

Małgorzata Bronikowska

Jak bawili się nasi przodkowie, czyli głębszy wymiar kultury fizycznej

Studia Lednickie 11, 75-92

2012

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Jak bawili się nasi przodkowie, czyli głębszy wymiar kultury fizycznej

Wprowadzenie

Tradycja kultury fizycznej, obok innych wytworów kultury narodu, jest niezbędnym pierwiastkiem pełniejszej świadomości kulturowej. Pełniejszej, bo dotyczącej rodzimych form aktywności ruchowej wyrosłych na gruncie doświadczeń i wiedzy przedstawicieli wcześniejszych pokoleń. Niestety przez wiele stuleci tradycja ta w przypadku tradycyjnych form zabaw¹ i gier ludowych była lekkomyślnie zaniechywana i niedoceniana. Jak zauważył Józef Nowicki: „zabawy przechodzą w każdym narodzie zazwyczaj z dzieci na dzieci, z pokolenia na pokolenie, tradycyjnie; u nas tylko ta naturalna tradycja z różnych przyczyn w pewnych częściach kraju naszego przecięta lub wypaczona. Gdy zważymy, że zabawy należą do obyczajów narodowych [...], to nasuwa się obowiązkowa myśl do skwapliwego zajęcia się nimi [...]. Zabawy [...] nadają naszemu życiu zewnętrznemu pewną cechę narodową i działają uszlachetniająco na duszę dziatwy i dorosłych” (Nowicki 1921, s. 3).

Jednak społeczeństwo polskie dało wiarę temu, co nowe, przybyłe z innych kręgów kulturowych, lekceważąc tym samym to, co dawne, rodzime. A przecież jedno nie wyklucza drugiego; obok nowo rozwijających się zabaw, gier i sportów wystarczyło podtrzymywać i pielęgnować tradycję tych wcześniejszych, stanowiących świadectwo naszego wspólnego dziedzictwa. Przecież „jesteśmy narodem posiadającym piękną i bogatą tradycję we wszystkich działach kultury” — pisał niegdyś Eugeniusz Piasecki, ubolewając przy tym, że: „mało jednak mamy skłonności do badania tej tradycji, a najmniej bodaj — do pielęgnowania tych elementów, które dadzą się pogodzić z wymaganiami życia nowoczesnego. Jednym z jaskrawych przykładów tej karygodnej obojętności na skarby rodzimej cywilizacji jest bez wątpienia nasz stosunek do staropolskich zabaw i gier ruchowych. U wielu narodów Zachodu ogłoszono w tym przedmiocie szereg poważnych dzieł naukowych,

¹ Zabawa jest pierwotną formą dobrowolnie podejmowanej aktywności fizycznej, która w wyniku ewolucji rozwinęła wyższe formy swojej działalności do gry i sportu.

a prastare gry, pieśni i piosenki uczyniono niezbędną częścią składową narodowego wychowania. U nas dążność podobna jest zapoczątkowana; na przeszkodzie jej wszakże stoi nieznanostwo znacznej części własnego w tej dziedzinie bogactwa” (Piasecki 1928, s. 113–115).

Pierwsze odnotowane zapiski na temat form rywalizacji sportowej w Polsce znajdujemy już w średniowiecznych kronikach Wincentego Kadłubka i Jana Długosza. Ślady sportów staropolskich napotkamy również, sięgając do twórczości polskich poetów takich, jak Mikołaj Rej, Jan Kochanowski czy Adam Mickiewicz (Bronikowska, 2008). Opisy wielu starych zabaw i gier ludowych odnajdziemy również w najstarszym polskim słowniku gier zatytułowanym *Gry i zabawy różnych stanów, w kraju całym lub niektórych tylko prowincjach*, napisanym przez Łukasza Gołębiowskiego w 1831 roku. Do nielicznych zajmujących się zjawiskiem zabawy, którzy odegrali wielką rolę w poszukiwaniu i badaniu wszelkich materiałów etnograficznych świadczących o kulturze narodu polskiego, należał bez wątpienia żyjący w XIX wieku etnograf Oskar Kolberg (1814–1890). Ten najznamienitszy znawca swojego obszaru rozważań w owym czasie pozostawił po sobie ogromny dorobek etnograficzny, w dużym stopniu obejmujący również gry i zabawy ludu polskiego. Źródła poszukiwał przede wszystkim w ludowych obyczajach i tradycjach świątecznych oraz uroczystościach religijnych. Dorobek ten wydobyty z rękopisów przez jego naukowych spadkobierców osiągnął ostatecznie objętość ponad 70 tomów. Dzieło Kolberga *Lud. Jego zwyczaje, sposób życia, mowa, podania, przysłowia, obrzęd, gusła, zabawy, pieśni, muzyka i tańce* opisuje polskie zwyczaje, zabawy i gry ludowe z uwzględnieniem nie tylko ich przebiegu, ale też bardziej lub mniej dokładnego opisu historycznego i geograficznego.

Wrażliwi na kulturę swojego narodu okazali się również nieliczni dziewiętnastowieczni pionierzy teorii wychowania fizycznego w Polsce. I oni dostrzegli potrzebę wykorzystania narodowych tradycji zabaw i gier ludowych do zachowania świadomości regionalnej i etnicznej. Do ich grona należał Edmund Czar, autor wielu książek na temat zabaw i gier, m.in. *Gry i zabawy różnych narodów* (1906). Jednak czołowym przedstawicielem teoretyków wychowania fizycznego popierających tę ideę był niewątpliwie Eugeniusz Piasecki (1872–1947). To jego charakterizowało głębsze niż u współczesnych mu rodaków zainteresowanie kulturowym wyjaśnieniem istoty zabawy. Niewystarczające były dla niego definicje ani też funkcje zabawy podawane przez wcześniejszych naukowców, którzy najczęściej ograniczali się do behawioralno-fizjologicznej jej roli. Nadrzędnym celem Piaseckiego stało się badanie genezy powstawania zabawy oraz jej społeczno-kulturowa ewolucja wraz z migracjami. Piasecki chyba jedyny nie miał wątpliwości, że zabawa i jej późniejsze pochodne (gry, sporty) wpłynęły znacząco na kształtowanie ważnej umiejętności społecznego umacniania tożsamości narodowej. To właśnie on doskonale wyczuł potrzebę ponownego ożywienia i odbudowania tego, co wcześniej zostało zapomniane. W obawie przed zupełną utratą wartości polskiej kultury, tkwiącej również i w sferze zabaw ludowych, podjął próbę rewitalizacji tego elementu. Jako jeden z nielicznych, a może nawet i jedyny spośród przedstawicieli polskiego środowiska

naukowego swojego pokolenia, zdawał sobie sprawę, że ewolucja kulturowa obok ewolucji biologicznej również (a właściwie należałoby powiedzieć — przede wszystkim) stanowi fundamentalny element decydujący o przetrwaniu i rozwoju człowieka, o jego dobrobycie i jego dobrostanie (Kozielecki 1999, s. 242). Był mocno przekonany, że kultura (w tym interesująca go najbardziej kultura fizyczna) „jest niezbędnym warunkiem rozwoju gatunku ludzkiego [...], rozwija się w miarę, jak nowe obyczaje powstają i podlegają selekcji, a więc nie możemy pozwolić sobie na czekanie, aż ślepy traf sprawi, że zostaną one odkryte” (Kozielecki 1999, s. 250).

Tradycja charakterystyczna dla gatunku ludzkiego jest czynnikiem odróżniającym zabawę ludzi od zabawy zwierząt. Dziś znajdujemy podobne do przekonania Piaseckiego tezy na temat podejścia do zabawy u Krzysztofa Zuchory, wszechstronnego humanisty i poety zajmującego się sportem. Dla niego zabawa ma równie dużo wspólnego z wypoczynkiem poważnym i refleksyjnym, jak i z beztroską ucieczką od codzienności w ułudę święta. Twierdzi on m.in., że tę ucieczkę od codzienności „przenika ludyczny klimat zabawy, a jej przebieg wyznacza historyczna tradycja święta [...]. W tym sensie zabawa lub gra uczy zachowań społecznych przebiegających w klimacie napięcia emocjonalnego i wprowadza w obszar doświadczeń moralnych, w których ujawniają się w sposób oczywisty kryteria dobra i zła” (Zuchora 2005, s. 450). W podobny sposób wypowiada się na temat sportu jako wyższej formy zabawy Kendall Blanchard, który dostrzega we współczesnym sporcie „siłę kultury popularnej, poczucie zbiorowej własności, identyfikowanie się z czymś większym niż własne życie” (Blanchard 1995, s. 17).

Jednak wciąż jeszcze niewielu naukowców uwzględniła niebagatelny wkład zabawy w kulturę cywilizacji. Dla większości zabawa nadal pozostaje w sferze badań fizjologiczno-biologicznych (teoria nadmiaru energii i teoria rekapitulacji) bądź psychologiczno-socjalizujących (teoria socjalistyczna).

W ostatnich latach zauważalne są wszakże zmiany w rodzimej literaturze naukowej dotyczącej tradycyjnych zabaw i gier ruchowych. Przykładem niech będzie chociażby *Encyklopedia Sportów Świata* Wojciecha Lipońskiego (2006), w której zainteresowany czytelnik odnajdzie setki nieznanych mu dotychczas staropolskich (ale nie tylko) form aktywności ruchowej, czy *Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych polskich sportów i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej* tego samego autora (2004). W ostatnich latach powstało ponadto kilka innych pozycji naukowych dotyczących tej tematyki takich, jak: *Zabawy i zabawki dziecięce w osiemnastowiecznej Polsce* Katarzyny Kabacińskiej (2007) i *Od sobótki do piłki nożnej polskiej... Polskie tradycyjne zabawy i gry w koncepcji wychowania fizycznego Eugeniusza Piaseckiego* Małgorzaty Bronikowskiej (2008). Zatem coraz częściej, choć jeszcze nie w takim wymiarze jak w krajach zachodnich, zaczynamy dostrzegać, a co najważniejsze doceniać dziedzictwo pozostawione przez przodków w postaci wszelakich form aktywności ruchowej.

Aby przybliżyć Czytelnikowi omawiany temat, poniżej przedstawiono bardziej szczegółowy opis kilku zabaw i gier wywodzących się z czasów naszych przodków.

Sobótka — zabawa o charakterze korowodu kolistego

Sobótka jest formą dorocznego obrzędu związanego z kultem ognia i wody, połączonego z rozpalaniem ognisk oraz nierzadko z rytualną kąpielą. Swymi początkami sięga świąt pogańskich. Szczególnie w krajach Europy Środkowej zjawisko czerwcowej kulminacji słońca stanowiło istotny moment w letnim cyklu obrzędowym, jednak nie wszędzie przypadało na dzień wigilii św. Jana. Również i forma obrzędu w poszczególnych rejonach Europy była odmienna, różniąc się występowaniem lub brakiem jakiegoś elementu tego rytuału. Posłużmy się tu przykładem kąpeli obrzędowej, która w sposób słabszy zaznaczyła się w polskiej *sobótce*, gdy tymczasem już u Germanów i Słowian wschodnich sama nazwa obrzędu *kupało*, *kupalnočka* wyraźnie wskazuje na występowanie tego elementu.

Kolejnym przykładem odmienności formy jest występowanie w tym dniu u Anglosasów i Germanów wzmoczonej roli złych mocy, czego nie zauważa się w obrzędzie polskim. Tu pojawiają się natomiast czary mleczarskie czy też wierzenia związane z poszukiwaniem kwiatu paproci w świetle księżyca. We wszystkich jednak formach, niezależnie od ich pochodzenia i miejsca obchodów, charakterystyczna jest dominująca rola kobiety w tym obrzędzie.

Trudno jest jednoznacznie badaczom obrzędu określić historyczny początek tego święta. Z polskich dokumentów takich, jak kazania, kroniki czy też dokument Kazimierza Jagiellończyka z roku 1468, w którym król zakazuje ludowych zabaw w wigilię Zielonych Świąt na św. Krzyżu oraz z wielu innych literackich świadectw wieku XVI i późniejszych, można wnioskować, że obrzęd ten był żywo i regularnie praktykowany w Średniowieczu. Ta żywotność utrzymywała się nieprzerwanie aż do schyłku XIX wieku, kiedy to zaczęła ulegać powolnemu zanikowi. Jak dowodzi Helena Kapełuś, z wyjątkiem Wielkopolski i części regionu śląskiego *sobótka* zasięgiem swym obejmowała niemalże całą Polskę. Szczególną wagę przywiązywano do tego święta w części centralnej i południowej kraju (Kapełuś 1984, s. 250–262). Najdłużej *sobótka* przetrwała na południu Polski, gdzie jeszcze dzisiaj można odnaleźć ślady jej kultywowania. Franciszek Kotula tak oto opisuje obchody sobótkowe w Rzeszowskiem: „Panie! Niech by pan tu przyjechał w noc świętego. [...] Wtedy to jak okiem sięgnąć płoną i płoną ogniska, a już najbardziej na Chełmie, poniżej lasu, sobótki palą. Z Chełmu aż do nieba sięgają płomienie dziesiątków ognisk. Wydaje się, że ten ogromny las pali się, jakby cała wieś. A dymy to tak się chwieją, bo do ogni choiny surowe dokładają, jakby cała góra trzęsła się, drgała. [...] I tak, panie, co roku, odkąd tylko pamiętam!” (Kotula 1974, s. 131).

Obrzęd ten musiał tkwić mocno w świadomości zbiorowej, skoro przetrwał przez stulecia, jakkolwiek w postaci szczątkowej. Krytykowany z jednej strony przez katolickie duchowieństwo, które dążyło do jego likwidacji, z drugiej — poddawany próbom nadania mu charakteru ceremonii kościelnych przez przystosowanie do patrona chrześcijańskiego tej uroczystości — św. Jana, zwanego inaczej Janem Zielonym.

Niebagatelną rolę w pielęgnowaniu tradycji *sobótki* odegrał, jak się okazuje, Jan Kochanowski, który w swym utworze *Pieśń świętojańska o sobótce* uroczyście tę podniósł do rangi świątecznego zwyczaju, broniąc go jako potrzeby godziwego odpoczynku. Już we wstępnej partii poematu napotykaamy wyraźnie uwypukloną scenę sobótkową. Oto dwanaście „dziewek jednako ubranych i belicą przepasanych”, tworzy koło, które związane podaniem rąk porusza się wokół płonącego ognia w rytm muzyki (Piasecki 1959, s. 89–303). W podobny sposób zataczano krąg wokół stosu w kierunku naśladowującym bieg słońca w obrzędowości celtyckiej. I być może William Szekspir zainspirowany między innymi tym obrzędem sięgnął po folklor nocy świętojańskiej, aby stworzyć *Sen nocy letniej*.

Wracając jednak do *sobótki* polskiej, szkoda że Kochanowski nie pozostawił czegoś w rodzaju opisu etnograficznego omawianego obrzędu, że pominął w swym poemacie takie elementy, jak ceremoniał krzesania iskier, skoki przez ogień czy puszczanie wianków. Za to wspomniany już wcześniej Kolberg opisuje obchody sobótkowe widziane własnym okiem w regionie radomskim w 1886 roku w następujący sposób: „Dziewuchy zaś biorą się za ręce i robią koło, a chodząc naokoło ognia śpiewają. [...] Nadmienić tu wypada, że wtedy, gdy która z dziewczyn trzymających się za ręce i chodzących wokoło ma śpiew rozpocząć, całe ich grono stawa tak, aby śpiewająca była przed skrzypkami, który intonuje wiadomą mu już melodię. Śpiewaczka piosenkę do niej stosowną odśpiewuje, po zakończeniu tej piosenki całe dziewcząt koło obraca się na nowo dalej” (Kolberg 1887, s. 111–112).

Od Piaseckiego dowiadujemy się o prymitywnym charakterze tej zabawy obrzędowej. Występowanie tego zjawiska autor tłumaczy na dwa sposoby: w pierwszym przypadku świadczyć ono może o długim rodowodzie korowodu, przy czym od razu podkreśla, iż zjawisko to występuje niezwykle rzadko. W drugim przypadku prymitywizm *sobótki* powstać mógł na skutek niejako uwstecznienia się lub powolnego zanikania tego obrzędu przez lata. Wynikłe stąd zaniedbanie w przekazach tradycji doprowadziło do zaniku akcji, w różnym stopniu zachowanej na terenach Polski. Piasecki odnajdował ponadto pewne analogie do *sobótki* w wielu zagranicznych zabawach ludowych. Dla przykładu przytoczmy tu rosyjskie *haiłki*, które jako prastary pogański obrzęd wiosenny przetrwały do dzisiaj dzięki temu, że w odpowiednim czasie „schroniły się” pod skrzydła cerkwi. Obrzęd ten odbywa się corocznie we wszystkie trzy popołudnia obchodów Wielkiej Nocy. Inne przykłady to: słoweński *zeleni Jurij* czy angielski *Jack in the Green* (Piasecki 1959, s. 89–303).

I w Polsce jeszcze gdzieśgdzieś spotyka się ślady tego obrzędu obchodzone w dzień św. Jana przy okazji festynów i festiwali, jednak przebieg ich jest znacznie uboższy. Najczęściej uczestnicy ograniczają się do puszczania wianków na wodę przy ludowych śpiewach w noc świętojańską. Dla części narodów wywodzących się z ludów ugrofińskich (Finów i Estończyków) noc świętojańska jest jednym z najważniejszych świąt w kalendarzu. Na Łotwie natomiast noc świętojańska (*Līgo*) jest świętem państwowym, a po odzyskaniu niepodległości 23 i 24 czerwca stały się dniami wolnymi od pracy. Również na Litwie dzień 24 czerwca jest od 2005 roku dniem wolnym od pracy (Noc świętojańska, http).

Przebieg sobótki według opisu Eugeniusza Piaseckiego (1959)

Jak już wcześniej wspomniano, zabawa zaczyna się w noc poprzedzającą dzień św. Jana i trwa aż do świtu następnego dnia. Uczestniczy w niej dwanaście dziewcząt splatających wzajemnie ręce w jeden duży krąg poruszający się wokół ogniska. Przy wtórze wiejskiej kapeli oraz chóralnym śpiewie intonowanym przez każdą z nich poruszają się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Śpiewane pieśni odnoszą się do codziennych spraw wioski, a także poruszają temat życia i problemów poszczególnych jej mieszkańców (nie pomijając uwag krytycznych).

Posługując się zapiskami Zygmunta Glogera z 1892 roku, Piasecki przytacza kolejno zwrotki pieśni sobótkowej:

- 1. Oj Janie, Janie, Janie zielony!
Padają liście na wszystkie strony,
Na wszystkie strony.
A ty Stachu parobeczku
Szukaj se żony, szukaj se żony.*
- 2. Kędyż jej będę u Boga szukać?
A pójdę ja do Szczepanów w okienko pukać,
Puk, puk w okieneczko,
Wynijdź Maryś kochaneczko sama jedyna!*

Wymieniając imiona kolejnych dziewcząt i chłopców, śpiewało się do wszystkich mieszkańców we wsi. Tym, którzy darzyli się głębszym uczuciem, śpiewano natomiast trzecią zwrotkę:

- 3. Zosieńka wyszła, rączkę mu dała,
Witajże, witaj,
Witaj, mój Jasieńku,
Będę cię chciała.*

Wreszcie pod adresem tych, którzy nie czuli do siebie żadnych uczuć, wyśpiewywano:

- 4. Maryś nie wyszła, siostrę wysłała,
Siostro moja, siostro,
Staw się za mnie ostro,
Jakby ja sama*

(Piasecki za Glogera 1959, s. 115).

Sobótka jako forma aktywności ruchowej

Sobótka jako tradycyjna zabawa korowodowa swą formą najpełniej wkomponować się może w zajęcia wychowania fizycznego w szkole podstawowej, na poziomie nauczania zintegrowanego. Prostota jej formy oraz towarzyszący jej śpiew w ciekawy sposób wzbogacić mogą zajęcia szkolne. Aby jednak zabawa ta służyła kształtowaniu świadomości kulturowej najmłodszych należy wprowadzić do niej pewne modyfikacje i w ten sposób zniwelować różnice wynikające z odmiennych czasów, w jakich żyjemy.

Zabawa ma charakter towarzyski, zatem w szkole sprawdzić się może jako zabawa integrująca klasę czy grupę. Celem zabawy może być łamanie stereotypu dobierania się rówieśników jednej płci, a także przygotowanie do formułowania własnych emocji związanych z wyborem drugiej osoby. Tutaj chłopiec wybiera dziewczynkę. Na początek wskazane jest, aby prowadzący zajęcia wprowadził dzieci w zagadnienie *sobótki* przez przedstawienie krótkiego rysu historycznego obrzędu. Następnie winien on zapoznać uczniów ze słowami piosenki, tłumacząc przy tym ich znaczenie oraz przebieg zabawy. Następnie do zabawy zachęca zarówno chłopców, jak i dziewczęta, ustawiając ich na obwodzie koła w sposób naprzemienny (chłopiec — dziewczynka — chłopiec).

Jako podkładu muzycznego do przyśpiewek można użyć fragmentu muzyki ludowej (np. oberka), który pomoże uczniom lepiej zapoznać się z polskim folklorem, a nauczyciel będzie miał jeszcze jedną okazję do przygotowania ucznia do tańców ludowych, które obecnie wchodzą w zakres podstawy programowej z wychowania fizycznego.

Plinie jako przykład staropolskiej gry naśladowczej

Z monografii Piaseckiego *Tradycyjne gry i zabawy ruchowe oraz ich geneza* dowiadujemy się, że gra ta wywodzi się ze średniowiecznych „harców”, czyli walk pojedynczych rycerzy, które zwykle rozgrywane były bezpośrednio przed bitwą. Ta gra jest ich doskonałą kopią. Najprawdopodobniej zrodziła się w średniowiecznej Francji w środowisku rycerskim, gdzie *plinie* były znakomitą rozrywką, o której pierwsze dość obszerne wzmianki odnajdujemy już w XV wieku u Jeana Froissarta (Piasecki 1959, s. 89–303). W Polsce gra ta podejmowana była przede wszystkim wśród gawiedzi szkolnej i studenckiej (uniwersyteckiej), toteż zbyt wielki wpływ ówczesnej szkoły nie pozwolił jej przetrwać w niezmienionej formie.

Najstarsza, według Piaseckiego, polska wzmianka na jej temat znajduje się u Grzegorza Knapskiego w *Grac piłkę wolę niż Kapturyusa*, dzieła z XVII wieku. Łacińskie słowo *captivus* (jeniec) oznaczało nazwę gry rozpowszechnionej w dawnych szkołach polskich, w których posługiwano się głównie językiem łacińskim. Ta sama rozrywka miała również inne nazwy wywodzące się na przykład od łacińskiego słowa *plen*, które oznacza niewolę, albo też od staropolskiego słowa *plenić*, czyli brać do niewoli. Zwano ją również *gonitwa o więźnie* u Łukasza Gołębiowskiego, *obóz* czy *znalezione* u Karola Kozłowskiego: *harce, kto zwycięży* i inne (Kozłowski 1870, s. 34–37).

W *Grach i zabawach różnych stanów w kraju całym lub niektórych tylko prowincjach* Gołębiowski pisze: „Dwie są strony: każda ma swoją chorągiew, która jest u mety zatkniona, każda ma wodza, króla, matkę, jak ich się nazwać podoba. Każda ma pewne miejsce dla jeńców przeznaczone, równie od obu stron odległe, każda ma jednakową rycerzy liczbę. Za umówionym znakiem strona zaczepiająca wysyła jednego lub dwóch wyzywających, ci dojsć muszą do mety przeciwnej z wyciągniętą ręką tak blisko, ażeby chcący ich gonić przeciwnicy, dotknąć się ich ręki mogli, kto się dotknie tej ręki, ściga wyzywającego, czasem go uchwyci i jako jeńca odprowadza do więzienia; czasem sam schwytyany lub zapędziwszy się zbyt, za metę nieprzyjacielską wpada i więźniem zostaje. Od umowy zależy, czyli na obronę ściganego wysypać się wolno, jeśli goniący w tym tłumie swego przeciwnika nie dostrzeże, upuści, choćby innego złapał, trud jego daremny, nie ma prawa uczynić go jeńcem; przez uwięzienie wielu swoich, bliska przegranej strona oswobodzić ich usiłuje. Gdy cała uwaga zwrócona bywa na ścigających się w szrankach, wymyka się który z boku, leci ku więzieniu, jeśli go dostrzegą, śpieszą na obronę, gdy się kogo z jeńców dotknąć zdołał, już go wolnym uczynił; jeśli wódz sam to przedsięwziął, dotknięciem jednego, wszystkim dał swobodę i prowadzi ich z tryumfem. Czasem dobrowolna zmiana jeńców następuje, głowa na głowę, król z królem tylko potykać się może. Wygrana nie jest przyznana stronie, póki chorągiew i wódz i połowa rycerzy przeciwnych wziętymi nie zostaną. Starsi i młodszy, dzieci i poważni dyrektorowie dzielili tę zabawę, w której wiele życia, ruchu i wesołości; każdej zwłaszcza majowej przechadzki była ozdobą” (1831, s. 20).

Gra drużynowa o podobnym przebiegu znana jest nie tylko w Europie, ale i w miejscach odleglejszych, na przykład w Nowej Gwinei czy na kontynencie azjatyckim. Nosi tam nazwę *kabaddi* i jest obecnie jedną z ważniejszych dyscyplin olimpijskich rozgrywanych w ramach Igrzysk Azjatyckich. Również i w polskiej współczesnej literaturze fachowej znaleźć można opis zabawy *plinie* z dokładnym opisem jej przebiegu (Bronikowski i in. 2007, s. 135–136).

Propozycja zmodyfikowania gry plinie

W grze może brać udział dowolna liczba uczestników, ale z podziałem na dwie równe drużyny. Sprzęt nie jest potrzebny, można jedynie użyć palików jako chorągwi. Grę można przeprowadzić zarówno w parku czy na łące, jak i w sali gimnastycznej. Nauczyciel dzieli klasę na dwie równe drużyny, z których każda dostaje swoją chorągiew i wybiera swojego „króla”. Wspólnie ustalane są miejsca, które będą służyły jako obóz jeńców. Obie drużyny stoją na liniach końcowych wyznaczonego pola. Zadaniem walczących jest wyzwanie na „pojedynek biegowy” któregoś z rycerzy drużyny przeciwnej. Wykonuje się to w następujący sposób: rycerz atakujący podbiega do linii końcowej pola gry, na której gromadzą się rycerze drugiej drużyny i wymachując ręką, stara się wyzwąć któregoś z nich na pojedynek. Śmiałek, który zdecyduje się na podjęcie wyzwania, stara się dotknąć ręki przeciwnika, nie przekraczając jednak linii końcowej. Dopiero w momencie dotknięcia ręki rywala ma on prawo ruszyć

w pościg. Jeśli zdoła go złapać (klepnąć), zanim uciekający dobiegnie do własnego pola (linii końcowej), to złapany staje się jeńcem. Jeżeli natomiast goniący zapędzi się i wbiegnie pomiędzy szranki przeciwników, to mogą go oni przejąć jako własnego jeńca. Może się zdarzyć, że dwie lub więcej osób dotknie ręki rycerza wyzywającego na pojedynek, wówczas mają oni wszyscy prawo do pościgu za uciekającym. Jeśli go złapią, to staje się ich jeńcem. Następnie do walki rusza rycerz z drużyny przeciwnej, wyzywając na „pojedynek biegowy” swoich rywali. Jeńców można również „odbijać”. Może tego dokonać jeden z rycerzy, który w czasie toczącego się pojedynku zdecyduje się podbiec do obozu jeńców i oswobodzić ich za pomocą klepięcia w rękę. Śmiałek ten musi jednak pamiętać, że w przypadku próby ratowania jeńców rywale mogą ruszyć w pogon za ratującym i uciekającymi bez żadnego ostrzeżenia. Jeśli do akcji ratowania jeńców włączy się „król”, jego jedno dotknięcie ratuje całą grupę jeńców. Gra toczy się do momentu zdobycia chorągwi lub uwięzienia „króla”. Można tego dokonać po wcześniejszym uwięzieniu większej liczby rycerzy przeciwnej drużyny. Można też grać na punkty (Bronikowska 2005, s. 101–113).

Palant — gra drużynowa o charakterze naśladowczym

Poszukiwaniom genezy powstania i rozwoju *palanta* w świecie Piasecki poświęcił bez mała ćwierć wieku. Nagromadzony w ten sposób materiał pozwolił na wysunięcie wielu niespodziewanych hipotez i teorii. Jedną z nich jest teoria dotycząca obszaru, na jakim znaleziono postacie tej gry z nielicznymi „odpryskami” w dalekich zakątkach kuli ziemskiej.

Według Piaseckiego *palant* sięgnął swym zakresem obszarów od Francji po Persję i Pamir, docierając również w rejony Japonii i Hawajów. Na całej przebadanej przestrzeni występowania tej gry zasadniczym jej elementem są jak najodleglejsze podbicia piłeczki w powietrze, wykonywane za pomocą kija lub rzadziej dłonią (Piasecki b.d.w., s. 1–44). Technika bicia dłonią, choć prostsza, niekoniecznie musiała wystąpić pierwotnie. Hipotezą prawdopodobną jest, że kiedy gra przywędrowała z Zachodu w rejony Kaukazu — obszaru rozległych stepów, trudno było znaleźć odpowiedni materiał do wykonania bijaka. To spowodować mogło zanik tego przyboru (Piasecki b.d.w., s. 1–44). Niemniej jednak uderzenia piłki gwarantują graczowi czas na przebiegnięcie oznaczonego odcinka, za który drużyna otrzymuje punkt pod warunkiem jednak, że zespół przeciwny nie złapie piłeczki w locie lub biegnący nie zostanie skuty w czasie swego biegu.

Chwyt piłeczki odbitej przez gracza drużyny przeciwnej jest kolejną charakterystyczną czynnością ujmowaną w najstarszych opisach gry. Decyduje on o wygranej połączonej ze zmianą ról obu drużyn. Zasada ta jest widoczna do dnia dzisiejszego w innych zabawach i grach, począwszy od form najprostszych do bardziej zorganizowanych, rozpowszechnionych zapewne na długo wcześniej, niż pojawił się *palant*, wśród narodów i plemion całej kuli ziemskiej (Piasecki b.d.w., s. 1–44). Istnieją również zabawy i gry wykorzystujące tę łatwą technikę podbicia, tj. *świnka*, *golf*, *baseball* i inne.

W początkowym stadium rozwoju gry przypuszczalnie używano kamienia lub owocu kształtem przypominającego dzisiejszą piłeczkę. Piasecki doszukiwał się śladów gry w najdawniejszych źródłach opisujących czasy antyczne. Idąc tym śladem, dotarł do fragmentu opisującego dwóch młodzieńców bawiących się piłką na dworze króla Feaków w *Odysei* Homera: „Oni zaś wzięli w ręce piękną piłkę purpurową [...]. Jeden, przeginając się w tył, rzucał ją aż pod chmury ciemne, drugi, skacząc w górę, chwycił ją zręcznie, zanim znów dotknął ziemi stopami” (Homer 1953, s. 114). Podbicia również miały inną formę niż obecnie. Najprawdopodobniej uderzenie przedmiotu odbywało się z podłoża. Świadectwem tego może być grecka płaskorzeźba, o której wspomina Piasecki przy okazji badań nad genezą *palanta*. Przedstawia ona grupę młodzieńców oddanych grze przypominającej hokeja. W przekonaniu badacza sam *palant* mógł być zaczątkiem innych, późniejszych gier, takich jak *krykiet* oraz gry z użyciem rakiet. Dowodów na to doszukiwał się on w zmieniającym się na przestrzeni stuleci kształcie bijaka (kija palantowego). Od formy prostej walcowatej kij przeszedł m.in. w postać płaskiego bijaka, np. w Anglii (*krykiet*), a później jeszcze szerszej powierzchni uderzającej (stąd już blisko do rakiety), która miała według hipotezy Piaseckiego ułatwić technikę uderzenia (Piasecki, b.d.w., s. 1–44).

W geniezie *palanta* dopatrujemy się występowania swoistej symboliki, która przejawia się w charakterystycznej terminologii, odrębnej dla danego regionu bądź kraju, oraz uprzywilejowanej pozycji drużyny lub uczestnika uderzającego piłkę. Nie bez powodu nazywa się miejsce wybijania piłki „królestwem” lub „niebem”, a miejsce okupowane przez przeciwników „chlewem” lub „piekłem”. Występuje tu mechanizm symbolicznego wartościowania na „lepszych” — „wodzów”, „ojców”, „matki”, którzy dzięki posiadanej możliwości odbijania czują moc i łatwość zdobywania przestrzeni dalekim wybiciem i „gorszych” — „pastuchów”, „świniarzy”. Jednak ci drudzy, przy dobrym wykorzystaniu umiejętności, mają swoje mocne strony dzięki możliwości zaatakowania np. skuciem lub chwytem piłeczki.

Świat europejskiej kultury średniowiecznej ucieleśnia się w *palancie* dzięki aluzjom czynionym przez tradycję miejscową do walki warstw społecznych o prymat. Przemawia to — mówi Piasecki — jako argument za hipotezą upatrującą w żakach krakowskich XV i XVI wieku, uczących się na uniwersytetach średniowiecznych, pierwszych uczestników tych ćwiczeń ciała rozprzestrzeniających się stopniowo na całą Polskę i Ruś (Piasecki b.d.w., s. 1–44). Z przekazu Piaseckiego dowiadujemy się również, że wcześniej H. Schnell — niemiecki kronikarz — próbował dowieść germańskiego pochodzenia *palanta*, jednak świadectwa na to nie były wystarczające. Według kronikarzy westfalskich już w XI wieku tamtejsi gimnazjaliści zabawiali się w podbijanie piłki we wtorek poprzedzający Zielone Świątki. Również i Ulrich v. Lichtenstein wspominał o piłce podbijanej już w XIII wieku. Następnie Johann C.F. Gutsmuths (1759–1839) ocenił *palanta* jako najatrakcyjniejszą rozrywkę podejmowaną w Niemczech, zwaną „niemiecką grą w piłkę”.

O występowaniu *palanta* w Anglii świadczą dwa średniowieczne rysunki pochodzące z 1344 roku (reprodukowane przez Josepha Strutta), przedstawiające

niewątpliwie tę grę. Jednak Piasecki wysuwa hipotezę, że miejscem, w którym najprawdopodobniej narodziła się gra przypominająca *palanta*, jest Francja, a magistrów i studentów paryskich uznał za popularyzatorów tej gry (Piasecki, b.d.w., s. 1–44).

Pierwsze śladowe wzmianki świadczące o występowaniu *palanta* w Polsce pojawiły się w 1427 roku w *Album studiosorum* Uniwersytetu Jagiellońskiego. Zapisy tam zawarte donosiły o pobiciu jednego z mieszkańców przez krakowskich żaków kijami palantowymi (*pylathiky*). W 1610 roku pojawił się natomiast opis gry w *palanta* sporządzony przez włoskiego lekarza i wychowawcę — Hipolita Guarinoniego, w którym czytamy: „gra w piłkę, którą widziałem jedynie w Czechach nigdy zaś we Włoszech, jest piłka [...] skórzana i twarda, tamże dwie partie rozdzielają się w polu na wszystkie strony, w środku wzdłuż i wszerz na 70–80 i 100 kroków i czekają na piłkę przebywającą w powietrzu, by ją schwytać. Druga partia zaś podbija ją ku nim kijem długości 4 stóp, ten kij jest okrągły, a rękojeść cieńsza, z przodu grubszy, aby piłkę podbić z większą siłą i w dal popędzić. Do podbicia jest dwóch, jeden, co odbijaczowi piłkę zręcznie podrzuca, tak że się kijowi nadstawia, którą podbijacz, gdy dobrze trafi, podbija bardzo wysoko w górę i w dal. Gdy później tę chwyci w powietrzu partia przeciwna, podbijacze idą precz od podbijania, na miejsce chwytaczy. Taka gra nie jest jednym z najsilniejszych ćwiczeń, bo nie masz w niej szczególnej zwinności ani różnorodności ruchu, lecz przeważnie bieg [...]. Takowa gra była w Pradze bardzo miła i często ćwiczyliśmy się w niej. Najsprawniejsi w niej byli Polacy i Ślązacy, jakożż mniemam, że ona stamtąd mogłaby pochodzić” (Piasecki 1932, s. 3).

Kolejnym dowodem na występowanie *palanta* w Polsce może być wypowiedź Franciszka Falibogowskiego z 1625 roku, któremu zachowanie uczestników podczas gry posłużyło jako przenośnia do zobrazowania problematyki wychowawczej tamtych czasów: „Właśnie stąd możemy brać przykład z onych dzieci, kiedy piłę grają, raz ten bije, potem gali albo pasie i za piłką jako szalony biega, a drudzy się śmieją” (Dowgird 1966, s. 58).

W *Encyklopedii staropolskiej ilustrowanej* Zygmunta Glogera odnajdujemy natomiast notatkę, w której autor dowodzi, że wszelkie gry z piłką rozpowszechniły się na terenie Polski za czasów króla Zygmunta III, który był zwolennikiem gier z użyciem piłki. Osiemnastowieczne zaś źródło pióra Jędrzeja Kitowicza podaje po raz pierwszy dokładny polski opis *palanta* rozgrywanego na ówczesnych dworach: „Piła był to kłębek z wełny lub pakuł, tego po wierzchu niciami osnuty, potem skórą obszyty albo też niciami różnego koloru w siatkę obszyty; niektórzy kładli w sam środek piłki chrząstkę rybią lub cielęcą dla lepszej sprężystości. Ta piłka używana była dwojako: [...] drugi raz podczas rekreacji w polu do rzucania jej w powietrze jak najdalej i ugania się z nią całymi partiami. Pierwsza igraszka piłką [...]. Druga dawała gibkość ciała, szybkość w bieganiu i sprawność w rękę chwytaniem na powietrzu, która od jednego z lekka w miarę piersi podrzucona, a od drugiego kijem z boku na ukos silno uderzona, tak się w górę wysadzała, że jej na czas okiem dojrzeć nie można było. Więc wszyscy tej strony gracze, ku której

też piłka rzuconą była, z natężeniem oczu w górę i z gotowością rąk pilnowali na piłkę, na dół się spuszczać, gdzie się im ukaże, skoro ją zobaczyli tam, szybkością jak największą, jeden drugiego ubiegając, pędzili wszyscy na schwytnięcie piłki na powietrzu. Jeżeli bowiem nie schwytnięta od żadnej ręki upadła na ziemię, już była gra przegrana; która nie miała żadnych zakładów ani stawek tylko same chluby z wygranej albo śmiechy z przegranej. Takowa gra zwała się palant i zabawiali się nią wraz z dziećmi dyrektorowie i profesorowie dla agitacji” (Kitowicz 1950, s. 95).

Istnieje jeszcze wiele innych źródeł dowodzących występowania tej gry na terenach Polski. Najbogatszy jednak materiał i opracowania dotyczące *palanta* dostarczył nam Eugeniusz Piasecki w swych teoretycznych rozważaniach na temat genezy tradycyjnych zabaw i gier oraz prace magisterskie na ten temat pisane pod jego kierunkiem. Przykładem może być praca magisterska Tadeusza Brzozowskiego z 1936 roku na temat *Dalsze badania nad genezą ćwiczeń cielesnych. Palant polski (uzupełniony na podstawie Wielkiej Ankiety Rady Naukowej Wychowania Fizycznego z roku 1933)*.

Na podstawie powyżej opisanych wzmianek oraz zacytowanego opisu gry Piasecki domniemywał, że *palant* mógł być grą staropolską. Swoją hipotezę argumentował bardzo widocznymi wpływami Zachodu na życie w Pradze w owym czasie. Dotyczyć to musiało również mody na gry francuskie czy włoskie, a jednak — jak wskazuje powyższy fragment Guarinoniego — w *palanta* najlepiej grywali tam Polacy i Ślązacy. Piasecki traktował to jednak w kategoriach hipotezy, a nie teoretycznego dowodzenia.

Czerpiąc z materiałów gromadzonych sukcesywnie przez ponad dwadzieścia lat, badacz był w stanie wymienić wiele różnych odmian *palanta* rozgrywanych zarówno w Europie, jak i na terenach Azji, Afryki oraz Ameryki Północnej. W Polsce grywano w *palanta z wykupnem*, *palanta z galeniem* i *bez galenia*, *palanta z matkami*, a nawet w odmianę *piekło–niebo* (Bronikowska 2008, s. 101–108). Zatem gra szeroko rozpowszechniła się w świecie, choć bardzo prawdopodobne jest, że nie wszędzie jako forma „czystego” *palanta*. Często mogła stanowić przygotowanie i tło dla gier pokrewnych, takich jak chociażby francuski *rounders*, północnoamerykański *baseball* czy angielski *krykiet*, który Piasecki uważał za rodzzonego brata *palanta* (Piasecki b.d.w., s. 1–44).

Przez długi czas i w Polsce *palant* był bardzo popularny. Był jedną z gier drużynowych dwudziestolecia międzywojennego, którą wprowadzono do programu szkolnego w ramach zajęć ruchowych. Po II wojnie światowej zaczęto organizować regularne rozgrywki między klubami sportowymi, których najwięcej powstało na Śląsku. Rozwój popularności gry przebiegał tak pomyślnie, że już w roku 1952 odbyły się pierwsze nieoficjalne mistrzostwa Polski, które najprawdopodobniej zmobilizowały zainteresowanych do utworzenia Polskiego Związku Piłki Palantowej (PZPP). Już pod auspicjami PZPP rozegrano pierwsze oficjalne mistrzostwa Polski w *palanta* w 1957 roku.

Niestety mimo dynamicznego rozwoju tej tradycyjnej dyscypliny jedna nierozważna kampania prasowa ośmieszająca tę grę (Passent 1967) zdeprecjonowała

ją na długie lata, pozbawiając należnego autorytetu. Mimo oficjalnego zaniechania rozwoju gry w palanta w Polsce, niektóre środowiska (najczęściej wiejskie) nie zrezygnowały z jej rozgrywek, podnosząc ją do rangi świątecznego rytuału (np. w Grabowie koło Łęczycy). Co roku we wtorek po Wielkiej Nocy odbywa się tam wielkie święto palanta, w którym uczestniczy cała społeczność lokalna.

Również i co wrażliwi na tradycję i kulturę narodową nauczyciele wychowania fizycznego wprowadzają palanta do swoich planów pracy, dzięki czemu dają szansę młodemu pokoleniu na bezpośrednie zetknięcie z tradycją.

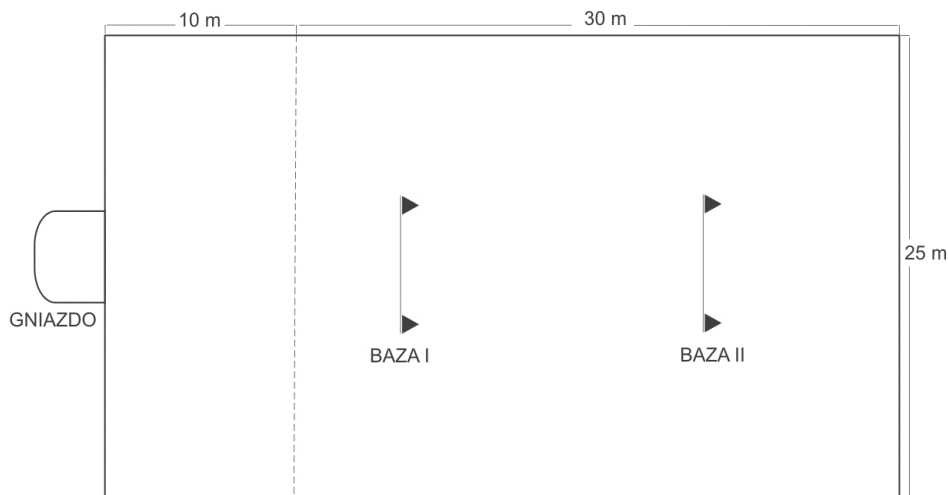
Palant współcześnie

Liczba uczestników: dwie drużyny o równej ilości graczy.

Sprzęt: kij do palanta, piłka palantowa, chorągiewki.

Miejsce: sala gimnastyczna, boisko szkolne, park (nawierzchnia raczej równa i miękka).

Zasady: celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów w określonym czasie. Gra toczy się na boisku o wymiarach 25–40 m (ryc. 1) w czasie 2×20 min. Jedna z drużyn rozstawia swoich zawodników na boisku oznaczonym chorągiewkami, druga gromadzi się w pobliżu „gniazda”. Gracze znajdujący się w gnieździe wstępują kolejno do półkola, skąd wybijają piłkę kijem. Wybicie jest uznawane za prawidłowe, jeśli piłka przeleci w powietrzu nad linią półmetka. W przypadku gdy wybijający nie wybije piłki tak, aby wyszła poza „gniazdo”, wypuści kij z rąk, wybije piłkę poza linię boczną poza półmetkiem — wybicie uznawane jest za nieważne i gracz traci prawo do biegu w tej kolejce. Po wybiciu piłki gracz, odłożywszy kij do „gniazda”, biegnie do mety i wraca do „gniazda”, za co drużyna otrzymuje punkt. Biegnący musi dotknąć ręką chorągiewki na mecie i od niej wrócić do „gniazda”.



Ryc. 1. Schemat boiska do *palanta*; opracowanie własne

Fig. 1. Chart of the sport's field of the *palant* (rounders-like game); drawn up by the author

Gracz, który rozpoczął bieg po nieważnym wybiciu, nie dotknął chorągiewki na mecie, został w czasie biegu skutu, wraca do gniazda i czeka, aż uzyska prawo biegu po dobrym wybiciu następnego gracza, z którym wybiega jednocześnie. Kto kończy bieg nie z własnego wybicia, nie uzyskuje punktu dla swojej drużyny, tylko prawo wybicia w następnej kolejce. Po wybiciu piłki gracz może wykonać swój bieg etapami: do półmetka, mety, półmetka, „gniazda”. Kapitan drużyny ma prawo do trzykrotnego wybicia i po przebiegnięciu całego dystansu zdobywa dla swojej drużyny 3 punkty.

Drużyna znajdująca się na polu stara się schwytać każdą wybitą piłkę. Trzykrotny chwyt piłki jednorącz z powietrza, czyli „kampa”, powoduje zmianę drużyn. Gracze rozstawieni na polu chwytania starają się kuć biegnących piłką schwytaną lub podniesioną z ziemi. Gracz skutu ma prawo odkucia się, tzn. celowania piłką w któregokolwiek z przeciwników, co nie powoduje zmiany miejsc drużyn. Zarówno po skuciu gracza, jak i po trzykrotnej „kampie” następuje zmiana miejsc, a drużyna przechodzi z pola walki do „gniazda”. Zmiana następuje również w przypadku „wygłodzenia drużyny”, gdy nie ma już żadnego gracza, który ma prawo podbijając. O zwycięstwie decyduje liczba zdobytych punktów w określonym czasie.

Zakończenie

Wśród wielu zaniedbań i niedoskonałości kultury szczególnie po macoszemu traktowana jest nie tylko w Polsce, o czym już w początkach XX wieku wspominał Eugeniusz Piasecki, ale także w krajach wschodniej Europy kultura wywodząca się z form zwanych grami lub sportami tradycyjnymi. O ile w krajach zachodnich (Francja z *pétanque*, Kraj Basków z *pelotą*, flamandzki *sjoelbak*), jak i Dalekiego (Indie z *kabbadi*, Mongolia z *naadam*) i Bliskiego Wschodu (Irak, Iran z *zurkhaneh*) dostrzega się i docenia wzrastające zainteresowanie dawnymi grami i sportami tradycyjnymi, o tyle z niewyjaśnionych powodów w Polsce nie obserwuje się takiej tendencji, przynajmniej jak dotychczas, choć rodzimy dorobek w sferze dawnych gier i sportów, określanych jako tradycyjne, jest niemały. Praca ta została napisana w celu uświadomienia czytelnikowi, jak duży dorobek tej części Europy pozostał niedoceniony i pozostawiony samemu sobie, mimo że dziś już wiemy, iż zabawa (najpierwsza forma gier i sportów) została uznana przez Johanna Huizingę (1985, s. 35) za początek kultury człowieka w ogóle.

Zabawa rozwijana świadomie w różnych społeczeństwach częściowo ewoluowała do swej wyższej formy współzawodnictwa fizycznego, które w czasach nam współczesnych zaczęto określać mianem gry, a w niektórych, bardziej wyrafinowanych przypadkach — sportem. Formy te stały się jednym ze źródeł budowania tożsamości oraz niejednokrotnie sposobem na kształtowanie osobowości. Dzięki grom i sportom tradycyjnym poszczególne społeczeństwa miały szansę na tworzenie powiązań z danym miejscem na mapie, poczucie przynależności do konkretnej wspólnoty (lub wykluczenie z niej), rozumienie własnej geografii i historii (Jarvie 2009, s. 21–37). W tym świetle niedoceniając tradycyjných zabaw i gier ludowych,

będących jednym z najważniejszych kulturowych wytworów cywilizacyjnych liczącego sobie setki lat ludzkiego doświadczenia, jest przykładem nadmiernej wiary w siłę tego, co nowe, przy jednoczesnym lekceważeniu tego, co dawne. Jeśli uznajemy podobne zależności w odniesieniu do wartości przekazywanych w literaturze, sztuce, muzyce czy ogólnej obyczajowości, to dlaczego jedynym wyjątkiem miałyby być unikanie własnych tradycji w zakresie zabaw i gier ruchowych, w których również dostrzegamy ważną część doświadczenia narodowego?

Aktywność fizyczna pogłębiona elementami kulturowymi jest wspianym środkiem do kształtowania przede wszystkim wśród dzieci i młodzieży identyfikacji lokalnej i narodowej. Zachęcam zatem do wykorzystywania tej formy dziedzictwa kulturowego.

Bibliografia

BLANCHARD K.

1995 *The Anthropology of Sport*, Connecticut–London.

BRONIKOWSKA M.

2005 *Gry drużynowe różnych obszarów kulturowych* [w:] M. Bronikowski (red.), *Metodyka wychowania fizycznego w reformowanej szkole*, cz. II, Poznań.

2008 *Od sobótki do piłki nożnej polskiej... Polskie tradycyjne zabawy i gry w koncepcji wychowania fizycznego Eugeniusza Piaseckiego*, Seria Monografie nr 384, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań.

BRONIKOWSKI M., MUSZKIETA R.

2000 *Zabawy i gry ruchowe w szkolnym wychowaniu fizycznym*, Seria: Skrypty nr 140, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań.

BRONIKOWSKI M., ŚLEBODA R., BRONIKOWSKA M., JANOWSKA M.

2007 *Wychowanie fizyczne poprzez zabawy i gry ruchowe*. Seria: skrypty nr 148, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań.

BRZozowski T.

1936 *Dalsze badania nad genezą ćwiczeń cielesnych — palant polski (uzupełnienie na podstawie WARNWF z roku 1933)*, praca magisterska pod kier. E. Piaseckiego, Poznań.

CENAR E.

1906 *Gry i zabawy różnych narodów*, Lwów.

DOWGIRD Z.

1966 *Formy gry w palanta na obszarze Polski*, praca doktorska, Wrocław.

GŁOGER Z.

1892 *Pieśni ludu*, Kraków.

GOŁĘBIOŃSKI Ł.

1831 *Gry i zabawy różnych stanów, w kraju całym lub w niektórych tylko prowincjach*, Warszawa.

HOMER

1953 Odyseja, przekł. J. Parandowski, Warszawa.

HUIZINGA J.

1985 Homo ludens, zabawa jako źródło kultury, przekł. H. Nachod, wyd. II, Warszawa.

JARVIE G.

2009 Highland Games, starożytne tradycje sportowe oraz kapitał społeczny we współczesnych społecznościach międzynarodowych, przekł. M. Socha i W. Lipoński, „Zabawy i Zabawki”, nr 1–4.

KABACIŃSKA K.

2007 Zabawy i zabawki dziecięce w osiemnastowiecznej Polsce, Poznań.

KAPEŁUŚ H.

1984 Ludowość w twórczości Kochanowskiego [w:] T. Michałowska (red.), Jan Kochanowski w epoce renesansu w 450 rocznicę urodzin poety 1530–1980, Warszawa.

KITOWICZ J.

1950 „O zabawach studenckich” [w:] Opisy obyczajów za panowania Augusta III, wyd. II, Wrocław.

KOLBERG O.

1887 Radomskie [w:] Dzieła wszystkie, t. XX, cz. 1, Kraków.

KOTULA F.

1974 Po rzeszowskim Podgórzu błędząc, Kraków.

KOZIELECKI J.

1999 Transgresja jako źródło kultury [w:] J. Kozielecki (red.), Humanistyka przełomu wieków, Wydawnictwo Akademickie, „Żak”, Warszawa.

KOZŁOWSKI K.

1870 Zbiór zabaw, gier i rozrywek dla młodzieży, Poznań.

LIPÓŃSKI W.

2004 Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych polskich sportów i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań.

2006 Encyklopedia Sportów Świata, wyd. II, Poznań.

NOWICKI J.

1921 Polskie zabawy śpiewne. Podręcznik do użytku w rodzinach, ochronkach, szkołach i towarzystwach, Poznań.

PASSENT D.

1967 Palant, „Polityka”, nr 12.

PIASECKI E.

1928 Ankieta w sprawie zabaw i gier ruchowych polskich, „Wychowanie Fizyczne”, kwiecień, z. 4.

1932 Dalsze badania nad genezą ćwiczeń cielesnych: palant polski, odbliska z „Wychowania Fizycznego”, nr 10, Warszawa.

- b.d.w. Dalsze badania nad genezą ćwiczeń cielesnych: palant zagranicą, Odbitka z miesięcznika „Wychowanie Fizyczne”, Warszawa z. 9–10 i 11.
- 1959 Tradycyjne gry i zabawy ruchowe oraz ich geneza [w:] M. Godycki (red.), 40 lat od Katedry Wychowania Fizycznego UP do Wyższej Szkoły Wychowania Fizycznego w Poznaniu, Poznań.

ZUCHORA K.

- 2005 Zabawa źródłem kultury sportowej [w:] Z. Dziubiński (red.) Sport jako kulturowa rzeczywistość, Monografia, Salezjańska Organizacja Sportowa, Warszawa.

<http://www.nocswietojanska.swieta.biz/tradycje.php>, strona odwiedzona 25 maja 2011 r.

How Did Our Ancestors Play, or the Deeper Dimension of the Physical Culture

This paper deals with the Polish physical culture which appears to lack a sufficient level of reflection in traditional aspects of its historical heritage. Traditional Polish games² have been deserted and forgotten. Most of the researchers of culture do not pay enough attention to this particular sphere of spiritual culture, which consists also of the traditional Polish games as such. How is it that Polish art, music and even science have managed to convey their message, that there is a country in Europe with a long history, its own traditions and scientific achievements and that there are Polish people who represent that country. Why could this not be done in one of the most fundamental of all spheres of culture, that is physical culture?

First of all this problem needs to be seen from the cultural, then anthropological, points of view. Then, one should focus on the culture itself — the civilization developing process through one of its products: games, in all respects, which, although being our important legacy, seem not to be appreciated by Polish society at all, and often totally ignored. But one needs to be aware of one's own physical cultural traditions which, besides other cultural achievements, is the most important element of the national consciousness and cultural identity.

Unfortunately, for a long time this phenomenon was totally rejected both by society and by human study researchers as it was believed to be trivial, ludic³ and merely the realm of folk activities. There were few scholars writing about the notion, though these include: Józef Nowicki or Eugeniusz Piasecki. They referred to the earlier ethnographic works by Wincenty Kadłubek, Łukasz Gołębiowski or Oskar Kolberg to prove the issue should still be on the research agendas. Reaching to old documents or the writings of famous Polish writers like Mikołaj Rej or Adam Mickiewicz, one can learn a lot about how the Polish upper class and peasants used to spend their pastime enjoying different forms of plays and games based on rites, legends, military preparations and everyday activities.

² Sport in general is the highest form of playful activity. Its origins come from plays and games.

³ Ludic derives from the Latin ludus (“play”), and is an adjective meaning “playful”. The term is used in philosophy to describe playing as an act of self-definition; in literary studies the term may apply to works written in the spirit of a festival. The definition may be found in: Michael J.C. Echeruo, Redefining the Ludic: Mimesis, Expression, and the Festival Mode, in: *The Play of the Self*, SUNY Press, 1994, p. 137.

Even today only a few academics are truly interested in this field of study in Poland. Among them Wojciech Lipoński, the author of an enormous work describing over 3,000 traditional sports and games in one *World Sports Encyclopedia*, can be named.

To make this sound more familiar to the readers, the authoress decided to give in her article three examples of Polish traditional ludic games dating back to ancient times: *Sobótka*, *Plinie* and *Palant*.