólną są właśnie kapsle, wprawiane w ruch po płaskiej powierzchni za pomocą pstrykania ich palcami. Do gry najczęściej wykorzystuje się kapsle zalane woskiem, plasteliną lub gipsem (czasem jeszcze dodatkowo dociążane np. monetami), bardzo często ozdobione w wymyślny sposób.

Odmiany gry w kapsle: rzut - gracze rzucają kolejno kapsle w stronę ściany. Czyj kapsel będzie bliżej ściany, ten wygrywa i zabiera w nagrodę kapsle innych graczy. zbijak - polega na trafianiu kapsli przeciwnika swoimi lub wybijaniu z ustalonego obszaru gry, wyścig - zawodnicy pstrykają na zmianę swoje kapsle, wygrywa ten, kto pierwszy swoimi kapslami pokona tor przeszkód lub wyznaczoną trasę.

Gra zwykle toczona jest na podwórkach - bezpośrednio na asfalcie lub chodniku. Czasami gracze grają w nietypowych, ekstremalnych warunkach - grożących utratą kapsli (np. wzdłuż wręgi studzienki deszczowej). W latach 80. popularne były



tzw. "wyścigi pokoju". Rozgrywki w formie wyścigów po ustalonej trasie prowadzone były za pomocą kapsli zawierających w wewnętrznej stronie flagi państwowych. Flagi podklejane były plasteliną lub przyciskane z wierzchu płytką przezroczystego tworzywa lub sztywnej folii. Zestawy flag były niekiedy

drukowane w magazynach młodzieżowych, zwykle jednak młodzi gracze wycinali flagi z Encyklopedii PWN lub atlasów geograficznych.

Gra w marynarza - gra, której celem jest wybranie spośród grupy ludzi jednej osoby. W grze biorą udział, co najmniej

uczestnik, na którym odliczanie się zakończy. W zależności od tego, w jakim celu gra się w marynarza, osoba wybrana jest uznawana za zwycięzcę bądź za przegranego.

Berek lub goniony - gra ruchowa dla dzieci, polegająca na tym, iż jedna osoba (będąca berkiem) musi dotknąć inną (która staje się berkiem). W grze może wziąć dowolna liczba osób. Powstały setki odmian tej zabawy, jedna z nich zwana "zamrożonym berkiem" polega na tym, iż osoba złapana przez ganiającego staje w rozkroku i nie może się ruszyć dopóki inna z osób nie przejdzie jej pod nogami. Jeżeli berkowi uda się złapać (zamrozić) wszystkich - wygrywa. W innej odmianie gry wybiera się jednego berka (lub więcej - jeżeli gra wiele osób), który ma za zadanie w określonym czasie (odmierzonym przez uczestników gry) złapać (dotknąć) każdego uciekającego. Jeżeli berkowi uda się to zrobić - wygrywa, jeżeli nie, zwyciężają wszyscy nie złapani.

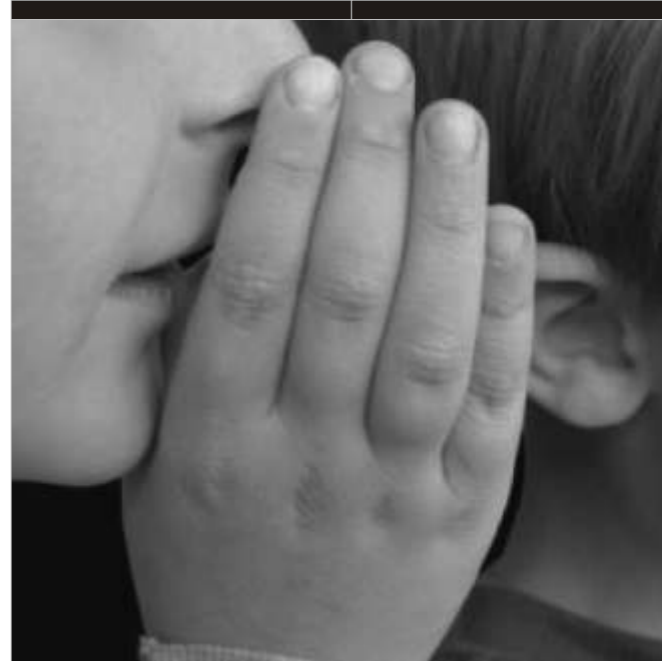
Dwa ognie często mylnie określana jako "zbijak" (w zbijaku nie ma matek) - wieloosobowa zabawa sportowa, przeznaczona głównie dla dzieci. Do gry potrzebne jest boisko lub sporych rozmiarów (ok. 100 metrów kwadratowych) prostokąt podzielony na dwie równe części oraz piłka (może być do gry w siatkówkę). W grze rywalizują dwa zespoły (o takiej samej liczbie zawodników, w zależności

od wielkości placu gry, może ich być od 3 do nawet 20 w każdej z drużyn). Każdy zespół przed rozpoczęciem wybiera swoją "matkę" - czyli osobę, która staje za polem gry drużyny przeciwnej. Gra polega na wzajemnym "zbijaniu się" - tzn. na uderzaniu piłką w osoby będące w drużynie przeciwnej. Gracze (poza matką) nie mogą wykraczać poza swoją część boiska. Matka ustawiona z tyłu przejmuje każdą piłkę, która opuszcza boisko drużyny przeciwnej i też może zbijać (rzucając z tylnej krawędzi boiska). Zbicie, (czyli punkt) następuje, gdy rzucona piłka dotknie gracza drużyny przeciwnej i spadnie na ziemię. W zależności od ustalanych zasad, gra się "na zbiccia" lub "na punkty". Pierwsza ewentualność oznacza, iż trafiony zawodnik schodzi z boiska (wówczas przegrywa ten zespół, który straci wszystkich graczy). Gra na punkty polega na tym, iż każde zbicie liczone jest jako jeden punkt, drużyna, która zdobędzie więcej punktów wygrywa. Istnieją także inne wersje, np. osoba zbita zastępuje matkę, zostaje drugą matką lub pomaga matce.

Głuchy telefon - zabawa dziecięca dla dowolnej ilości uczestników. Uczestnicy zabawy siadają w kręgu i wybierają jedną osobę, która rozpocznie grę. Jej zadaniem jest wymyślenie słowa lub zdania, które "na ucho" szeptem kolejnej osobie. Ta zaś, w taki sam sposób, przekazuje następnej dokładnie to, co zrozumiała. I tak aż do ostatniego dziecka w grupie.

Ostatnia osoba głośno powtarza to, co usłyszała.

Pomidor - to popularna gra dziecięca, znana jako gra w pomidora. Biorą w niej udział, co najmniej dwie osoby. Spośród wszystkich grających wybierana jest jedna - zwana pomidorem - której pozostali zadają pytania,



próbując ją rozśmieszyć. Pomidor musi na wszystkie pytania odpowiadać "pomidor". Gra kończy się, gdy pomidor pomyli się, zaśmieje się lub pozostali uczestnicy poddadzą się. W innej odmianie gry "pomidor" zadaje pytania pozostałym uczestnikom, którzy muszą zawsze odpowiadać "pomidor".

Jeśli ktoś się pomyli lub zaśmieje, daje pomidorowi dowolny fant (rzecz). Na końcu gry wszyscy uczestnicy wykupują swoje fanty w zamian za wykonanie jakiegoś zadania, np. zaśpiewanie piosenki lub wykonanie prostych ćwiczeń gimnastycznych.

Papier, kamień, nożyce to gra

pokaże znak dominujący w zaistniałym układzie (parze) - papier wygrywa z kamieniem, kamień wygrywa z nożycami, nożyce wygrywają z papierem. Gdy obaj gracze pokażą taki sam znak gra kończy się remisem.

Wojna, indianery, kowboje - gry symulujące działania wojenne, integrujące grupę, ćwiczące sprawność fizyczną;

Klanie felgi - toczenie obręczy za pomocą kij;

Klipa - typ popularnej niegdyś gry podwórkowej, granej przeważnie przez dzieci. Na ziemi rysuje się koło. Do gry służą dwa kije, jeden długi (ok. 1 m.), drugi krótszy (10-15 cm).

Gra polega na tym, iż jeden zawodnik wybija większym kijem ten mały (tzw. "klipę") z koła jak najdalej, a inni zawodnicy próbują złapać klipę lub odkopnąć w kierunku koła. Następnie zawodnik, który klipę złapał lub odkopnął stara się wrzucić klipę do koła. Osoba w kole próbuje do tego nie dopuścić. Jeżeli klipa nie wpadła do koła, osoba broniąca ma prawo do trzykrotnego odbicia klipy uderzając ją w zastrzone końce i wybijając, kiedy podskoczyła do góry. Następnie osoba w kole liczy liczbę kroków od klipy do koła. To są jej punkty. Kto wrzucił klipę do koła, zajmuje miejsce wybijającego. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie określoną liczbę punktów.

popularna w wielu krajach świata. Znana jako marynarzyk polega na jednoczesnym pokazaniu ręką pewnego znaku przez dwóch. Możliwe są trzy znaki: papier, kamień i nożyce. Papier owija kamień; kamień łamie nożyce, a nożyce przecinają papier. Zgodnie z tą interpretacją wygrywa ten z graczy, który

5.

Wystawa i wydarzenia towarzyszące

5

W ramach projektu Muzeum przygotowało wystawę:
 • „Przyjaciele z dzieciństwa” ze zbiorów własnych muzeum oraz Muzeum Śląskiego w Katowicach, Muzeum Miejskiego w Rybniku oraz zbiorów prywatnych;

a także cykl warsztatów:
 • ceramicznych prowadzonych przez Bogdana Jasińskiego (Muzeum Wsi Opolskiej);
 • rytmicznych: „Stary niedźwiedź mocno śpi” prowadzonych przez Mirosławę Kieloch (Zespółu Pieśni i Tańca Ludowego „Żory”);
 • plastycznych: „Sianotwory”

przygotowało w ramach sobotnich spotkań kulturalnych



Tom VI Edukacyjnych Zeszytów Muzealnych „Homo Ludens” jest częścią projektu edukacyjnego o tym samym tytule, realizowanego przez Dział Historii i Kultury Regionu Muzeum Miejskiego w Żorach od 15 września do 30 listopada 2008 roku.

oraz lekcje muzealne:
 • „Homo Ludens, czyli...” – prezentacja teorii, koncepcji i definicji zabawy;
 • „Przyjaciele z dzieciństwa” – historia najpopularniejszych gier i zabawek, prowadzone przez Jacka Struczyka (Muzeum Miejskie w Żorach);

prowadzonych przez Weronikę Morcinek;
 • „Malowanie drewnianych ptaszeków” prowadzonych przez Regionalny Ośrodek Kultury z Bielska-Białej.

Dla starszych odbiorców zainteresowanych tematem zabawki i zabawy Muzeum

