dr Krzysztof Piech[1]
Akademia Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego w Warszawie
Filia w Białej Podlaskiej

mgr Ewa Piech[2]
Zespół Szkół Zawodowych nr 2 im. F. Żwirki i S. Wigury w Białej Podlaskiej

dr Anna Bodasińska[3]
Akademia Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego w Warszawie
Filia w Białej Podlaskiej

Emilia Klimiuk[4]
Studenckie Koło Naukowe Turystyki i Rekreacji
Akademia Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego w Warszawie
Filia w Białej Podlaskiej

CO ZOSTAŁO ZE SPUŚCIZNY NASZYCH DZIADKÓW – CZY ZABAWY I GRY TRADYCYJNE WARTO POPULARYZOWAĆ?

WHAT REMAINS OF OUR GRANDPARENTS' LEGACY – IS IT WORTH PROMOTING TRADITIONAL GAMES AND ACTIVITIES?

Streszczenie

W rozdziale podjęta jest problematyka niematerialnego dziedzictwa kulturowego w postaci tradycyjnych zabaw i gier ruchowych na Południowym Podlasiu. Na podstawie analizy literatury przedmiotu oraz wyników badań terenowych (wywiadów

[1] https://orcid.org/0009-0000-6282-7300, e-mail: krzysztof.piech@awf.edu.pl
[2] e-mail: ewa.piech1@wp.pl
[3] https://orcid.org/0000-0002-6830-1390, e-mail: anna.bodasinska@awf.edu.pl
[4] e-mail: ek80323@stud.awf.edu.pl
Piech, K., Piech, E., Bodasińska, A, Klimiuk, E. (2026). Co zostało ze spuścizny naszych dziadków – czy zabawy i gry tradycyjne warto popularyzować?. W: J. Roszak, G. Godlewski, D. Dąbrowski (red.), *Między tradycją a kreacją. Niematerialne dziedzictwo kulturowe obszarów nadbużańskich* (s. 67-100). Akademia Bialska im. Jana Pawła II. https://doi.org/10.29316/9788368103434_4

z najstarszymi mieszkańcami regionu) przedstawiono bogaty repertuar form ludycznych funkcjonujących w środowisku wiejskim i miejskim w XX wieku. Wskazano na istotny wkład prac ks. Adolfa Pleszczyńskiego oraz Władysława Wiro-Kiro w dokumentowanie dawnych gier i zabaw, które stanowią cenne źródło wiedzy o kulturze lokalnej. Zebrany materiał empiryczny ukazuje znaczące zróżnicowanie form aktywności dziecięcej, obejmujące gry rzutne, bieżne, skoczne, naśladowcze oraz zabawy sezonowe, które były silnie powiązane z codziennym życiem społecznym i pracą w gospodarstwie. Jednocześnie wyniki badań potwierdzają proces stopniowego zaniku wielu tradycyjnych form zabaw w drugiej połowie XX wieku, przy jednoczesnym przetrwaniu wybranych gier w zmodyfikowanej postaci. W rozdziale zwrócono uwagę na współczesne znaczenie tradycyjnych zabaw i gier jako elementu dziedzictwa niematerialnego oraz ich potencjał w edukacji i aktywizacji ruchowej dzieci i młodzieży. Podkreślono potrzebę ich ochrony, popularyzacji oraz świadomego przekazu międzypokoleniowego. Wskazano również na możliwość wykorzystania tych form w edukacji szkolnej oraz działaniach instytucji kultury i rekreacji.

Słowa kluczowe: niematerialne dziedzictwo kulturowe, zabawy i gry tradycyjne, aktywność ruchowa, Podlasie

Abstract

This chapter addresses the issue of intangible cultural heritage in the form of traditional games and physical play activities in Southern Podlasie. Based on an analysis of the relevant literature and the results of field research (interviews with the oldest inhabitants of the region), it presents a rich repertoire of ludic forms that functioned in both rural and urban environments during the 20th century. Particular attention is given to the significant contributions of Rev. Adolf Pleszczyński and Władysław Wiro-Kiro, whose work documenting traditional games and play activities constitutes a valuable source of knowledge about local culture. The collected empirical material reveals considerable diversity in children's recreational activities, including throwing, running, jumping, imitative, and seasonal games, all of which were closely linked to everyday social life and work on family farms. At the same time, the research findings confirm the gradual decline of many traditional forms of play during the second half of the 20th century, while demonstrating the survival of selected games in modified forms. The chapter also highlights the contemporary significance of traditional games and play activities as an element

of intangible cultural heritage and emphasizes their potential for education and the promotion of physical activity among children and young people. The need for their protection, popularization, and conscious intergenerational transmission is underscored. Furthermore, the chapter points to the possibilities of incorporating these traditional forms into school education as well as into the activities of cultural and recreational institutions.

Keywords: intangible cultural heritage, traditional games and play activities, physical activity, Podlasie

Wstęp

Jan Adamowski (2016, s. 14) wskazuje, że „niematerialne dziedzictwo kulturowe jest w polskiej literaturze przedmiotu oraz w szerszym obiegu społecznym i świadomości zbiorowej zjawiskiem słabo wyodrębnionym i niedostatecznie docenianym". Zgodnie z definicją przyjętą w dokumentach UNESCO obejmuje ono „praktyki, wyobrażenia, przekazy, wiedzę i umiejętności – a także związane z nimi instrumenty, przedmioty, artefakty oraz przestrzeń kulturową – które wspólnoty, grupy, a niekiedy również jednostki uznają za część własnego dziedzictwa kulturowego". Dziedzictwo to jest przekazywane z pokolenia na pokolenie oraz nieustannie odtwarzane przez wspólnoty i grupy w relacji z ich środowiskiem, historią i oddziaływaniem przyrody. W konsekwencji zapewnia ono poczucie tożsamości i ciągłości kulturowej, a także przyczynia się do wzrostu poszanowania różnorodności kulturowej oraz rozwoju ludzkiej kreatywności (Adamowski, 2016).

Istotnym zagadnieniem w analizie niematerialnego dziedzictwa kulturowego jest pojęcie depozytariusza. Jak wskazuje Smyk (2023), depozytariuszami są osoby należące do danej społeczności lub się z niej wywodzące, w której określony element dziedzictwa jest przekazywany z pokolenia na pokolenie. Dzięki temu procesowi dysponują one nie tylko odpowiednią wiedzą i umiejętnościami, lecz także rozumieniem znaczeń związanych z danym elementem dziedzictwa.

Zabawy i gry, jako integralna część niematerialnego dziedzictwa kulturowego, pełnią istotną rolę w edukacji międzykulturowej. Ukazują one, że pomimo istniejących różnic kulturowych, ludzi łączą liczne podobieństwa, a wiele doświadczeń ma charakter uniwersalny, czego przykładem jest powszechna radość płynąca z uczestnictwa w zabawie.

Jak zauważa Grygierek (2011, s. 18), „przenikanie i wzajemne dopełnianie się tego, co rodzime i lokalne w danej kulturze, z tym, co wspólne w doświadczeniu wszystkich ludzi, sytuuje zabawę na pograniczu doświadczenia kulturowego i ogólnoludzkiego, czyniąc ją tym samym istotnym narzędziem przełamywania barier oraz zbliżania przedstawicieli różnych kręgów kulturowych". Ujęcie to podkreśla uniwersalny charakter zabawy, która – mimo zakorzenienia w określonym kontekście kulturowym – posiada potencjał integracyjny i komunikacyjny.

Na szeroki zakres niematerialnego dziedzictwa kulturowego wskazuje również Komisja Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego ds. Niematerialnego Dziedzictwa Kulturowego, która wyróżnia liczne formy jego przejawów. Wśród nich istotne miejsce zajmują praktyki społeczno-kulturowe, obejmujące m.in. zwyczaje, rytuały i obrzędy doroczne, sytuacje rodzinne (takie jak chrzciny, wesela czy pogrzeby), zwyczaje odpustowe i pielgrzymkowe, a także gry i zabawy, folklor dziecięcy, sposoby świętowania oraz praktyki służące nawiązywaniu i podtrzymywaniu relacji międzyludzkich (Adamowski, 2016).

Uzupełniając powyższe rozważania, warto odwołać się do definicji gier tradycyjnych (ludowych), stanowiących istotny komponent niematerialnego dziedzictwa kulturowego. Jak wskazuje Bronikowska (2013, s. 43), przez pojęcie to należy rozumieć „wszelkie zabawy, gry i sporty, które powstały w procesie kształtowania się form zabawowych, a następnie także bardziej zorganizowanych form aktywności (w tym gier drużynowych i zespołowych), opartych na działalności ludowej (o ludycznym rodowodzie), wywodzących się z rytuałów, obyczajów i religii ludowej, przygotowań militarnych, pracy oraz powstałych w sposób samorodny".

Tak rozumiane gry tradycyjne wpisują się w szeroki kontekst praktyk społeczno-kulturowych, stanowiąc nie tylko formę aktywności ruchowej, lecz także nośnik wartości, norm i znaczeń przekazywanych międzypokoleniowo. W tym sensie pełnią one funkcję zarówno kulturotwórczą, jak i edukacyjną, wzmacniając tożsamość wspólnotową oraz sprzyjając integracji społecznej i międzykulturowej.

Zabawy i gry, stanowiące przedmiot niniejszego opracowania, są integralnym elementem kultury ludowej, która współcześnie podlega dynamicznym przemianom, a w wielu obszarach również stopniowemu zanikowi. Już Jan Stanisław Bystroń (1947, s. 10) zwracał uwagę, że „oblicze kulturalne wsi ulega szybkiej zmianie", wskazując na procesy niwelacji kulturowej,

urbanizacji, a częściowo także kosmopolityzacji. W ich wyniku tradycyjne treści kulturowe tracą na znaczeniu: ograniczeniu ulega przekaz ustny (np. opowiadanie baśni czy śpiew tradycyjnych pieśni), zwyczaje i obrzędy ulegają uproszczeniu i często sprowadzane są do formy rozrywki pozbawionej pierwotnego sensu, a dawne techniki, stroje i praktyki życia codziennego stopniowo zanikają.

W perspektywie historycznej kultura ludowa, w tym również tradycyjne zabawy i gry, stanowiła dziedzictwo przekazywane przez starsze pokolenia kolejnym generacjom wchodzącym w życie społeczne. Proces ten opierał się przede wszystkim na bezpośrednim przekazie międzypokoleniowym oraz komunikacji ustnej w obrębie wspólnoty.

W tym kontekście współczesne przemiany cywilizacyjne i kulturowe stawiają przed badaczami oraz praktykami edukacji istotne wyzwania związane z dokumentowaniem, ochroną i transmisją niematerialnego dziedzictwa kulturowego, w tym tradycyjnych form aktywności zabawowej.

Pod koniec XX wieku w wielu krajach obserwuje się wyraźny wzrost zainteresowania problematyką gier tradycyjnych, co stanowiło swoistą reakcję na nasilające się procesy modernizacyjne i globalizacyjne. Jak zauważa Kopczyńska-Jaworska (1978), w obliczu silnej presji nowoczesności pojawia się zjawisko oporu wobec zachodzących zmian, przejawiające się w świadomym dążeniu do odtwarzania i podtrzymywania rodzimych wzorów kulturowych. W konsekwencji rozwijają się ruchy regionalistyczne oraz inicjatywy ukierunkowane na zachowanie i wzmacnianie lokalnych tradycji folklorystycznych.

W podobnym tonie wypowiada się Bronikowska (2013), wskazując, że zjawisko to można interpretować jako formę sprzeciwu wobec modernistycznych tendencji poszukiwania nowych form aktywności fizycznej. W efekcie nastąpiło ponowne odkrycie oraz świadoma pielęgnacja tradycyjnych zabaw i gier. Szczególnie widoczne jest to w takich krajach, jak Hiszpania (zwłaszcza regiony Katalonia i Kraj Basków), a także Szkocja, Dania, Anglia oraz Francja. Zainteresowanie to znajduje odzwierciedlenie m.in. w organizacji licznych festiwali gier tradycyjnych, przyciągających szerokie grono uczestników i odbiorców (Piech, 2023).

Istotnym przejawem instytucjonalizacji tych działań jest powoływanie organizacji międzynarodowych, takich jak „European Traditional Sports and Games Association", a także organizacja wydarzeń o zasięgu globalnym, w tym Światowych Igrzysk Gier i Sportów Tradycyjnych TAFISA.

Warto podkreślić, że gry tradycyjne są uznawane przez UNESCO za jeden z kluczowych elementów dziedzictwa kulturowego, silnie powiązany z tożsamością regionalną i narodową (Bronikowska, 2013).

Na tym tle należy jednak zauważyć, że w odniesieniu do badań, ochrony i popularyzacji tradycyjnych zabaw, gier i sportów ludowych Polska nie zajmuje tak znaczącej pozycji jak wymienione wyżej kraje, co wskazuje na potrzebę intensyfikacji działań w tym obszarze.

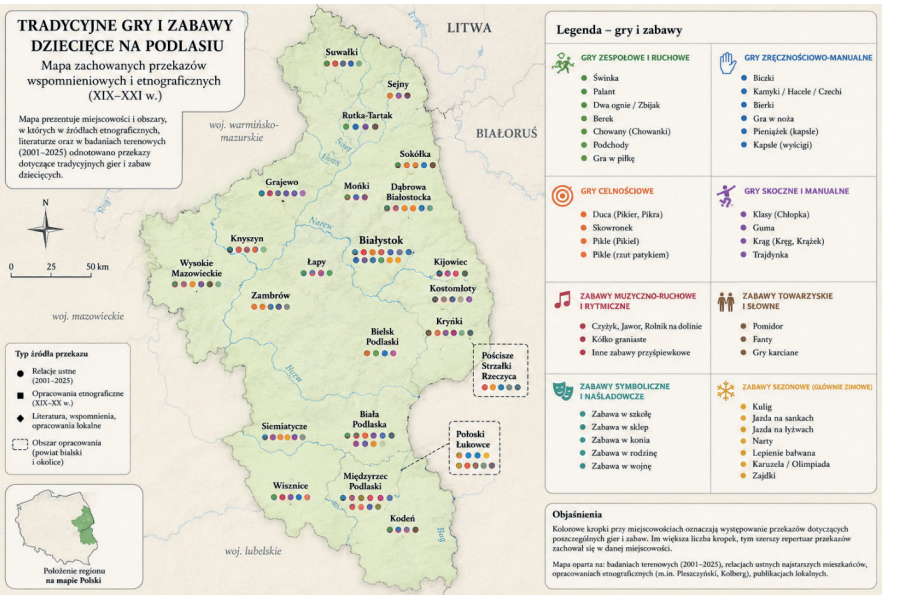
Celem rozdziału jest rekonstrukcja oraz analiza repertuaru tradycyjnych zabaw i gier występujących w przeszłości na obszarze Południowego Podlasia oraz w powiecie bielskim, ze szczególnym uwzględnieniem ich kontekstu społeczno-kulturowego. Dodatkowo podjęto próbę określenia zakresu ciągłości i zaniku poszczególnych form aktywności ludycznej, a także identyfikacji tych zabaw i gier, które przetrwały w zmodyfikowanej postaci bądź zostały całkowicie wyparte przez nowe formy spędzania czasu wolnego. Analiza ma również na celu ukazanie dynamiki przemian w zakresie dziecięcej kultury ruchowej na tle zmian społecznych i cywilizacyjnych zachodzących w badanym regionie.

Materiał i metoda

Materiał empiryczny wykorzystany w rozdziale obejmuje zarówno źródła zastane, jak i dane pierwotne. Do pierwszej grupy zaliczono literaturę przedmiotu dotyczącą tradycyjnych zabaw i gier, ze szczególnym uwzględnieniem opracowań z końca XIX i XX wieku, m.in. prace ks. Adolfa Pleszczyńskiego oraz Władysława Wiro-Kiro, a także wybrane publikacje współczesne analizujące dziedzictwo ludyczne regionu Południowego Podlasia i Podlasia. Analiza literatury miała charakter przeglądowy i historyczno-porównawczy, umożliwiając identyfikację typów zabaw, ich wariantów regionalnych oraz kierunków przemian.

Drugą grupę materiału stanowiły dane pierwotne pozyskane w badaniach terenowych realizowanych metodą wywiadu jakościowego. Zastosowano technikę wywiadów swobodnych i częściowo ustrukturyzowanych, prowadzonych z najstarszymi mieszkańcami wybranych miejscowości Południowego Podlasia oraz powiatu Bielsk Podlaski. Dobór respondentów miał charakter celowy – uwzględniano osoby posiadające doświadczenia z dzieciństwa przypadające na okres przedwojenny, powojenny oraz lata 60., 70. i 80. XX wieku.

Wywiady koncentrowały się na rekonstrukcji repertuaru zabaw i gier dziecięcych, ich zasad, używanych rekwizytów, miejsc oraz kontekstów społecznych ich występowania (rysunek 1). Zebrany materiał poddano analizie jakościowej, polegającej na kategoryzacji form ludycznych oraz porównaniu ich z opisami zawartymi w literaturze przedmiotu. Zastosowane podejście umożliwiło uchwycenie zarówno ciągłości, jak i zmian w tradycyjnej kulturze zabaw dziecięcych na badanym obszarze.



Rysunek 1. Tradycyjne dziecięce gry i zabawy na Podlasiu
Źródło: opracowanie własne.

Wyniki

Zabawy i gry jako przedmiot badań księdza Adolfa Pleszczyńskiego

Jednym z pionierów badań nad tradycyjnymi formami aktywności ludowej był ks. Adolf Pleszczyński. Wskazywał, że potrzeba rozrywki wynika z natury człowieka, która domaga się zmienności i różnorodności doświadczeń. Podkreśla przy tym szczególną rolę zabaw i gier w życiu dzieci, dla których stanowią one nie tylko formę rozładowania nadmiaru energii, lecz także sposób jej odnawiania oraz istotny element rozwoju.

Pleszczyński (1889, s. 59) zwraca również uwagę na znaczenie poznawcze i kulturowe tych form aktywności, zauważając, że „gry i zabawy, zwykle ze swobodą wykonywane, nie tylko najlepiej odzwierciedlają pojęcia i usposobienia ludu, ale jeszcze często rzucają pewne światło w zamierzchłą jego przeszłość. Któż bowiem zaprzeczy, że wiele dziś jeszcze powtarzanych zabaw sięga kolebki narodu, czy choćby plemienia?". Ujęcie to podkreśla, że zabawy i gry ludowe mogą być traktowane jako istotne źródło wiedzy o dawnych formach życia społecznego, systemach wartości oraz historycznych uwarunkowaniach kultury.

Opisywane przez autora zabawy i gry były praktykowane przez ludność mazurską i rusińską. Wśród trzynastu zarejestrowanych i scharakteryzowanych form aktywności wyróżniono kilka kategorii funkcjonalno-wiekowych.

Pierwszą grupę stanowiły zabawy dzieci młodszych, do około 10. roku życia. Odbywały się one przede wszystkim w przestrzeni codziennej wsi, tj. na ulicy wiejskiej lub na przydomowych podwórkach, co wskazuje na ich spontaniczny i nieformalny charakter. Drugą kategorię tworzyły zabawy dzieci starszych, w wieku od 10 do 15 lat. Realizowane były one najczęściej w kontekście obowiązków pasterskich – w czasie, gdy dzieci były wysyłane „za wołami", a więc przebywały wspólnie na pastwiskach i łąkach. Sytuacja ta sprzyjała zarówno integracji grup rówieśniczych, jak i kształtowaniu repertuaru gier o bardziej złożonym charakterze. Trzecią grupę stanowiły zabawy zróżnicowane ze względu na płeć uczestników, obejmujące formy praktykowane wyłącznie przez chłopców, wyłącznie przez dziewczęta lub wspólne dla obu płci. Taki podział wskazuje na funkcjonowanie w tradycyjnej kulturze ludowej wyraźnych, choć nie zawsze sztywnych, norm dotyczących uczestnictwa w aktywnościach zabawowych.

Analogiczne typologie klasyfikacyjne, oparte na kryteriach wieku, płci oraz kontekstu sytuacyjnego, pojawiają się również w późniejszych badaniach nad dawnymi zabawami i grami ludowymi, co potwierdza ich powtarzalność i uniwersalność w analizach etnograficznych.

Halczuk (2001), analizując materiały zebrane wśród najstarszych mieszkańców Dołholiski i Łyniewa, dokonała klasyfikacji zabaw i gier ludowych. Wyróżniła trzy podstawowe kategorie: zabawy ze śpiewem o charakterze dziewczęcym, gry typowo chłopięce oraz formy mieszane, w których uczestniczyły zarówno dziewczęta, jak i chłopcy. Taki podział wskazuje na istotne zróżnicowanie funkcjonalno-społeczne aktywności zabawowej w tradycyjnej kulturze ludowej, uwzględniające zarówno aspekt płci, jak i formę ekspresji kulturowej.

Rozszerzoną typologię zaproponował Piech (2010), który wskazał, że dodatkowym kryterium klasyfikacyjnym może być miejsce odbywania się zabaw. W tym ujęciu wyróżnia się zabawy realizowane na pastwiskach, wiejskich drogach, podwórkach, w izbach mieszkalnych oraz w przestrzeni między zabudowaniami wiejskimi. Ponadto autor uwzględnia także podział ze względu na sezonowość (zabawy świąteczne i okolicznościowe), porę roku oraz rodzaj wykorzystywanych przyborów i rekwizytów. Takie podejście pozwala na wieloaspektową analizę kontekstu przestrzenno-czasowego oraz materialnego gier i zabaw tradycyjnych.

W materiale zebranym przez Pleszczyńskiego (1889) wyróżniono również szczegółowe przykłady zabaw dzieci młodszych, takich jak: zając (gra wspólna dla chłopców i dziewcząt), rzepa (lub buraczek – zabawa dziewczęca), gul (chłopięca, występująca na terenach rusińskich), kot i szczur, kruk (obie rusińskie) oraz świnka. W grupie zabaw dzieci starszych autor wymienia m.in. takie: krąg (chłopięca), wojna (rusińska, chłopięca), duca (określana jako szlachecka, chłopięca), koło z połynką (rusińska, dziewczęca), pierścień (mazurska, wspólna), ptaszek oraz przepiórka (mazurskie).

Opracowanie Pleszczyńskiego uzupełniają także opisy tańców ludowych, które – jak zaznacza autor – stanowiły formę powszechnej rozrywki wiejskiej. Wskazuje on przy tym na ich zróżnicowany charakter: część z nich miała pochodzenie współczesne i nosiła cechy zapożyczeń oraz uproszczeń tańców salonowych (np. poloneza czy walca), inne natomiast stanowiły formy dawne, stopniowo zaniedbywane i zanikające. Do tej grupy zalicza m.in. takie tańce: toniec, cygan, wiatr, kozak oraz śpiuch (Pleszczyński, 1889).

W kolejnym artykule opublikowanym na łamach czasopisma Wisła, zatytułowanym „Gry w karty i biczki w Parafii Międzyrzeckiej (Powiat Radzyński)", autor opisuje trzy formy aktywności: grę w karty zwaną „łeb" lub „cubek, grę biczkową w króla oraz zabawę określaną jako biczki (Pleszczyński, 1889, s. 604-606). Całość tych opisów stanowi cenne źródło etnograficzne dokumentujące bogactwo i różnorodność tradycyjnych form zabawowych w kulturze ludowej. Z przedstawionych w artykułach zabaw i gier opiszemy te, które zachowały się w pamięci naszych informatorów lub funkcjonują w literaturze.

Rozpoczynając analizę wybranych gier tradycyjnych, warto przytoczyć opis gry świnka przedstawiony przez Pleszczyńskiego (1889, s. 62). Autor charakteryzuje ją następująco: „Grę urządzają sami chłopcy w ten sposób: kopią dołek, zwany browarkiem, a naokoło niego w kilkułokciowym

promieniu robią sobie wszyscy uczestnicy małe dołeczki, w których trzymają utkwione niewielkie kije. Zabawa polega na tym, że jeden z chłopców, zwany świniarkiem, usiłuje drewnianą kulę, czyli świnkę, zapędzić do browarka, a inni mu w tym najusilniej przeszkadzają, odbijając kulę jak najdalej. Jeżeli jednak odbijający nie dopilnuje się, wnet świniarek u jego dołu umieszcza swój kij, a tamten musi iść paść świnkę. Odbijający chłopcy zachęcają się do pilności krzykiem: Wara! Wara! Nie puść świnki do browara"! Z przytoczonego opisu wynika, że gra miała wyraźnie zespołowy charakter, opierała się na rywalizacji i dynamicznej interakcji uczestników, a jednocześnie angażowała zarówno elementy zręcznościowe, jak i strategiczne.

Analiza materiałów empirycznych zebranych przez K. Piecha i E. Piech wskazuje, że gra ta była szeroko rozpowszechniona na obszarze Południowego Podlasia jeszcze po II wojnie światowej. Badania prowadzone od 2001 roku wśród najstarszych mieszkańców powiatu bialskiego potwierdzają jej dużą popularność oraz występowanie licznych wariantów regionalnych, przy zachowaniu zasadniczego celu gry zgodnego z opisem Pleszczyńskiego.

Przykładowo, w Polubiczach (gm. Wisznice) w latach 30. XX wieku uczestniczyło w niej po kilka lub kilkanaście osób. Gracze ustawiali się w kręgu, gdzie znajdował się centralny dołek, a wokół niego mniejsze dołki przypisane poszczególnym uczestnikom, określane lokalnie jako „ducze". Każdy gracz posiadał własny kij, natomiast jeden z uczestników pełnił funkcję „pastucha", którego zadaniem było umieszczenie kamienia („świnki") w dołku za pomocą kija. W momencie zagrożenia pozostali gracze przerywali ochronę własnych dołków i wspólnie podejmowali próbę przeszkadzania „pastuchowi", który z kolei mógł wykorzystać okazję do przejęcia dołka innego gracza, co skutkowało zmianą roli (wywiad: K. Piech, 14.01.2003 r., DPS Kozula, Jan Kołdun ur. 1920 r.).

Podobne warianty odnotowano w innych miejscowościach regionu. W Horbowie gra toczyła się przy użyciu twardej piłeczki wykonanej ze szmat, a centralny dołek określano mianem „nieba" (wywiad: K. Piech, E. Piech z Marianną Przesmycką ur. 1931 r.). W Kijowcu zabawa odbywała się w różnych przestrzeniach otwartych (podwórza, drogi wiejskie, łąki, pastwiska), a piłkę – wielkości pięści, wykonaną ze szmatek lub włosia – nazywano „miaczykiem". Towarzyszyły jej intensywne reakcje emocjonalne uczestników, w tym okrzyki i śmiech, szczególnie w sytuacji trafienia piłki do dołka (wywiad: K. Piech, E. Piech z Niną Nikołajuk ur. 1925 r.).

Analogiczne formy gry występowały również w Mokranach Starych (po II wojnie światowej), gdzie podstawowym celem było wtoczenie piłki do dołka, oraz w miejscowościach gminy Rokitno, gdzie gra miała charakter drużynowy z elementem rywalizacji o kontrolę nad dołkiem (Piech, Piech, 2016). W Wólce Polinowskiej stosowano dodatkowo specjalne łopatki do kierowania „świnki", wykonywanej ze szmatek (wywiad: K. Piech, J. Strojek ur. 1929 r.). Z kolei w Kajetance modyfikowano zasady poprzez konieczność umieszczenia przez „pastucha" swojego kija w innym dołku po skutecznym trafieniu do dołka centralnego; rolę „pastucha" przejmował wówczas właściciel zajętego dołka (wywiad: K. Piech, E. Piech z Jadwigą i Leonardem Hryciuk).

Przedstawione relacje wskazują, że gra w świnkę była jedną z najbardziej rozpowszechnionych zabaw chłopięcych na obszarach wiejskich, o szerokim zasięgu geograficznym oraz dużej zmienności wariantów lokalnych, zarówno w zakresie używanych rekwizytów, jak i szczegółowych zasad gry. Jej popularność obejmowała okres przed II wojną światową oraz lata powojenne, jednak w kolejnych dekadach uległa stopniowemu zanikowi. W narracjach najstarszych mieszkańców regionu (lata 1944-1989) gra ta nie pojawia się już jako element codziennych praktyk zabawowych, co potwierdza proces zaniku tradycyjnych form kultury dziecięcej w drugiej połowie XX wieku.

Kolejną zabawą chłopięcą opisaną przez Pleszczyńskiego jest krąg (kręg). Autor przedstawia ją w następujący sposób: „Chłopcy dzielą się na dwie partije. Najdzielniejszy z partji rzuca kręg drewniany, a przeciwnicy spyniają go tak zwanemi spyniaczkami tj. stosownej długości drążkami lub po junacku, obcasami, co się niekiedy kończy kalectwem. Kręg rzuca się z tego punktu, na którym był zatrzymany. Celem gry jest przepędzenie przeciwników jak najdalej, poza wieś". Uzupełniając ten opis, Halczuk (2001, s. 28) wskazuje, że do gry wykorzystywano drewniany krąg o grubości około 10 cm. Uczestnicy dzielili się na dwa szeregi ustawione naprzeciw siebie w odległości 20-30 metrów. Zasady gry były zbliżone do opisanych przez Pleszczyńskiego, a celem rywalizacji było „wypchnięcie" przeciwników jak najdalej, poza obszar wsi.

O podobnej formie zabawy, określanej lokalnie jako „krążek", wspominano również w Kijowcu, co potwierdza jej wariantowość regionalną oraz trwałość w tradycji ustnej.

Z kolei zabawa „trajdynka" miała bardziej zaawansowany i zarazem bardziej niebezpieczny charakter. Jak wynika ze wspomnień L. Szabluka

(2015) z Malowej Góry, była ona praktykowana głównie przez starszych chłopców, a niekiedy także przez mężczyzn żonatych. W tym przypadku wykorzystywano żelazne obręcze (ok. 30 cm średnicy), pierwotnie będące elementami konstrukcyjnymi kół wozów (tzw. wozów żelaźniaków). Uszkodzone obręcze adaptowano do celów zabawowych. Gra polegała na toczeniu metalowego koła po wyznaczonym, możliwie równym odcinku drogi, przy czym uczestnicy podzieleni byli na dwie drużyny. Celem było przepchnięcie trajdynki w stronę przeciwnika aż do ustalonego punktu granicznego, określanego żartobliwie jako „herszczko z maślanką". Po zatrzymaniu obręczy przez jedną ze stron, druga drużyna kontynuowała jej toczenie w przeciwnym kierunku, dążąc do maksymalnego „zdobycia przestrzeni" drogi. Ze względu na ciężar i bezwładność metalowej obręczy gra wiązała się z ryzykiem urazów, dlatego na pierwszej linii ustawiali się zazwyczaj najbardziej doświadczeni uczestnicy, uzbrojeni w kije lub drewniane drążki, umożliwiające bezpieczniejsze zatrzymanie toczącego się koła. Dynamiczny charakter rozgrywki sprzyjał szybkim reakcjom, współpracy zespołowej oraz elementom strategii. Jak podkreśla Szabluk (2015), zabawie towarzyszyła duża intensywność emocjonalna, liczne okrzyki, a także element rywalizacji słownej, co dodatkowo wzmacniało jej integracyjny i społeczny charakter. Całość wskazuje, że zarówno krąg, jak i trajdynka stanowiły nie tylko formy rozrywki, lecz także ważny element socjalizacji chłopców w środowisku wiejskim, łącząc aktywność fizyczną z rywalizacją i współdziałaniem.

Kolejną grą przywoływaną przez Pleszczyńskiego (1889) jest duca, uznawana w jego klasyfikacji za grę o proweniencji szlacheckiej, w której uczestniczyli chłopcy. W przypisach autor wyjaśnia znaczenie samego terminu, wskazując, że „duca" (bez mazurzenia „ducza") oznacza m.in. dołek, wydrążenie (w stępie, żarnach, kamieniu), a także kosz na drób. W języku ukraińskim „ducza" oznacza natomiast dziurę, zagłębienie, otwór lub dołek. Pleszczyński sugeruje, że nazwa gry może wywodzić się od dołka, w którym zagłębia się pałka.

Opis zasad gry przedstawia się następująco: „Każdy z grających obowiązany jest mieć pałeczkę równej miary; długość dziesięciu pałeczek stanowi odległość od pałki, która bywa mocno utkwiona w murawie i do której następnie chłopcy ciskają swe pałeczki w celu jej obalenia, a przynajmniej trafienia w nią. Ten, który trafił w pałkę ma prawo na długość pałeczki skrócić metę i od niej, drugi raz, rzuca swój pocisk; ten zaś, kto nie trafił w pałkę,

tyle w tył się cofa, ile przeniósł lub nie dorzucił do głównego celu. Obalający pałkę wygrywa zakład" (Pleszczyński, 1889, s. 63).

Gra ta, występująca w licznych wariantach i pod różnymi nazwami, była szeroko rozpowszechniona na obszarze Podlasia, co potwierdzają relacje informatorów w badaniach terenowych. Jedną z odmian opisuje również informator ze wsi Pościsze. W tej wersji każdy uczestnik posiadał własny dołek, a gracze ustawiali się w szeregu naprzeciwko wbitego w ziemię kołka (określanego lokalnie jako „pikier"). Zadaniem uczestników było rzucanie kijami w cel w taki sposób, aby go przewrócić. W przypadku trafienia gracz biegł po swój kij i wracał na miejsce bez konsekwencji. Natomiast chybienie skutkowało koniecznością ponownego podjęcia próby, a pozostali uczestnicy powiększali dołek danego gracza, dokładając do niego ziemię. Proces ten trwał do momentu powrotu zawodnika na swoje stanowisko. Wygrywał ten uczestnik, który jako pierwszy całkowicie „zasypał" swój dołek zdobyczną ziemią (wywiad przeprowadzony przez Paulinę Chalimoniuk z Jadwigą Chomicką z Pościsz ur. w 1942 r.).

Przedstawione warianty gry duca wskazują na jej znaczną regionalną różnorodność oraz długotrwałą obecność w tradycji zabawowej Podlasia. Jednocześnie potwierdzają one charakterystyczne dla gier ludowych powiązanie elementów zręcznościowych, rywalizacyjnych oraz symbolicznych, odwołujących się do lokalnych praktyk i terminologii kulturowej.

Halczuk (2001) wskazuje, że gry i zabawy odnotowane w Dołholisce i jej okolicach znajdują potwierdzenie w relacjach mieszkańców innych miejscowości Południowego Podlasia. W wielu przypadkach zachowywały one podobną strukturę, jednak występowały pod odmiennymi nazwami lokalnymi oraz z nieznacznie zmodyfikowanymi zasadami. Przykładowo, gra określana jako piker w Klonownicy Małej funkcjonowała pod nazwą pikier i polegała na zbijaniu kamienia umieszczonego na wbitym w ziemię kiju, przy czym nie wolno było dotykać samego kija. Z kolei w Zabłociu analogiczna forma zabawy występowała pod nazwą spikuli, co potwierdza zróżnicowanie terminologiczne przy zachowaniu zasadniczego rdzenia reguł.

W Wólce Polinowskiej praktykowano natomiast gry pikra oraz skowronka. W przypadku gry skowronek uczestnicy wbijali kij w ziemię, na którego szczycie umieszczano kamyk. Po rzucie własnym kijem kierunek i odległość przemieszczenia kamyka determinowały dalszy przebieg gry: jeśli kamyk przesunął się do przodu, zawodnik mógł odpowiednio przybliżyć się do celu przy kolejnym rzucie; jeśli natomiast cofał się, gracz musiał również

się cofnąć. Zwyciężała osoba, która jako pierwsza osiągnęła wyznaczony punkt przy wbitym kiju. W zabawie uczestniczyli chłopcy i brały udział dziewczęta, co wskazuje na jej inkluzywny charakter.

Podobne zasady obowiązywały w grze pikra, przy czym w tej wersji na wbitym w ziemię kiju nie umieszczano kamienia. Kluczowym elementem było jego strącenie – po skutecznym trafieniu zawodnik mógł przesunąć się w kierunku celu (wywiad K. Piech z Józefem Strojkiem, Wólka Polinowska, ur. 1929 r.).

Zróżnicowanie nazw oraz drobne modyfikacje reguł wskazują na żywotność i adaptacyjność gier tradycyjnych w kulturze lokalnej, w której podstawowy schemat zabawy był utrzymywany, natomiast jego szczegóły podlegały regionalnym przekształceniom i przekazowi ustnemu.

Kolejną formą aktywności zabawowej opisaną przez Pleszczyńskiego (1889) jest gra w biczki, zaliczana do repertuaru zabaw młodzieżowych. Autor podkreśla, że uczestniczą w niej przede wszystkim wyrostki, a liczba graczy nie jest ograniczona. Każdy z uczestników dysponuje zestawem elementów: dziewięcioma biczkami (wąskie, ukośnie cięte deszczułki o długości około pół cala), jednym sakiem (wykonany jest z dwóch deszczułek ułożonych w kształt litery X) oraz jednym popem (niewielki klocek odcięty z pręcika i częściowo oskrobany).

Gra rozpoczyna się od rozdania biczek – po trzy dla każdego uczestnika, czemu towarzyszy rytualna formuła słowna: „ur, pur, nadziewajko". Przy rozdawaniu saka i popa nie stosuje się żadnych dodatkowych okrzyków. Właściwa faza gry polega na podrzucaniu jednocześnie wszystkich elementów i ich chwytaniu zgodnie z określonymi zasadami manualnymi. Gracze kolejno podrzucają biczki, saki i popy, podstawiając w pierwszej fazie wierzch dłoni, a następnie chwytając elementy w garść. Kluczowe znaczenie ma precyzja chwytu, ponieważ obecność popa w chwytanej grupie unieważnia wynik – wówczas zebrane elementy nie są zaliczane, a współuczestnicy komentują sytuację okrzykiem: „bee, pop cię opaskudził".

Celem gry jest zebranie wszystkich dziewięciu „biczek" w sposób zgodny z zasadami, przy czym sposób ich kompletowania (parzysty lub nieparzysty układ) zależy od wyniku pierwszego rzutu. Dodatkowo sak i pop muszą zostać złapane oddzielnie, zgodnie z odrębnymi regułami. Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza prawidłowo skompletuje swój zestaw. Ma ona prawo rozliczania błędów pozostałych uczestników poprzez symboliczne uderzenia dłoni („bić pytkę łapy"), przy czym ustalono zróżnicowaną punktację: za sak – 10 uderzeń, za pop – 5, za pojedynczą biczkę – 1.

Opis ten wskazuje, że biczki stanowiły złożoną formę gry manualno-zręcznościowej, łączącej elementy koordynacji ruchowej, rywalizacji oraz ustnego rytuału językowego. Jednocześnie jej struktura regułowa odzwierciedla charakterystyczną dla gier tradycyjnych kombinację prostych materiałów, precyzyjnych zasad oraz silnie utrwalonych norm społecznych obowiązujących w grupie uczestników.

Pytą określano chustkę skręconą w formę batona, wykorzystywaną jako przybór w niektórych grach zręcznościowych. Zabawy o zbliżonych zasadach, polegające na podrzucaniu i chwytaniu niewielkich elementów w określonych kombinacjach, były szeroko rozpowszechnione na obszarze wschodniej Polski, przy czym różniły się używanymi rekwizytami oraz lokalną terminologią.

Jak odnotowuje Kolberg (1867), na Kujawach – m.in. w Głusznie i Sadlnie – praktykowano gry polegające na podrzucaniu kamyków w taki sposób, aby spadały parami w wyznaczone miejsce, co stanowiło jedną z form dawnych bierek. Na obszarze Białostocczyzny analogiczne zabawy realizowano z wykorzystaniem materiałów roślinnych, takich jak fasola i bób (Chaliburda, 1998), co wskazuje na adaptację zasad gry do dostępnych zasobów środowiskowych. Z kolei na Podlasiu gry oparte na podrzucaniu i chwytaniu różnych kombinacji kamyków, haceli czy guzików funkcjonowały pod odmiennymi nazwami regionalnymi. W Kodniu określano je mianem kamyki lub hacele, w Kostomłotach jako kamieńci, natomiast w Kijowcu jako czechi (Piech, Piech, 2003). Zróżnicowanie terminologiczne przy zachowaniu podobnej struktury reguł wskazuje na silne zakorzenienie tych form aktywności w lokalnych tradycjach kulturowych oraz ich transmisję w ramach przekazu ustnego.

Wspomnienia osób starszych z obszaru gminy Międzyrzec Podlaski dostarczają bogatego materiału dotyczącego repertuaru zabaw i gier dziecięcych funkcjonujących w okresie przed II wojną światową oraz w latach powojennych. Pomimo wczesnego włączania dzieci w obowiązki pracy, w ich codziennym doświadczeniu istotne miejsce zajmowały także formy swobodnej aktywności zabawowej, realizowane zarówno w przestrzeni wiejskiej, jak i w sytuacjach związanych z pasieniem zwierząt gospodarskich.

W relacjach informatorów pojawiają się takie formy aktywności, jak: pikier, palant, zabawy w piasku, chowany, berek, bieganie z fajerką, pikle, pomidor, dwa ognie, czyżyk czy klasy, a także budowanie szałasów. Wskazuje się również na istotną rolę spontanicznych form życia społecznego młodzieży, takich jak spotkania podczas tzw. „wieczorków", w trakcie których

podejmowano rozmowy, śpiewano, opowiadano dowcipy, prowadzono flirt oraz grano w karty.

Istotnym elementem codzienności była również gra w piłkę, praktykowana zarówno w środowisku wiejskim, jak i szkolnym. W warunkach szkolnych chłopcy uczestniczyli w rozgrywkach piłkarskich podczas przerw, natomiast dziewczęta częściej podejmowały aktywności skoków na skakance. W okresie zimowym wykorzystywano warunki naturalne do organizacji zabaw ślizgowych – doczepiano sanki do wozów wracających z lasu, zjeżdżano z wzniesień na sankach lub workach wypełnionych sianem, a także korzystano z łyżew. Tworzące się naturalnie lodowiska, niekiedy o znacznej długości, stanowiły przestrzeń intensywnej aktywności ruchowej dzieci i młodzieży.

Zabawy organizowano również w przestrzeni domowej, gdzie uczestniczyli zarówno młodzi, jak i dorośli, obserwujący aktywność dzieci z pozycji biernych uczestników życia rodzinnego. Wykorzystywane zabawki były w dużej mierze własnoręcznie wykonane – powstawały ze szmatek, patyków, kasztanów, żołędzi, a także w formie prostych instrumentów dźwiękowych (tzw. świstaków). Piłki konstruowano natomiast z mchu lub sierści zwierzęcej.

Jak podkreślają rozmówcy, okres dzieciństwa charakteryzował się silną integracją rówieśniczą oraz częstym przebywaniem w grupie, co sprzyjało intensywnemu uczestnictwu w zabawach. Relacje społeczne były wówczas bardziej bezpośrednie, a czas wolny w większym stopniu niż współcześnie wypełniony aktywnością wspólnotową, nieobciążoną technologiami cyfrowymi i związanym z nimi zjawiskiem izolacji (Ocalić od zapomnienia, 2017).

Wywiady przeprowadzone w 2017 roku wśród najstarszych mieszkańców Pościsz, Strzakł i Rzeczycy dostarczają kolejnych istotnych informacji dotyczących repertuaru zabaw i gier funkcjonujących w lokalnej kulturze dziecięcej. W relacjach informatorów podkreśla się, że codzienny rytm życia dzieci wyznaczany był przede wszystkim przez obowiązki szkolne oraz pomoc w gospodarstwie domowym. Mimo silnego wpisania dzieci w system pracy rodzinnej, regularnie znajdowany był czas na aktywności zabawowe, często łączące elementy pracy i rekreacji, szczególnie podczas wypasu zwierząt gospodarskich.

Istotnym elementem życia społecznego były tzw. „spotkania z robotą", określane również jako „wieczorki". Były to formy spotkań rówieśniczych, podczas których dziewczęta wykonywały prace rękodzielnicze

(m.in. haftowanie, robótki na drutach oraz przygotowywanie ozdób choinkowych), śpiewając i uczestnicząc w różnorodnych formach aktywności integracyjnej. W spotkaniach tych często brali udział również chłopcy, co sprzyjało pojawianiu się zabaw o charakterze mieszanym, realizowanych głównie w przestrzeniach domowych.

Wśród najczęściej wymienianych form aktywności zabawowej pojawiają się: pikra, zabawy ze skakanką, klasy, chowanki, ślepa baba (ciuciubabka), zabawa w guziki (nie oparta na mechanizmie podrzucania, lecz przekazywania przedmiotów), a także gry towarzyskie i integracyjne, takie jak fanty czy zabawa „co by było gdyby", charakterystyczna dla wieczornych spotkań młodzieży. W przestrzeni zabaw ruchowych wymienia się również dwa ognie, zbijaka, kółko graniaste, chodzi lisek koło drogi oraz gąski, gąski do domu.

Z kolei w relacjach mieszkańców Rogoźnicy Nowej wskazuje się, że część gier opisywanych przez Pleszczyńskiego nie funkcjonowała już w ich dzieciństwie. W pamięci respondentów zachowały się natomiast takie formy aktywności, jak: pikier, klasy, chłop, państwa, palant (występujący w różnych wariantach zasad), zabawy w chowanego, a także bicie jajek czubkami. W okresie zimowym popularne były kuligi oraz zabawy na łyżwach wykonywanych samodzielnie, jak również gry karciane (m.in. w Tysiąca, Durnia i Wojnę), zabawy z kamykami, huśtawki oraz tzw. karuzela (Piech i in. 2017).

Zgromadzony materiał empiryczny wskazuje na stopniową transformację repertuaru zabaw dziecięcych w badanym regionie, obejmującą zarówno zanik części tradycyjnych form aktywności, jak i ich przekształcanie bądź zastępowanie nowymi praktykami kulturowymi. Jednocześnie obserwuje się względną trwałość podstawowych struktur zabawowych, szczególnie tych opartych na prostych zasadach ruchowych, interakcji grupowej oraz spontanicznej kooperacji rówieśniczej.

Analiza materiałów z badań terenowych prowadzonych w latach 2001-2019 wśród najstarszych mieszkańców powiatu bialskiego (Piech, 2019) pozwala na rekonstrukcję szerokiego repertuaru gier i zabaw funkcjonujących w dzieciństwie respondentów. Informatorzy pochodzili z licznych miejscowości regionu, m.in. Pokinianki, Mościc Dolnych, Mokrany Starych, Rokitna, Grabanowa, Sitnika, Porosiuk, Kijowca, Strzakł, Pościsz, Rzeczycy, Łukowiska, Kolonii Rogoźnica, Żerocina, Jakówek, Kostomłotów, Wisznic, Brzozowicy Dużej, Polubicz, Łęgów, Dubowa, Dokudowa, Kodnia, Witulina, Wólki Polinowskiej, Styrzyńca, Bohukał, Horbowa, Horodyszcza, Kajetanki, Rowin oraz Białej Podlaskiej.

Najczęściej wymieniane formy aktywności obejmują szerokie spektrum zabaw ruchowych, zręcznościowych, symbolicznych i zespołowych. Do najbardziej rozpowszechnionych należą m.in.: berek (w tym warianty typu „berek cukierek"), zabawy rytmiczno-ruchowe („chodzi lisek koło drogi", „chodziła sroczka po zielonej trawce", „dużo nas do pieczenia chleba"), chowanki, ciuciubabka, ciepło-zimno, fanty, guma, klasy (w tym „chłopka"), kapsle, kółko graniaste, palant, pikier, piłka nożna, podchody, pomidor, świnka (w tym warianty „świnki do dołka"), dwa ognie, zbijak, wojna, wybitki oraz zgniłe jajo.

Istotną grupę stanowią także zabawy o charakterze symbolicznym i odtwórczym, takie jak: zabawa w szkołę, sklep, konia, wojnę, czy też odtwarzanie ról społecznych i rodzinnych przy użyciu prostych rekwizytów (np. szmacianych lalek, patyków, kamyków). Występują również formy aktywności sezonowej i obrzędowej, związane z cyklem roku – sobótki czy zabawy majówkowe.

Ważne miejsce zajmują także gry wymagające większej aktywności fizycznej i przestrzeni, m.in. skakanie przez ogień, wspinanie się na drzewa, jazda na rowerze, pływanie w sadzawkach, przeskakiwanie przeszkód terenowych czy zabawy na śniegu i lodzie (kuligi, zjazdy na sankach). W okresie zimowym oraz letnim wykorzystywano również elementy otoczenia naturalnego, takie jak kopce ziemniaczane, stodoły czy zbiorniki wodne.

Szczególną kategorię stanowią zabawy muzyczno-ruchowe i wokalne (np. czyżyk, jawor, rolnik w dolinie, stoi różyczka w czerwonym wieńcu), a także gry towarzyskie i umysłowe realizowane w przestrzeni domowej, zwłaszcza podczas spotkań młodzieży.

Zebrany materiał wskazuje na dużą różnorodność form aktywności zabawowej, obejmujących zarówno gry o tradycyjnym rodowodzie ludowym (np. palant, krąg, świnka), jak i formy nowsze, adaptowane do zmieniających się warunków społeczno-kulturowych. W ujęciu całościowym obserwuje się proces stopniowej erozji części dawnych form zabawowych, przy jednoczesnym utrzymywaniu się ich funkcji integracyjnej, socjalizacyjnej oraz wychowawczej w środowisku wiejskim.

Zabawy zimowe stanowiły istotny element repertuaru aktywności dziecięcej i młodzieżowej w środowisku wiejskim, szczególnie w warunkach sprzyjających długotrwałemu zaleganiu pokrywy śnieżnej i zamarzaniu zbiorników wodnych. Do najczęściej praktykowanych form należały jazda na łyżwach oraz nartach, które umożliwiały intensywną aktywność ruchową na naturalnych powierzchniach lodowych.

Wśród popularnych zabaw wymieniano także jazdę na sankach i saniach, w tym warianty z wykorzystaniem kija jako środka napędowego, co zwiększało dynamikę oraz samodzielność poruszania się po śniegu. Charakterystyczną formą była również jazda na sankach za poruszającym się furmanem lub zaprzęgiem konnym, a także tzw. zajdki, czyli łączone sanki wykorzystywane do jazdy za końmi.

Do aktywności o charakterze grupowym należał kulig, łączący funkcję transportową z elementami zabawy i integracji społecznej. Wśród zabaw indywidualnych i zespołowych wymieniano również lepienie bałwanów, ślizganie się na lodzie w tzw. szłapach (domowych ochraniaczach lub prowizorycznym obuwiu przystosowanym do warunków zimowych), a także zabawy określane mianem karuzeli (karazeli), polegające na wirowaniu lub wspólnym obracaniu się na lodzie lub śniegu. Pojawia się także określenie „olimpiada", odnoszące się do nieformalnych zawodów i rywalizacji zimowych, organizowanych w formie spontanicznych zmagań rówieśniczych.

Zestaw tych aktywności wskazuje na znaczną kreatywność dzieci i młodzieży w adaptowaniu warunków środowiskowych do potrzeb zabawy, a także na silne powiązanie zimowych form rekreacji z elementami współdziałania, rywalizacji oraz lokalnej tradycji kulturowej.

Badania terenowe prowadzone w 2025 roku w miejscowościach Połoski i Łukowce, realizowane przez studentkę Emilię Klimiuk ze Studenckiego Koła Naukowego Turystyki i Rekreacji, umożliwiły rekonstrukcję repertuaru zabaw i gier funkcjonujących w lokalnej pamięci mieszkańców, odnoszących się do lat 60. i 70. XX wieku. Zgromadzony materiał wskazuje na znaczną trwałość niektórych form aktywności dziecięcej, przy jednoczesnym ich stopniowym zanikaniu lub przekształcaniu.

Wśród najczęściej wymienianych zabaw i gier pojawiają się: pikle (pikiel), polegające na rzucaniu patykiem z wyznaczonej linii w kierunku wbitego w ziemię przedmiotu (patyka, klocka drewna lub cegły), a także popularne gry zespołowe i podwórkowe, takie jak: podchody, gra w noża, kapsle, ciuciubabka, bierki, klasy, wojna oraz pieniążek.

Gra w noża polegała na rzucaniu nożem w taki sposób, aby wbił się on w podłoże, przy czym stosowano sekwencję rzutów oznaczanych kolejnymi częściami ciała (m.in. „ręka-matka", „ojciec-zegarek", łokieć, bark, główka, zęby, kolano, palce), co nadawało grze charakter rytualizowany i porządkujący przebieg rywalizacji. W przypadku przegranej stosowano również kary fizyczne lub symboliczne, takie jak wyciąganie kołka z ziemi zębami

czy uderzenia trzonkiem w rękę, a w skrajnych przypadkach nakaz spożycia piasku, co wskazuje na surowe, normatywne reguły zabaw grupowych funkcjonujących wówczas w środowisku rówieśniczym.

Zabawa „pieniążek" realizowana była przy użyciu kapsli rzucanych o ścianę, przy czym celem było jak najbliższe ulokowanie własnego kapsla względem kapsla przeciwnika i jego przejęcie poprzez pomiar „na rozstaw palców". Charakterystyczne jest, że w tej formie gry nie wykorzystywano monet, lecz wyłącznie kapsli jako łatwo dostępnych rekwizytów.

W okresie zimowym dominowały aktywności związane z warunkami atmosferycznymi, takie jak zjazdy na sankach oraz jazda na łyżwach. Łyżwy wykonywano zarówno z drewna, jak i metalu; w wersjach prowizorycznych podkuwano je sierpem, kosą lub drutem, co świadczy o adaptacyjnym charakterze sprzętu do warunków lokalnych.

Istotne miejsce zajmował również palant, w którym wykorzystywano gumową piłkę oraz kij (często w formie nogi od stołu). Gra polegała na odbiciu piłki i biegu do wyznaczonej mety i z powrotem, przy jednoczesnej próbie wyeliminowania zawodnika przez trafienie go piłką przez drużynę przeciwną.

Szczególnie interesującym przykładem trwałości tradycji zabawowej była gra świnka, której opis z Połosek i Łukowców pozostaje zgodny z wcześniejszymi przekazami etnograficznymi, w tym relacją A. Pleszczyńskiego. Gra polegała na rozmieszczeniu wokół centralnej jamy dołków, w których uczestnicy umieszczali kije, oraz na próbie wprowadzenia piłki do centralnego dołka. Rola „świni" polegała na manipulowaniu piłką w taki sposób, aby trafiła do dołków innych graczy, przy jednoczesnym ryzyku utraty własnej pozycji. Zasady gry wykazują wyraźną ciągłość strukturalną względem XIX-wiecznego opisu Pleszczyńskiego, co potwierdza długotrwałość i stabilność tej formy zabawy w lokalnej tradycji ludowej (tabela 1, tabela 2).

Tabela 1. Tradycyjne gry i zabawy dziecięce na Podlasiu – charakterystyka podstawowa

Nazwa gry/ zabawy	Rodzaj aktywności	Krótki opis	Przybory	Okres występowania/ źródła
Świnka	Zespołowa, zręcznościowa	Wprowadzanie piłki (świnki) do centralnego dołka przy jednoczesnej obronie własnych dołków	Kij, piłka lub kamień, dołki	XIX-XX w.; Pleszczyński, badania terenowe
Krąg (kręg, krążek)	Zespołowa	Toczenie drewnianego kręgu między dwiema drużynami	Drewniany krąg, kije	XIX-XX w.
Trajdynka	Zespołowa, siłowa	Toczenie metalowej obręczy i przepychanie jej w stronę przeciwników	Obręcz od koła, kije	XX w.
Duca (pikier)	Celnościowa	Rzucanie kijami do wbitego kołka; kolejne trafienia przybliżają do zwycięstwa	Kije, kołek	XIX-XX w.
Skowronek	Celnościowa	Strącanie kamienia z wbitego kija i przesuwanie się do celu	Kij, kamień	XX w.
Biczki	Manualna, zręcznościowa	Podrzucanie i chwytanie drewnianych elementów według ustalonych reguł	Biczki – małe deszczułki, sak – deszczułki, pop- niewielki klocek	XIX w.
Kamyki/hacele/ czechi	Manualna	Podrzucanie i chwytanie kamyków lub innych drobnych przedmiotów	Kamyki, guziki, hacele	XIX-XX w.
Palant	Zespołowa	Odbijanie piłki kijem i zdobywanie punktów podczas biegu	Kij, piłka (wykorzystywano różne rodzaje piłek)	XX w.
Gra w noża	Zręcznościowa	Wbijanie noża w ziemię według ustalonej sekwencji rzutów	Nóż	XX w.
Pieniążek	Zręcznościowa	Rzucanie kapslami o ścianę i przejmowanie kapsli przeciwnika	Kapsle (w innych odmianach rzucało się pieniążkami)	XX w.
Berek	Ruchowa	Gonitwa z wyznaczonym „berkiem”	Brak	Powszechna

Nazwa gry/ zabawy	Rodzaj aktywności	Krótki opis	Przybory	Okres występowania/ źródła
Chowany (chowanki)	Ruchowa	Ukrywanie się przed szukającym	Brak	Powszechna
Klasy (podobna odmiana to chłopek)	Skoczna	Skakanie po polach narysowanych na ziemi	Kreda lub patyk, kamyczek lub zbity talerz	Powszechna
Ciuciubabka	Integracyjna	Poszukiwanie uczestników z zasłoniętymi oczami	Chustka	Powszechna
Dwa ognie/ zbijak	Zespołowa	Eliminowanie przeciwników poprzez trafienie piłką	Piłka	XX w.
Pomidor	Słowna	Gra oparta na udzielaniu odpowiedzi według ustalonej reguły	Brak	XX w.
Fanty	Towarzyska	Oddawanie fantów i wykonywanie zadań	Drobne przedmioty	XX w.
Czyżyk, jawor, rolnik na dolinie	Muzyczno-ruchowa	Zabawy ze śpiewem i ruchem w kole	Brak	Tradycyjne
Kółko graniaste	Rytmiczno-ruchowa	Zabawa w kole z piosenką	Brak	Powszechna
Guma	Skoczna	Wykonywanie układów skoków przez rozciągniętą gumę	Guma pasmanteryjna	II poł. XX w.
Kapsle	Zręcznościowa	Wyścigi kapsli po wyznaczonej trasie	Kapsle	II poł. XX w.
Podchody	Terenowa	Poszukiwanie drużyny według pozostawionych znaków	Brak	XX w.
Gra w piłkę	Sportowa	Nieformalne rozgrywki piłkarskie	Piłka	Powszechna

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 2. Klasyfikacja zabaw według dominującej funkcji

Funkcja	Przykładowe zabawy i gry
ruchowe	berek, chowany, dwa ognie, zbijak, palant
zręcznościowo-manualne	biczki, kamyki, bierki, gra w noża, pieniążek
celnościowe	duca, pikier, skowronek
muzyczno-ruchowe	czyżyk, jawor, kółko graniaste, rolnik na dolinie
symboliczne i naśladowcze	zabawa w szkołę, sklep, rodzinę, konia, wojnę
towarzyskie	fanty, pomidor, gry karciane
sezonowe	kulig, sanki, łyżwy, zabawy majówkowe

Źródło: opracowanie własne.

Zabawy i gry jako przedmiot badań Władysława Wiro-Kiro na przykładzie powiatu Bielsk Podlaski

Zjawisko zanikania tradycyjnych form ludycznych obserwowane jest również na obszarze współczesnego województwa podlaskiego. Cenne źródło do analizy tego procesu stanowi praca magisterska, którą przygotował Władysław Wiro-Kiro z 1935 roku, obejmująca bogaty materiał etnograficzny z okresu międzywojennego. W opracowaniu tym znaczący udział przypada na obszar dzisiejszego powiatu bielskiego, który stanowi 24,5% całości zgromadzonych danych (Wiro-Kiro, 1935).

W części zatytułowanej „Zabawy wymagające pojętności i uwagi" autor opisuje m.in. zabawę „Szukaj babciu coś zgubiła". Jej przebieg polegał na ukryciu wybranego przedmiotu pod nieobecność osoby pełniącej rolę babci, którą wyłaniano drogą losowania (np. poprzez zawiązanie węzełka na chustce). Po powrocie babcia przystępowała do poszukiwań, kierując się sygnałami wydawanymi przez pozostałych uczestników. Wraz ze zbliżaniem się do ukrytego przedmiotu intensywność tych sygnałów – najczęściej w formie syczenia – wzrastała, pełniąc funkcję swoistego komunikatu przestrzennego. Moment odnalezienia przedmiotu wiązał się z koniecznością natychmiastowej reakcji grupy – wszyscy uczestnicy powinni wówczas zamilknąć i odwrócić się. Osoba, która nie wykonała tej czynności wystarczająco szybko, przejmowała rolę babci w kolejnej rundzie zabawy. Mechanizm ten wprowadzał element refleksu i koncentracji, a jednocześnie sprzyjał integracji grupowej oraz utrwalaniu zasad współdziałania wśród uczestników.

Analizowana zabawa stanowi przykład prostych, lecz funkcjonalnych form aktywności dziecięcej, rozwijających spostrzegawczość, orientację przestrzenną oraz zdolność reagowania na bodźce społeczne, charakterystycznych dla tradycyjnej kultury ludowej.

Kolejną zabawą o charakterze poszukiwawczym jest „tłusty", realizowana najczęściej w przestrzeni podwórka. Jej istota polegała na ukryciu przedmiotu – zazwyczaj paska – przez jednego z uczestników pełniącego rolę strzegącego, podczas gdy pozostali gracze podejmowali próbę jego odnalezienia. Strzegący nie brał bezpośredniego udziału w poszukiwaniach, lecz kierował ich przebiegiem za pomocą komunikatów werbalnych, informujących o stopniu zbliżenia do ukrytego przedmiotu: okrzyk „tłusty" oznaczał bliskość celu, natomiast „chudy" – jego oddalenie. Osoba, która odnalazła pasek, powinna uczynić to w sposób dyskretny, nie ujawniając faktu znalezienia przed innymi uczestnikami. Następnie jej zadaniem było podjęcie próby uderzenia wybranego gracza, najczęściej w plecy, co wprowadzało element zaskoczenia i rywalizacji. Pozostali uczestnicy, świadomi zagrożenia, podejmowali działania obronne, starając się dotrzeć do wyznaczonej mety, zapewniającej im bezpieczeństwo. Po zakończeniu rundy rola ukrywającego przechodziła na osobę, która wcześniej odnalazła przedmiot, co zapewniało rotacyjność funkcji w grupie. Zabawa łączyła w sobie elementy orientacji przestrzennej, spostrzegawczości oraz strategii działania, a jednocześnie rozwijała refleks, czujność i umiejętność reagowania w sytuacjach dynamicznych. Stanowi ona przykład złożonej formy aktywności dziecięcej, integrującej komponenty poznawcze, ruchowe i społeczne, charakterystyczne dla tradycyjnej kultury zabawowej.

W części poświęconej grom z wykorzystaniem przyborów Wiro-Kiro opisuje zabawę „baba", której przebieg opierał się na prostych, lecz precyzyjnie określonych zasadach rywalizacji. Gra rozpoczyna się od wyznaczenia centralnego punktu poprzez wbicie kija w ziemię. Następnie wszyscy uczestnicy odmierzają jednakową liczbę kroków od tego miejsca i zaznaczają swoje pozycje przy użyciu patyczków.

Właściwa rozgrywka polega na kolejnych próbach wbijania w ziemię gwoździa lub twardego patyka za pomocą kija. Każdy z graczy wykonuje trzy uderzenia, a stopień zagłębienia przedmiotu w podłożu determinuje możliwość przesunięcia własnego znacznika w kierunku centralnego kija. Mechanizm ten wprowadza element zarówno zręcznościowy, jak i siłowy, wymagający od uczestników precyzji oraz odpowiedniego wyczucia.

Celem gry było jak najszybsze dotarcie do centralnego punktu, co decyduje o zwycięstwie. Ostatni z uczestników, który nie osiągnie celu, zobowiązany jest do wykonania zadania o charakterze sankcyjnym – wyciągnięcia wbitego w ziemię gwoździa zębami. Element ten, charakterystyczny dla wielu tradycyjnych zabaw ludowych, pełni funkcję regulacyjną i wzmacniającą dynamikę rywalizacji w grupie.

„Baba" stanowiła przykład gry opartej na prostych środkach materialnych i jasno określonych regułach, łączącej komponenty motoryczne z elementami współzawodnictwa oraz społecznej kontroli zachowań uczestników.

W rozdziale poświęconym zabawom naśladowczym i dramatycznym, w części dotyczącej naśladowania ruchów i gier pościgowych, Wiro-Kiro (1935) opisuje zabawę „kulawy dziadek". Jej przebieg opierał się na wyborze jednego z uczestników, który pełnił rolę dziadka i zostawał odpowiednio ucharakteryzowany przez pozostałe dzieci. Następnie grupa wraz z dziadkiem udawała się" w umowne miejsce określane jako „kościół" (np. stodoła, drabina lub inny element przestrzeni gospodarskiej). Po krótkim czasie dzieci inicjowały hałas, co stanowiło sygnał do rozpoczęcia właściwej części zabawy. „Kulawy dziadek" reagował na zakłócenie porządku i podejmował próbę schwytania uciekających uczestników, poruszając się przy tym na jednej nodze, co imitowało jego ułomność. Osoba złapana przez dziadka przejmowała jego rolę w kolejnej rundzie, co wprowadzało mechanizm rotacyjności funkcji i zapewniało dynamikę zabawy. Gra „kulawy dziadek", o wyraźnym charakterze dramatyczno-naśladowczym, łącząca elementy inscenizacji z aktywnością ruchową, rozwijała sprawność fizyczną, refleks oraz zdolności społeczne uczestników, jednocześnie odzwierciedlając schematy kulturowe i wzorce zachowań obecne w środowisku wiejskim.

Kolejną opisywaną grą była „kobyłka". Zabawa ta rozpoczynała się od wyboru dwóch „matek", które kolejno dobierały chłopców do swoich drużyn. Jedna z grup ustawiała się w szeregu za czołowym uczestnikiem, opartym rękami o płot lub ścianę. Pozostali gracze tej drużyny obejmowali poprzednika wpół, jednocześnie chowając głowę pod jego pachą, tworząc w ten sposób zwartą konstrukcję przypominającą pomost. Druga drużyna kolejno wskakiwała na plecy ustawionych w rzędzie uczestników, starając się utrzymać równowagę jak najdłużej. Zadaniem „pomostu" było zrzucenie przeciwników poprzez zachwianie ich równowagi. W przypadku powodzenia następowała zamiana ról między drużynami.

Kobyłka miała charakter zespołowy i wymagała zarówno współpracy, jak i sprawności fizycznej uczestników. Łączyła elementy rywalizacji z koniecznością koordynacji działań w grupie oraz utrzymania równowagi, stanowiąc przykład dynamicznej i angażującej formy aktywności ruchowej. W części „Zabawy i gry bieżne" opisana została zabawa „Mieszkanie do wynajęcia", wykazująca istotne podobieństwa do gry „Gospody", przedstawionej przez E. Piaseckiego.

Zabawa rozpoczynała się od wyłonienia spośród uczestników jednej osoby pełniącej funkcję przewodnika, najczęściej poprzez wyliczankę („Jedzie kareta; dzwonek dzwoni. Wyszła pani liczyć koni. Raz, dwa, trzy – wychodź ty"). Następnie każde z dzieci wyznaczało swoje miejsce, rysując patyczkiem na ziemi niewielkie kółko. Po tej czynności wszyscy ustawiali się w rzędzie za przewodnikiem i naśladowali wykonywane przez niego ruchy. W kluczowym momencie zabawy przewodnik wydawał komendę „pali się", co stanowiło sygnał do natychmiastowego rozproszenia się uczestników. Dzieci rozbiegały się i podejmowały próbę zajęcia jednego z wcześniej wyznaczonych miejsc. Również przewodnik starał się zająć dowolne kółko. Osoba, która nie zdążyła zająć miejsca, przejmowała funkcję „przewodnika" w kolejnej rundzie.

Zabawa ta opierała się na mechanizmie szybkiej reakcji, spostrzegawczości oraz orientacji przestrzennej. Jednocześnie rozwijała umiejętność naśladowania i współdziałania w grupie, stanowiąc przykład dynamicznej formy aktywności ruchowej o wyraźnym charakterze integracyjnym.

W części poświęconej zabawom i grom skocznym Władysław Wiro-Kiro opisywał grę „Król skoczków", którą uznawał za formę o genezie niemieckiej. Zabawa ta miała charakter zespołowy i opierała się na rywalizacji zręcznościowo-ruchowej. Uczestnicy ustawiali się na obwodzie koła i odliczali kolejno numery, w zależności od liczby grających (np. do dwóch, trzech lub więcej). Następnie osoby oznaczone tym samym numerem wchodziły do środka koła, podczas gdy pozostali, stojący na jego obwodzie, podejmowali próbę trafienia ich piłką. Trafiony uczestnik opuszczał środek i wracał na swoje miejsce w kręgu. Gdy w kole pozostawała już tylko jedna osoba, wykonywano wobec niej ograniczoną liczbę rzutów (najczęściej trzykrotnie). Jeśli została trafiona, uzyskiwała tytuł „króla" danej grupy numerowej (np. jedynek, dwójek, trójek). Procedurę tę powtarzano dla wszystkich wyodrębnionych grup. W końcowej fazie gry do środka koła wchodzili zwycięzcy poszczególnych rund, czyli „królowie" danych numerów.

Ostatecznym zwycięzcą – królem skoczków – zostawał ten uczestnik, który najdłużej utrzymał się w kole, unikając trafień. Kluczową rolę odgrywała tu zdolność wykonywania szybkich podskoków i uników, zwłaszcza w odniesieniu do rzutów kierowanych w dolne partie ciała.

Zabawa „Król skoczków" łączyła elementy rywalizacji, sprawności fizycznej oraz koordynacji ruchowej, stanowiąc przykład dynamicznej gry zespołowej o wyraźnie zarysowanej strukturze eliminacyjnej.

Kolejną opisywaną formą aktywności była gra rzutna z cyklu „podbijanie i chwyt piłki w miejscu", określana jako „Siódemka piłkowa". Zabawa ta miała wyraźnie uporządkowaną strukturę i opierała się na sekwencyjnym wykonywaniu określonych zadań ruchowych. Przebieg gry rozpoczynał się od narysowania koła przed ścianą, za którym ustawiali się uczestnicy. Pierwszy z graczy zajmował miejsce w kole i wykonywał serię ćwiczeń z piłką: siedmiokrotnie odbijał ją oburącz o ścianę, następnie siedem razy prawą i siedem razy lewą ręką. Kolejnym etapem było rzucanie piłki o ścianę i chwytanie jej po odbiciu od podłoża (również siedem razy), a następnie wykonywanie trzech chwytów bezpośrednio po odbiciu od ściany. Sekwencję uzupełniały rzuty przez głowę oraz chwyty w skrzyżowane ręce. Druga część zabawy polegała na powtórzeniu całego zestawu ćwiczeń, stojąc kolejno na jednej nodze – najpierw prawej, następnie lewej. Trzecia, najtrudniejsza faza wymagała wykonania wszystkich elementów bez poruszania się, wyłącznie w miejscu. Etap ten określano mianem „egzaminu". Zwycięzcą zostawał uczestnik, który jako pierwszy poprawnie wykonał wszystkie zadania, przechodząc przez kolejne etapy bez błędu.

„Siódemka piłkowa" rozwijała przede wszystkim koordynację ruchową, precyzję, koncentrację oraz wytrzymałość, stanowiąc przykład złożonej gry sprawnościowej o charakterze indywidualnej rywalizacji.

„Czworobok" stanowił przykład gry rzutnej, opartej na wykonywaniu rzutów piłką z wyznaczonych, stałych pozycji. Zabawa odbywała się na boisku lub łące, gdzie wyznaczano kwadrat. W jego czterech rogach ustawiali się gracze jednej drużyny, natomiast pozostali uczestnicy zajmowali miejsce wewnątrz wyznaczonego pola. Jeden z zawodników stojących na obwodzie rozpoczynał grę, rzucając piłkę do współpartnera znajdującego się w innym rogu kwadratu. Ten z kolei podejmował próbę trafienia piłką jednego z graczy przebywających w jego wnętrzu. Zasady eliminacji były jasno określone: zawodnik znajdujący się w środku po dwukrotnym trafieniu opuszczał pole gry, podobnie jak rzucający, który dwukrotnie nie trafił

celu. Gra toczyła się do momentu wyłonienia drużyny z mniejszą liczbą strat, która uzyskiwała przewagę i przechodziła do kolejnego etapu, określanego jako „meta".

Czworobok rozwijał przede wszystkim celność rzutów, refleks oraz umiejętność szybkiego podejmowania decyzji. Jednocześnie wymagał współpracy zespołowej i taktycznego rozgrywania akcji, co czyniło go złożoną formą aktywności ruchowej o charakterze rywalizacyjnym.

„Figurówka" była kolejną grą rzutną polegającą na wybijaniu układów z klocków. Stanowiła formę aktywności zbliżoną do kolbików opisywanych w literaturze przez E. Piaseckiego. Przygotowywano kwadratowe pole o boku około 1,5 metra, na którym ustawiano z pięciu klocków (o wysokości ok. 15 cm i średnicy 4-6 cm) sześć kolejnych figur. Uczestnicy, z odległości 10-15 metrów, podejmowali próby ich zbicia poprzez celne rzuty kijami. Liczba rzutów w danej serii odpowiadała liczbie graczy, przy czym każdy uczestnik wykonywał jeden rzut. W przypadku częściowego rozbicia figur (np. już przy drugim rzucie), a jednocześnie przy większej liczbie grających, drużyna przeciwna była zobowiązana do ustawienia kolejnej figury. Jeśli natomiast rozpoczynająca partia nie zdołała rozbić pierwszej figury, a wykorzystała wszystkie swoje rzuty, wówczas do działania przystępowała drużyna przeciwna. Zwycięstwo odnosiła ta partia, która jako pierwsza zdołała wybić wszystkie klocki we wszystkich zaplanowanych figurach. Figurówka wymagała precyzji rzutu, koordynacji zespołowej oraz umiejętności strategicznego rozkładania sił w kolejnych rundach gry. Gra ta wykazywała wyraźne podobieństwo do gry „gorodki", różniąc się przede wszystkim kształtem układanych figur. W powiecie wysokomazowieckim funkcjonowała pod nazwą „garadki", jak odnotowuje Wiro-Kiro (1935).

Kolejną grą odnotowaną w tym powiecie była „więzienna". Uczestnicy ustawiali się w dwóch szeregach, naprzeciw siebie. Zabawa polegała na rzucaniu piłki pomiędzy drużynami, przy jednoczesnym wywoływaniu imienia osoby z przeciwnego szeregu. Jeżeli wywołany zawodnik złapał piłkę, przejmował rolę rzucającego i kontynuował grę zgodnie z obowiązującymi zasadami. W przypadku nieudanej próby złapania piłki, grę przejmował inny uczestnik z tego samego szeregu. Zawodnik, który dotknął piłki, lecz jej nie utrzymał, stawał się „więźniem". „Więźnia" można było „wykupić" poprzez celny rzut w stronę drużyny przeciwnej z równoczesnym wywołaniem hasła „więzień". Jeśli przeciwnicy nie zdołali złapać piłki, uwięziony uczestnik powracał do gry. Zwycięstwo odnosiła ta drużyna,

w której wcześniej osiągnięto ustaloną liczbę strat przeciwnika. Gra „Więzienna" łączyła elementy zręczności, refleksu oraz współpracy zespołowej, wymagając jednocześnie koncentracji i szybkiego podejmowania decyzji.

„Ogórek" stanowił grę o charakterze rzutno-reakcyjnym, wykazującą podobieństwo do „stójki" opisanej przez E. Piaseckiego. Rozgrywka odbywała się w wyznaczonym miejscu, gdzie jeden z uczestników rozpoczynał zabawę, trzymając piłkę. Po odliczeniu do pięciu podrzucał ją, wywołując imię jednego z graczy. Osoba wywołana była zobowiązana do złapania spadającej piłki. W przypadku niepowodzenia uczestnikowi przypisywano tzw. „ogórka", czyli punkt karny. Osoba posiadająca największą liczbę „ogórków" stawała przy ścianie i pełniła rolę celu dla pozostałych graczy. Każdy z uczestników miał wówczas prawo do wykonania tylu rzutów piłką, ile „ogórków" posiadał wskazany zawodnik. Gra łączyła elementy refleksu, szybkości reakcji oraz celności rzutów, a jednocześnie wprowadzała mechanizm stopniowej eliminacji i kary, co nadawało jej charakter rywalizacyjny i integrujący grupę.

Zebrany w badaniach terenowych materiał empiryczny, obejmujący wywiady przeprowadzone przez Krzysztofa Piecha z najstarszymi mieszkańcami regionu, dostarcza bogatego obrazu repertuaru zabaw i gier funkcjonujących zarówno w środowisku miejskim, jak i wiejskim. Wyniki tych badań są obecnie przygotowywane do publikacji.

W środowisku miejskim istotnym elementem życia społeczno-rekreacyjnego były m.in. projekcje filmowe, majówki, zabawy przy ognisku oraz wydarzenia okolicznościowe, takie jak Dzień Morza, obejmujące różnorodne formy aktywności ruchowej i integracyjnej. Wśród najczęściej wskazywanych zabaw i gier pojawiały się: dwa ognie, jazda na rowerach, pikier, kapsle, gra w noża, spędzanie czasu nad rzeką, klasy (w odmianie „piekło-niebo"), chowanego, kamyczki (niekiedy z wykorzystaniem kostek baranich), poszukiwanie przedmiotów, palant, wrzucanie orzechów do dołka, a także gry karciane, takie jak tysiąc, 66, preferans czy Piotruś (oszukaniec). Popularne były również zabawy, takie jak ślepa baba, jazda na łyżwach (w tym na łyżwach podkutych drutem), siatkówka, gry zespołowe z udziałem duchowieństwa (np. hokej), a także różnorodne gry zręcznościowe i towarzyskie, m.in. cymbergaj, kółko i krzyżyk, kibel czy chińczyk. Występowały również aktywności sezonowe i obrzędowe, takie jak: draki na śródpoście i Sylwestra, puszczanie łódek po strumieniach oraz toczenie jajek.

W środowisku wiejskim repertuar zabaw silnie wiązał się z codziennymi obowiązkami dzieci, zwłaszcza związanymi z pracą w gospodarstwie, takimi jak wypasanie krów i owiec. Wykorzystywano wówczas proste, własnoręcznie wykonane zabawki, m.in. piłki z pęcherza świńskiego lub sierści krowy, lalki ze szmatek czy kościane guziki na sznureczku (tzw. fruczka). Do najczęściej występujących form aktywności należały: klasy, dwa ognie, zabawy w wojnę, chowanki, skoki na skakance, scyzoryk, jazda na sankach i łyżwach, rzucanie śnieżkami, budowanie śnieżnych jaskiń, a także różnego rodzaju psikusy noworoczne i potańcówki.

Ważną część aktywności stanowiły gry karciane (np. dureń, tysiąc), jazda konna, bieganie z obręczą od roweru, zabawy w pierścionek czy listy, a także spontaniczne formy ruchu, takie jak jazda na rowerze czy spacery z wózkiem. Zróżnicowanie repertuaru zabaw wskazuje na silne powiązanie aktywności ludycznych zarówno z warunkami środowiskowymi, jak i strukturą życia codziennego dzieci i młodzieży.

Podsumowanie

Postawione w tytule rozdziału pytanie: „Co zostało ze spuścizny naszych dziadków…?" powinno skłaniać czytelnika do refleksji. Każdy odbiorca z regionu może zadać sobie pytanie, czy zna opisane gry i zabawy, czy kiedykolwiek w nich uczestniczył, a także czy były one obecne w jego doświadczeniach szkolnych, rodzinnych lub środowiskowych, np. podczas lekcji wychowania fizycznego, festynów rekreacyjnych czy uroczystości rodzinnych. Istotne jest również, czy wiedza na ich temat była przekazywana przez rodziców i dziadków. Nierzadko bowiem znajomość tych form aktywności wynika z bezpośrednich doświadczeń z dzieciństwa, kiedy zabawy te były jeszcze elementem codzienności.

W ostatnich latach obserwuje się wyraźne odrodzenie zainteresowania kulturą ludową, szczególnie w zakresie muzyki i pieśni tradycyjnych. Przejawia się to w działalności zespołów folklorystycznych, które występują podczas świąt gminnych, dożynek oraz konkursów, takich jak Ogólnopolski Festiwal Kapel i Śpiewaków Ludowych w Kazimierzu Dolnym. Rewitalizowane są również tradycje kulinarne oraz rzemieślnicze, czego przykładem są festiwale poświęcone dziedzictwu wytwórczemu (m.in. tkactwu, garncarstwu czy kowalstwu), a także tworzenie szlaków turystycznych związanych z kulturą materialną i niematerialną.

Rodzi się pytanie, dlaczego podobny proces nie obejmuje tradycyjnych gier i zabaw, które w coraz większym stopniu zanikają i nie stanowią już istotnego elementu aktywności ruchowej młodego pokolenia. Dzieciństwo przedstawione w analizowanych materiałach źródłowych, mimo skromnych warunków materialnych, cechowało się wysokim poziomem kreatywności, spontaniczności i pomysłowości.

Jak pisze Łobodziński (2017, s. 14): „Wierzę zresztą, że wrzucone w miejsce, gdzie nie ma komputera, telewizora i tabletów, współczesne dzieci szybko wypracowałyby jakiś zamiennik albo znalazłyby zabawowe zastosowanie dla tego, co by je w danym momencie otaczało. Bo dzieci mają łby nie od parady, tylko obfita, ale schematyczna oferta rozrywkowa zamula im ośrodki fantazji. Za dużo widać na wyświetlaczach, za mało wyświetla się w głowach". Z kolei Maksymiuk-Pacek (2023) wskazuje, że działania badawcze oraz dokumentacyjne dotyczące pieśni ludowych Południowego Podlasia przyczyniły się do zachowania tej części niematerialnego dziedzictwa kulturowego. Dzięki zapisom i publikacjom pieśni przekazywane z pokolenia na pokolenie przetrwały do dziś, stanowiąc ważne źródło wiedzy o tożsamości kulturowej regionu. Zasadne staje się zadanie pytania, dlaczego podobna ochrona i popularyzacja nie obejmuje prac takich badaczy, jak ks. A. Pleszczyński czy W. Wiro-Kiro, którzy dokumentowali tradycyjne zabawy i gry oraz inne formy aktywności ludycznej.

Obowiązkiem rodziców i dziadków pozostaje zatem świadome przekazywanie młodszym pokoleniom wiedzy o tradycji rodzinnej i lokalnej, która współtworzy pamięć historyczną oraz stanowi istotny element tożsamości kulturowej. Zabawy i gry, jako forma dziedzictwa niematerialnego, są integralną częścią historii małych ojczyzn. Warto zatem podjąć refleksję, czy w obliczu bogactwa tej tradycji nie powinniśmy w większym stopniu jej pielęgnować i świadomie przekazywać kolejnym pokoleniom, zamiast koncentrować się wyłącznie na zewnętrznych wzorcach kulturowych.

Uwzględniając zaprezentowane wyniki badań empirycznych oraz analizę materiału źródłowego, można sformułować następujące wnioski:

1. Zabawy i gry dokumentowane w publikacjach ks. A. Pleszczyńskiego oraz W. Wiro-Kiro przetrwały jedynie w ograniczonym zakresie do lat 70. i 80. XX wieku. Do form stosunkowo najtrwalszych, które utrzymały się w pamięci i praktyce dziecięcej, można zaliczyć m.in. krąg oraz świnkę, występujące jeszcze pod koniec XX w. w lokalnych wariantach.

2. Spośród szerokiego repertuaru zabaw i gier odnotowanych zarówno w literaturze międzywojennej, jak i w przekazach powojennych, do współczesności w formie użytkowej przetrwał przede wszystkim palant, który nadal wykorzystywany jest w edukacji szkolnej, zwłaszcza w ramach lekcji wychowania fizycznego.
3. Zasadne wydaje się podejmowanie działań na rzecz włączania tradycyjnych gier i zabaw do współczesnych form aktywności ruchowej dzieci i młodzieży, co mogłoby przyczynić się do zwiększenia ich aktywności fizycznej oraz integracji społecznej.
4. Istotne jest również systemowe promowanie tradycyjnych form ludycznych poprzez ich obecność w programach wychowania fizycznego, a także w działalności instytucji kultury i rekreacji, takich jak domy kultury, ośrodki sportu i rekreacji czy organizacje lokalne. Organizacja festiwali i wydarzeń tematycznych mogłaby stanowić skuteczną formę ich popularyzacji.
5. Na podstawie przeprowadzonych badań zebrane zabawy i gry można poddać licznym klasyfikacjom. Możemy wyróżnić zabawy i gry ze względu na miejsce ich przeprowadzania, ze względu na porę roku, ze względu na używane przybory, ze względu na płeć uczestników lub ich wiek. Bogate zachowania ludyczne wiązały się także z różnego rodzaju świętami. Opisane w opracowaniu zabawy i gry mogą być przypisane do różnych klasyfikacji.
6. Przedstawione w tekście zabawy i gry charakteryzują się dużą różnorodnością. Uczestnicy wykazywali się dużą kreatywnością w wymyślaniu nowych form, które mogły się różnić w zależności od miejscowości, gdzie się odbywały. Różnice dotyczyły przepisów, używanych przyborów, sposobu przeprowadzania. Zabawy i gry były także czynnikiem integrującym społeczność wielopokoleniową.
7. Kluczową rolę w procesie transmisji dziedzictwa niematerialnego powinni odgrywać rodzice i dziadkowie, którzy poprzez bezpośredni przekaz międzypokoleniowy mogą przyczyniać się do utrwalania i odtwarzania tradycyjnych zabaw i gier jako elementu kultury lokalnej oraz tożsamości społecznej.

Literatura

Adamowski, J. (2016). Niematerialne dziedzictwo kulturowe Lubelszczyzny jako walor i potencjał turystyczny. W: G. Godlewski, J. Roszak (red.), *Niematerialne i materialne dziedzictwo Lubelszczyzny jako podstawa rozwoju turystyki kulturowej* (s. 13-23). Instytut Slawistyki PAN Fundacja Slawistyczna.

Bronikowska, M. (2013). *Słowiańskie tradycje ludowych form kultury fizycznej na przykładzie wybranych narodów.* AWF Poznań.

Bystroń, J. (1947). *Kultura Ludowa*. Wyd. II. Trzaska, Evert i Michalski.

Chaliburda, I. (1998). Przejawy kultury fizycznej dzieci i młodzieży białoruskiej mniejszości narodowej na białostocczyźnie. *Rocznik Naukowy AWF w Warszawie*, *XXXVIII*, 82.

Grygierek, M. (2011). Edukacja międzykulturowa. W: M. Jackowska, H. Rubinkowska (red.), *Gry i zabawy afrykańskie*. Dom Wydawniczy Elipsa.

Halczuk, A. (2001). Dawne gry i zabawy dziecięce w okolicach Dołholiski na Podlasiu (pow. bialski). *Podlaski Kwartalnik Kulturalny*, *2*, 25-40.

Kolberg, O. (1867). *Dzieła wszystkie*. Tom 3. Kujawy, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.

Kopczyńska-Jaworska, B. (1978). Problematyka i stan badań nad innowacją kulturową. W: Z. Jasiewicz, B. Linette, Z. Staszczak (red.), *Tradycja i przemiana. Studia nad dziejami i współczesną kulturą ludową* (s. 103). Seria Etnograficzna, 9. Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

Łobodziński, F. (2017). Mogą zazdrościć nam wyobraźni. W: Wiesław Mariusz Zieliński (red.), *Dzieci w PRL-u.* Wydawnictwo BOSZ.

Maksymiuk-Pacek, B. (2023). Zbieractwo pieśniowe jako przykład zachowania niematerialnego dziedzictwa kulturowego południowego Podlasia. W: G. Godlewski, J. Żbikowski (red.), *Niematerialne dziedzictwo kulturowe obszarów nadbużańskich w kreatywnych przestrzeniach miejskich i wiejskich* (s. 41-53). Akademia Bialska im. Jana Pawła II.

Ocalić od zapomnienia. Przeszłość zachowana w pamięci (2017). Gminna Biblioteka Publiczna w Międzyrzecu Podlaskim Z/S w Wysokim.

Piech, K. (2010). Gry, zabawy i sporty wschodniego pogranicza a tradycyjne formy aktywności w Europie i na świecie. W: I. Cieśliński, R. Cieśliński, I. Chaliburda (red.), *Tradycyjne formy aktywności fizycznej ludności wschodniego pogranicza* (s. 151-169). Akademia Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego w Warszawie, Wydział Wychowania Fizycznego i Sportu w Białej Podlaskiej.

Piech, K. (2019). *Tradycyjne zabawy i gry południowego Podlasia*. Akademia Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego w Warszawie Filia w Białej Podlaskiej.

Piech, K. (2023). Tradycyjne gry i zabawy ludowe obszarów nadbużańskich jako produkt turystyczny. W: G. Godlewski, J. Żbikowski (red.), *Niematerialne dziedzictwo kulturowe obszarów nadbużańskich w kreatywnych przestrzeniach miejskich i wiejskich* (s. 89-113). Akademia Bialska im. Jana Pawła II.

Piech, K., Piech, E. (2003). Zabawy i gry ludowe na południowym Podlasiu – zapomniana tradycja. W: U. Parnicka, K. Piech (red.), *Zabawy i gry ruchowe w sporcie dla wszystkich*. Akademia Wychowania Fizycznego Józefa Piłsudskiego w Warszawie, Zamiejscowy Wydział Wychowania Fizycznego w Białej Podlaskiej.

Piech, K., Piech, E. (2016). Zabawy i gry zachowane w pamięci starszego pokolenia Rokitna i okolic. *Rocznik Bialskopodlaski*, *XXIV*, 172.

Piech, K., Piech, E., Chalimoniuk, P. (2017). Co zostało ze spuścizny naszych dziadków – na przykładzie zabaw i gier Międzyrzeca Podlaskiego i okolic zebranych przez księdza Adolfa Pleszczyńskiego. *Rocznik Bialskopodlaski*, *XXV*, 157-169.

Pleszczyński, A. (1889). Gra w karty i biczki w Parafii Międzyrzeckiej (Powiat Radzyński). *Wisła*, *III*(I), 604-606.

Pleszczyński, A. (1889). Zabawy, gry i tańce ludowe w okolicy Międzyrzeca Podlaskiego. *Wisła*, *III*(I), 59.

Smyk, K. (2023). Pojęcie niematerialnego dziedzictwa kulturowego i partnerstwo interesariuszy. Wprowadzenie do problematyki. W: G. Godlewski, J. Żbikowski (red.), *Niematerialne dziedzictwo kulturowe obszarów nadbużańskich w kreatywnych przestrzeniach miejskich i wiejskich* (s. 9-23). Akademia Bialska im. Jana Pawła II.

Szabluk, L. (2015). Gra w trajdynkę, wspomnienia ze zbiorów Działu Wiedzy o Regionie Miejskiej Biblioteki Publicznej w Białej Podlaskiej. W: L. Szabluk (red.), *Wspomnienia zapisane piórem i dłutem*. Biała Podlaska-Malowa Góra.

Wiro-Kiro, W. (1935). *Tradycyjne zabawy i gry ruchowe w Polsce/Województwo Białostockie*. ABS, Studjum WF przy Wydz. Lek. U.P., Sygnatura M-20, s. 3.