

Zdaniem socjologów i antropologów[1] zabawa i zabawka towarzyszyły społeczeństwu ludzkiemu od jego powstania. W zabawie jednostki wyrażały swoje rozumienie życia i świata. Była ona wizerunkiem wspólnoty oraz sposobu życia, wrażliwości estetycznej, związków z naturą, a także rozwoju technicznego i poziomu myślenia. Ułatwiała transmisję wartości uznawanych za cenne i pożądane, wpływając na rozwój tak społeczny, jak jednostkowy. Jak twierdził Johan Huizinga - nie byłoby kultury bez zabawy. Wszystkie ważne aktywności: język, mity, rytuały, taniec, muzyka, teatr oraz reguły społecznego współżycia miały swoje praźródła w zabawie, dlatego pierwiastki zabawowe można odnaleźć w prawie każdej dziedzinie ludzkiego funkcjonowania.

Zabawa należy też do ontogenetycznie najwcześniejszych działań człowieka. Jest ona pierwszorzędną aktywnością dziecka, dominując jego sposób ekspresji i rozwoju w okresie poniemowlęcym i przedszkolnym. W późniejszym okresie odgrywa znaczącą rolę w edukacji oraz w spędzaniu wolnego czasu. Aktywność ludyczna pozwala na zaspokojenie podstawowych potrzeb biologicznych, społecznych i estetycznych. Charakteryzowana jest jako specyficzna, uniwersalna jakość działania, naturalnie przebiegający proces, wyraz wyzwolenia i niezależności, aktywność podjęta we własnym interesie, z ciekawości, chęci i radości[2]. Definicje zabawy akcentują więc rolę wewnętrznej motywacji bawiącego się (dobrowolność, spontaniczność), pozornej bezcelowości, wolności, fantazji, wyobraźni i kreatywności, a także zaangażowania pozytywnych emocji, odpoczynku, relaksu i odprężenia oraz tworzenia sytuacji nierzeczywistych, których funkcja polega na wzbogaceniu codzienności.

Autoteliczność wartości zabawy rozumiana jest zwykle jako brak nastawienia na konkretny efekt. W tym kontekście istotne jest zagadnienie relacji zabaw i gier. Większość pedagogów[3] uznaje gry za szczególny rodzaj zabaw, w którym istotne są: wynik, częsta rywalizacja i bardzo rygorystyczne, bezwzględnie obowiązujące reguły. Natomiast cechą większości zabaw jest posiadanie niestałych norm - modyfikowanych i przekształcanych według potrzeb bawiących się.

Czego uczy zabawa? Mimo iż większość naukowców traktuje zabawę jako antytezę nauki, niezmiernie istotna jest jej **funkcja edukacyjna/autoedukacyjna**. Badacze zwracają też uwagę na kulturotwórczą, społeczną, wychowawczą, korekcyjną i terapeutyczną rolę aktywności ludycznej.

Zabawa może być więc formą mimowolnego i organizowanego uczenia się. Spontaniczne uczenie się w zabawie (niezależnie od wieku jej uczestnika) polega na wypróbowywaniu własnych sił, możliwości i nowych sposobów działania. Tworzy przestrzeń dla rozwoju samodzielności - pozwala na obserwowanie, naśladowanie, wzmacnia motywację do wysiłku,

hartuje, jest wyzwaniem i przygodą. Zabawowa forma pozwala na rozwijanie odwagi oraz przełamanie oporu, przeciwdziałania naśladownictwu i bierności. Zabawa wyzwała ekspresją ruchową (także manualną). Kształtuje zmysł estetyczny, poczucie ładu, a ponadto wspiera poczucie skuteczności i sprawstwa. Dzięki niej rozwijamy zdolności do polisensorycznego poznania, kształcimy zmysły, wzbogacamy wiedzę na temat świata materialnego i personalnego. Jest więc formą uczenia się przez działanie i przeżywanie, aktywizującą sferę emocjonalną oraz umożliwiającą doskonalenie kompetencji praktycznych.

Jednocześnie zabawa zapewnia wypoczynek, odreagowanie napięcia, oczyszczenie z negatywnych emocji i impulsów, wyzwała naturalność reakcji, kreowanie siebie i plastyczność ról. Umożliwia inkluzję społeczną i na włączanie do zabawy, aktywizowanie nieśmiały, na budowanie relacji społecznych – komunikowanie się, dialog, współpracę.

Klimat zabawy pozwala na twórczość, na swoiste „branie w nawias” rutynowych działań i wzorów, zachęca do wychodzenia poza ramy tego, do czego jesteśmy przyzwyczajeni, do przekraczania własnych granic. Uczenie się poprzez zabawę charakteryzuje się więc eksperymentowaniem, kreowaniem, urzeczywistnianiem swoich pomysłów oraz doświadczaniem nowości. Zabawa pobudza naszą inwencję. Buduje pomost pomiędzy codziennością a spontanicznymi aktami ludzkiej pasji, niekonwencjonalności czy sztuki. Od najmłodszych lat rozwija u dziecka fantazję i wyobraźnię. W czasoprzestrzeni zabawy osoba czyni krok w nieznaną – do obszaru, w którym wszystko jest możliwe, a to, co niemożliwe, staje się prawdopodobne. W zabawie tworzy się więc „wtórna rzeczywistość” [4], świat nierealności, fikcji, świat „na niby”.

Aktywność ludzka wprowadza też nastrój odświeżenia, wywołuje radość, spontaniczność, jednoczy grupy i społeczeństwa. Zabawa kreuje przestrzeń dla odpoczynku od zajęć, nauki czy pracy, realizmu czy pragmatyzmu.

- **Wychowawcza funkcja** edukacji przez zabawę polega na respektowaniu norm (choć często mogą to być zasady nie do końca oczywiste, nawet dla osób dorosłych), na wyzbyciu się egoizmu, otwartości i umiejętności prawidłowego reagowania na współuczestnika. Aktywność ludzka jednoczy grupy i społeczności, stymuluje współdziałanie, choć czasem współzawodnictwo łagodzi konflikty, uszlachetnia – uczy reguł fair play.
- **Projekcyjna funkcja** zabawy, pozwalająca za jej pośrednictwem na identyfikację uczuć, przeżyć, życzeń i problemów przede wszystkim dzieci, wykorzystywana jest przez terapeutów w procesie diagnozy i leczeniu zaburzeń zachowania [5].
- **Terapeutyczna funkcja** zabawy polega na tworzeniu sytuacji odprężenia lub rozładowania energii, tłumionej podczas innych form aktywności – pracy czy nauki.

Poprzez zabawę łatwiej komunikować innym swoje naturalne uczucia. Ułatwia ona odblokowanie spontaniczności emocjonalnej i okazanie sympatii, przyjaźni, miłości.

Dojrzała zabawa prowadzi do tego, że stajemy się otwarci na innych, czynimy coś wspólnie, niezależnie od wyjątkowości naszego indywidualnego rozwoju. Stwarza warunki do tego, aby osoby ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (między innymi wykluczone, defaworyzowane społecznie, z innych kultur, z niepełnosprawnością) mogły w pełni urzeczywistniać się i poznawać w zabawie. To właśnie ten niedyrektywny sposób edukacji sprzyja nawiązaniu przez nich wielostronnych, różnorodnych kontaktów międzyludzkich.

Zmniejszenie obciążenia pracą, zmiana struktury zatrudnienia i postęp cywilizacyjny^[6] z jednej strony, a z drugiej dystrofia tradycyjnych, naturalnych więzi międzyludzkich powodują, że aktywność ludyczna staje się atrakcyjną formą rozwoju także dla osób dorosłych, a szczególnie seniorów. Osobom dojrzałym pomaga w realizacji pełni swojego potencjału, daje szansę na całożyciowe uczenie się. Jest płaszczyzną nawiązywania nowych kontaktów, intensyfikacji relacji zespołowych i towarzyskich; odpręża i minimalizuje stres „dorosłego” życia – jest zatem niezbędna dla utrzymania dobrostanu, zdrowia psychicznego i harmonii funkcjonowania. Mądra zabawa osób dorosłych rozwija refleksyjność, uczy uważności, tolerancji, akceptacji „inności”, dostrzegania wartości każdego człowieka.

Zasady projektowania i organizowania edukacji przez zabawę

Jak organizować edukację przez zabawę? Uczenie się przez zabawę to uczenie się przez doświadczanie, spontaniczne reagowanie i przeżywanie, odprężające i przynoszące radość. Od prowadzącego zajęcia wymaga więc specyficznych predyspozycji psychicznych i osobowościowych. Wyrażają się one we wrażliwości, cierpliwości, życzliwej konsekwencji i stanowczości, a przede wszystkim w otwartości, elastyczności w realizacji zabaw. Istotna jest umiejętność dostosowania stylu pracy do konkretnych sytuacji i potrzeb uczestników. Jakość edukacji przez zabawę zależy będzie również od indywidualnej twórczości, aktywności i zaangażowania prowadzącego. Uniwersalne projektowanie zabawy winno brać pod uwagę poniższe reguły i elementy:

1. Tworzenie środowiska zabawy

Animujących zabawę z dorosłymi powinna cechować przede wszystkim: chęć i umiejętność bawienia się, autentyczny zapał, radość, intuicja, empatia, naturalność i niedyrektywny stosunek akceptujący wybory drugiej osoby. Przydatne są też zdolności aktorskie i artystyczne, a także przygotowanie oryginalnych materiałów do zabawy.

Relacje w grupie dorosłych uczestników zabawy dają możliwość: rozwoju adekwatnej samooceny, wyposażenia uczestników w nowe umiejętności interpersonalne, eksperymentowania, rozszerzenia zakresu swoich doświadczeń, rozwijania elastyczności zachowań oraz ich wielostronnego wzbogacania.

2. Materiały do zabawy

Choć zabawa powstaje w myślach i w działaniu, przy udziale fantazji i wyobraźni, jednak jej przestrzeń może być zainspirowana lub ograniczona miejscem i materiałami do zabawy. Ważnym elementem, bezpośrednio wpływającym na jakość aktywności ludycznej, jest więc rodzaj i wykorzystanie zabawek lub szerzej - „**materiałów (środków) do zabawy**” [7]. Sylvia Riemann[8] dzieli je na materiały: do zabaw psychomotorycznych (grzechotki, piłki, narzędzia), do zabaw konstrukcyjnych (klocki), do podejmowania ról (lalki, samochody), do zabaw z regułą (plansze, gry komputerowe). Zabawki są odbiciem kultury, ról społecznych, mód i tradycji, dlatego część badaczy wskazuje, że bezrefleksyjne wykorzystanie ich w zabawie może ograniczać fantazję uczestników. Przy wyborze właściwych, proedukacyjnych materiałów Roger Burton i Andrzej Mirski proponują[9] więc brać pod uwagę następujące **cechy zabawki „wspierającej rozwój”**: uciechowość, czyli zdolność sprawienia autentycznej radości; podatność (możliwość polisensorycznego i wielorodzajowego wykorzystania, badania i zmiany); adekwatność - odpowiadanie na potrzeby rozwojowe (w tym edukacyjne); wymaganie wytrwałości; stymulację do odkrywania oraz prospołeczność.

3. Relacje w zabawie

Włączanie się animatora/opiekuna w przebieg zabawy może przyjmować różne nasilenie - od facylitacji, wzmacniania, przez inicjowanie reakcji wobec nowego przedmiotu lub tematu, po aktywną zmianę zabawy, w którą jednostka jest już zaangażowana. Thomas G. Power[10] wyróżnił istotne aspekty wzajemnej relacji dorosły - dziecko podczas zabawy: **Sposób zabawy z dzieckiem**, obejmujący inicjowanie, podtrzymanie lub wzmocnienie zabawy dziecka poprzez: zwracanie uwagi dziecka na zabawki, uczestniczenie w zabawach. **Kierowanie zachowaniem dziecka** - słowne próby modyfikowania przebiegu zabawy, manipulowanie dostępnością lub odległością od zabawki, asystowanie przy zabawie, demonstrowanie czynności i namawianie do ich naśladowania. **Dyrektywność i skuteczność zachowań dorosłego** (ingerowanie w zabawę: od przymusu po samodzielność). Animujących zabawę z dorosłymi powinny cechować przede wszystkim: chęć i umiejętność bawienia się, autentyczny zapał, radość, intuicja, empatia, naturalność i niedyrektywny stosunek akceptujący wybory drugiej osoby. Przydatne są też zdolności aktorskie i artystyczne, a także przygotowanie oryginalnych materiałów do zabawy. Relacje w grupie dorosłych uczestników zabawy dają możliwość: rozwoju adekwatnej samooceny, wyposażenia

uczestników w nowe umiejętności interpersonalne, eksperymentowania, rozszerzenia zakresu swoich doświadczeń, rozwijania elastyczności zachowań oraz ich wielostronnego wzbogacania.

4. Zasady edukacji przez zabawę

Aby w pełni wykorzystać edukacyjny potencjał zabawy powinna ona: - **interesować** - dotyczyć atrakcyjnych, nowych dla uczestników tematów i być prowadzona w ciekawej formie. Powinna pobudzać zainteresowanie, wyzwać spontaniczną aktywność, motywację do działania, jednocześnie nie być zbyt trudna - mieścić się w tak zwanej strefie najbliższego rozwoju jednostki[11]; - **inspirować** - do zabawy należy włączać maksymalnie otwarte, polisensoryczne materiały - umożliwiające kreatywność, pobudzające wyobraźnię, komunikację i współpracę. Należy zachęcać do interakcji z innymi i do przełamywania oporu. Ponieważ zabawa pozwala na bezstresowe próbowanie, może być płaszczyzną rozwiązywania trudności i przekraczania fizycznych, poznawczych i społecznych ograniczeń; - **rozwijać** - zasada ta dotyczy wymogu merytorycznej poprawności, wewnętrznej spójności i logiczności, a także różnorodności, wiekowej i rozwojowej optymalności zabaw. Ważna jest wielostronność, wielozmysłowość zaangażowania uczestników; - **cieszyć** - zabawa ma pozwalać na afirmację pozytywnych emocji: radości, humoru, braku powagi, śmiechu jako odprężających, a zarazem stymulujących odporność. Szczególnie istotne jest pozabawienie aktywności ludycznej przymusu, obowiązku natychmiastowego efektu czy wyniku oraz zewnętrznej oceny. To uczestnik zabawy ma być zadowolony ze swoich działań, jemu mają przynieść korzyści i sprawić przyjemność; - **być bezpieczna** - powinna być prowadzona w bezpiecznym środowisku, umożliwiającym włączenie się i równość wszystkim uczestnikom, zapewniającym wystarczająco dużo przestrzeni dla psychicznego oraz fizycznego komfortu i dobrostanu każdej osobie. Istotne jest wspieranie podmiotowości wszystkich uczestników zabawy (dzieci i dorosłych), z bezwzględnym zakazem szkodzenia sobie i innym (a także materialnemu i biologicznemu środowisku). Ważna będzie więc dbałość o atmosferę życzliwości i szacunku. Należy przeciwdziałać ośmieszaniu, wrogości, wykluczaniu i destruktywnemu, personalnemu krytykowaniu; - **być (kulturo)twórcza** - wzmacniać wartości, ale być przestrzenią tworzenia nowego - tak w wymiarze indywidualnym (umożliwiać rozwijanie zdolności, pasji, talentu), jak społecznym, uniwersalnym (nowe idee, działania); być konstruktywna lub dekonstruktywna (aktywność awangardowa); - **być pomocą w diagnozie potencjału i trudności** - obserwacja zachowań uczestników zabawy może dostarczyć informacji o ich potencjale[12] oraz o ich potrzebach i trudnościach. W konkretnych rozwiązaniach metodycznych istotne są także następujące **wskazówki edukacji przez zabawę**:

- ustalanie czasu oraz zasad zabawy i wprowadzanie ich po akceptacji przez wszystkich uczestników;
- celowe wykorzystywanie przestrzeni, zwracanie uwagi na estetykę otoczenia;
- tworzenie warunków do działania, przeżywania, odkrywania;
- dbanie o relaks i odpoczynek;
- wykorzystywanie ruchu, artyzmu, muzyki, komizmu oraz zaskakujących sytuacji do wzmacniania energii grupy.

Rodzaje zabaw

Jakie są zabawy? Aby projektować edukację przez zabawy, należy być świadomym mnogości i różnorodności ich rodzajów. Przyjmując kryterium formy aktywności ludycznych, William Stern[13] wyróżnił zabawy samotne i zabawy grupowe. W licznej literaturze psychologicznej i metodycznej (m.in. Charlotte Bühler[14], Edouard Claparede[15], Iwona Czaja-Chudyba[16], Maria Kielar-Turska[17], Jean Piaget[18], Maria Przetacznik-Gierowska[19], Zofia Topińska[20]) wyróżnia się zabawy: funkcjonalne i manipulacyjne (związane z ćwiczeniem różnorodnych funkcji organizmu; sensoryczne, motoryczne); „w fikcje”, „w role” – symboliczne – tematyczne lub twórcze (naśladujące i przekształcające sytuacje życia społecznego); receptywne (związane z udziałem w kulturze) i konstrukcyjne (polegające na planowaniu i wykonywaniu przedmiotów oraz konstrukcji). Wymienia się też: gry wyobraźni (zabawy w teatr, komputerowe gry fabularne); zabawy z regułami; zabawy umysłowe i wzruszeniowe (z dominującymi uczuciami grozy oraz zabawy rozwijające estetykę); zabawy ruchowe; rozluźniające; tropiące; badawcze, zabawy i gry dydaktyczne. W tradycyjnej klasyfikacji zabaw Roger Caillois[21] wyodrębnia ponadto: gry strategiczne i losowe. Justyna Truskolaska[22] wymienia także: zabawy-pokazy (korowody, popisy zręcznościowe, akrobatyczne i magiczne, defilady, festiwale, pokazy mody); zabawy towarzyskie; komiczne (skekce); zabawy i gry intelektualne; gry symulacyjne; hazardowe (karty, kości, loteria, ruletka, gry liczbowe, automaty do gry, teleturnieje); gry planszowe (szachy, warcaby); zabawy słowne: zagadki, szarady, rebusy, krzyżówki, teleturnieje, quizy. Przedstawiciele pedagogiki zabawy (Spielpädagogik) wskazują dodatkowo na zabawy integrujące zespoły, między innymi nastawione na poznanie odczuć i doświadczeń poszczególnych członków grupy, polegające na odgrywaniu ról, ułatwiające samoocenę, zabawy fabularyzowane dla dużych grup, gry dyskusyjne.

Badania Marii Kielar-Turskiej[23] wykazały pokoleniową zmienność aktywności ludycznej. Jej struktury i formy ewoluowały wraz z modą i rozwojem cywilizacyjnym. Dlatego w ostatnich latach sposoby spędzania wolnego czasu zostały zdominowane przez wirtualne gry komputerowe, wykorzystujące multimedia. Niewątpliwie i one mogą edukować, aktywizują

też refleks oraz intelekt gracza, intensyfikują jego emocje, jednak narzucają gotową rzeczywistość, zewnętrznie wyobrażoną za pomocą wykreowanego sztucznie obrazu, fabuły i sposobów działania. Ponieważ cechuje je znaczna powtarzalność, algorytmizacja i schematyczność, w znacznej mierze zaprzeczają one charakterystyce aktywności zabawowej.

Wybrane przykłady edukacji przez zabawę

Specyficzne typy i formy zabaw wykorzystywały **systemy edukacji Marii Montessori, Rudolfa Steinera i Celestyna Freineta**. Były one środkiem do samodzielnego zdobywania indywidualnych doświadczeń, wspierały wszechstronny rozwój zdolności dzieci. Umożliwiały wielozmysłowe poznanie świata, wyzwalały intuicji i wrażliwości, fantazji i wyobraźni, ale i wzmacnianie koncentracji, samoskuteczności, inicjatywności, odwagi. Stymulowały spontaniczną, samodzielną aktywność, ukierunkowaną ciekawością, przynoszącą satysfakcję i samodoskonalenie się.

Współcześnie rolę edukacji przez zabawę podkreślają koncepcje wywodzące się z pedagogiki i psychologii humanistycznej oraz psychologii pozytywnej, arteterapii i psychoterapii[24].

Powstała w Austrii i w Niemczech **pedagogika zabawy (Spielpädagogik)** jest nazwą poszukiwań metodycznych ułatwiających proces wychowywania i uczenia. Nawiązuje do nurtów „*new games*”[25] i ma szerokie zastosowanie w grupach różnopokoleniowych – od dzieci przedszkolnych po osoby starsze. Celem pedagogiki zabawy jest dostarczenie kierownikowi grupy rozmaitych pomysłów zabaw i sytuacji umożliwiających świadomą, kreatywną, pobudzającą do twórczych rozwiązań pracę z uczestnikami. Do specyficznych zasad ruchu należą:

- unikanie rywalizacji, lęku przed oceną, przegraną i traktowanie pozytywnych przeżyć jako wartości (radości, współdziałania, sukcesu);
- posługiwanie się szerokim wachlarzem różnorodnych środków wyrażania siebie, swoich refleksji i wytworów różnorodnych środków wyrazu;
- dobrowolność uczestnictwa, a więc brak przymusu, samodzielne decydowanie o udziale w zajęciach;
- wykorzystanie wszystkich poziomów komunikowania rzeczowego i emocjonalnego[26].

W Polsce pedagogika zabawy jest propagowana przez Stowarzyszenie Animatorów i Pedagogów Zabawy KLANZA.

Do edukacyjnych doświadczeń tego nurtu nawiązuje też koncepcja **zabaw interakcyjnych** Klausa Vopela[27]. Wykorzystuje on zabawy do tworzenia relacji, w uproszczony sposób odzwierciedlającej strukturę rzeczywistych sytuacji życiowych. W praktyce nawiązuje ona do: integracyjnych gier towarzyskich, w których realne miesza się z fikcyjnym; do gier ekonomicznych (poprzez analizę możliwych zachowań, symulację reakcji partnerów, ocenę ryzyka); gier strategicznych (taktyka) i terapeutycznych.

Zabawa to też jedna z podstawowych **form pracy psycho- i socjoterapeutycznej**. Znajduje szerokie zastosowanie w różnego rodzaju zajęciach doskonalenia kompetencji indywidualnych i zespołowych, na przykład wiele firm wprowadza zabawę jako formę integracji grupy pracowników, budowania relacji współpracy, więzi, zaufania oraz zaangażowania w zadanie.

Edukację przez zabawę wykorzystuje się w profilaktyce, korekcji i terapii zaburzeń zachowania dla dzieci, jak i u osób dorosłych z dysfunkcjami poznawczymi, emocjonalnymi oraz z trudnościami w przystosowaniu społecznym (np. **niedyrektywna terapia zabawowa** oraz **terapia przez zabawę**[28]). Terapie te polegają na oferowaniu prawidłowych czynności i sposobów reagowania, bez przymuszania do nich. Sytuacja zabawy pozwala na niedyrektywność postępowania, na przyznanie jednostce swobody i wolności wyboru w celu uzewnętrznienia i modyfikacji zachowań patologicznych.

Zabawa może pełnić ważną rolę także w tak zwanej **terapii rozrywkowej/clowningu**[29] czy **ludoterapii**, w której wykorzystywane są dwie podstawowe funkcje aktywności ludzkiej – kompensacja oraz pozytywne emocje w zmaganiu się z chorobami somatycznymi lub/i niepełnosprawnością. Radość towarzysząca zabawie wpływa na integrację, optymizm, odwracanie uwagi, swoistą „pauzę” w przeżywaniu choroby, wzmacnia też odwagę do walki z bólem, cierpieniem i chorobą[30].

Interesującym i obiecującym pomysłem wydaje się także wykorzystanie tak zwanych **gier autobiograficznych w wychowaniu, samopoznaniu i terapii**[31]. Zabawy te mają służyć rozwijaniu umiejętności: autorefleksji i samooceny, mówienia o sobie, korektywnego prowadzenia rozmowy ze sobą i ze swoją przeszłością.

Pomimo niewątpliwych walorów edukacyjnych często minimalizuje się znaczenie uczenia się przez zabawę, traktując ją jako coś infantylnego[32], wstydliviego i niepoważnego, „niegodnego” dojrzałej osoby. Niesłusznie, bowiem w sposób naturalny dopełnia ona i urozmaica klasyczne uczenie się, w każdej jednostce pozostawiając ślad nieskrępowanego i szczęśliwego „raju dzieciństwa”. A – jak wskazuje J. Huizinga[33] – i dzieciom, i dorosłym ludyczność umożliwia kontakt z rytmem, harmonią, ładem, pięknem;

ubarwia życie; łączy i dzieli; urzeka i oczarowuje; daje ujście dla instynktów i energii; prowadzi do wytchnienia oraz ukojenia i umożliwia transgresję w „rzeczywistość niezwykłą”.

- [1] R. Caillois R., *Żywioł i ład*, wyb. A. Osęka, przeł. A. Tatarkiewicz, przedm. M. Porębski, Warszawa 1973; J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, wyd. 2, Warszawa 1985.
- [2] J. Huizinga, dz. cyt.; W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa 1995.
- [3] W. Okoń, dz. cyt.
- [4] Tamże, s. 37.
- [5] V.M. Axline, *Play Therapy*, Nowy Jork 1971; H. Kaduson, Ch. Schaefer Ch., *Zabawa w psychoterapii*, przeł. W. Kampert, Gdańsk 2002; S. Kissel, *Play Therapy: A Strategic Approach*, Springfield 1990.
- [6] S. Pinker, *Nowe Oświecenie. Argumenty za rozumem, humanizmem, nauką i postępem*, przeł. T. Bieroń, Poznań 2018.
- [7] H. Mieskes, *Spielmittel recht verstanden, richtig gewählt, gut genutzt*, Augsburg 1974.
- [8] S. Riemann, *Zur Klassifikation von Spielzeug für die wissenschaftliche und praktische Arbeit in der Ersten Thüringer Ludothek*, [w:] *Ludotheka. Schriftenreihe zur wissenschaftlichen und praktischen Förderung des Spiels und des Spielzeugs*, Erfurt-Mühlhausen 1996.
- [9] R. Burton, A. Mirski, *Jaka zabawka wspomaga rozwój dziecka?*, [w:] *Stymulująca i terapeutyczna funkcja zabawy*, red. M. Kielar-Turska, B. Muchacka, Kraków 1999.
- [10] Cyt. za: M. Piszczek, *Terapia zabawą. Terapia przez sztukę*, Warszawa 1997.
- [11] L.S. Wygotski, *Zabawa i jej rola w rozwoju psychicznym dziecka*, [w:] *Dziecko w zabawie i świecie języka*, red. A. Brzezińska, T. Czuba, G. Lutomski, B. Smykowski, Poznań 1995.
- [12] I. Czaja-Chudyba, *Odkrywanie zdolności dziecka*, Kraków 2005.

- [13] W. Stern, *Psychology of Early Childhood. Up to the Sixth Year of Age*, Milton Park 2019.
- [14] Ch. Bühler, *Bieg życia ludzkiego*, Warszawa 1999.
- [15] E. Claparede, *Szkoła na miarę*, Warszawa 2005.
- [16] I. Czaja-Chudyba, *Pedagogika zabawy w osobowym i profesjonalnym przygotowaniu do zawodu nauczyciela*, Kraków 2006.
- [17] M. Kielar-Turska, *Zmienność pokoleniowa dziecięcej zabawy*, [w:] *Stymulująca i terapeutyczna funkcja zabawy*, red. M. Kielar-Turska, B. Muchacka, Kraków 1999.
- [18] J. Piaget, *Narodziny inteligencji dziecka*, przeł. M. Przetacznikowa, Warszawa 1966.
- [19] M. Przetacznik-Gierowska, *Zabawa w świetle współczesnej psychologii*, [w:] *Stymulująca i terapeutyczna funkcja zabawy*, red. M. Kielar-Turska, B. Muchacka, Kraków 1999.
- [20] Z. Topińska, *Kierowanie zabawą dziecka w przedszkolu a warunki jego aktywności*, Warszawa 1977.
- [21] R. Caillois, dz. cyt.
- [22] J. Truskolaska, *Zabawa jako forma spędzania czasu wolnego*, „Klanza w Czasie Wolnym” 2003, nr 1.
- [23] M. Kielar-Turska, *Zmienność pokoleniowa dziecięcej zabawy*, [w:] *Stymulująca i terapeutyczna funkcja zabawy*, red. M. Kielar-Turska, B. Muchacka, Kraków 1999.
- [24] I. Czaja-Chudyba, *Pedagogika zabawy w osobowym i profesjonalnym przygotowaniu do zawodu nauczyciela*, Kraków 2006.
- [25] T. Wimmer, *Wprowadzenie do pedagogiki zabawy. Doświadczenia osobiste*, „Grupa i Zabawa” 1998, nr 2.
- [26] Z. Zaorska, *Pedagogika zabawy - metodyka pracy z grupą*, [w:] *Wprowadzenie do pedagogiki zabawy*, red. E. Kędzior-Niczyporuk, Lublin 1998.
- [27] K. Vopel, *Zabawy interakcyjne*, przeł. M. Jałowiec, Kielce 1999.

- [28] V.M. Axline, dz. cyt.; A.M. Jernberg, *Theraplay. A New Treatment Using Structured Play for Problem Children and Their Families*, Londyn 1979.
- [29] M. Cicholska-Rochna, *Warsztaty cyrkowe – jedna z propozycji pedagogiki zabawy*, „Grupa i Zabawa” 2001, nr 2.
- [30] B. Grochmal-Bach, *Diagnostyczna i terapeutyczna rola zabaw twórczych*, [w:] *Funkcje zabaw w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej*, red. K. Duraj-Nowakowa, B. Muchacka, Kraków 1998.
- [31] D. Demetrio, *Zabawa na tle życia. Gra autobiograficzna w edukacji dorosłych*, przeł. A. Skolimowska, Kraków 1999.
- [32] D. Klus-Stańska, M. Nowicka, *Sensy i bezsensy edukacji wczesnoszkolnej*, Warszawa 2005.
- [33] J. Huizinga, dz. cyt.

Bibliografia

- Axline V.M., *Play Therapy*, Nowy Jork 1971.
- Bühler, Ch., *Bieg życia ludzkiego*, Warszawa 1999.
- Burton R., Mirski A., *Jaka zabawka wspomaga rozwój dziecka?*, [w:] *Stymulująca i terapeutyczna funkcja zabawy*, red. M. Kielar-Turska, B. Muchacka, Kraków 1999.
- Caillois R., *Żywioł i ład*, wyb. A. Osęka, przeł. A. Tatarkiewicz, przedm. M. Porębski, Warszawa 1973.
- Cicholska-Rochna M., *Warsztaty cyrkowe – jedna z propozycji pedagogiki zabawy*, „Grupa i Zabawa” 2001, nr 2.
- Claparede E., *Szkoła na miarę*, Warszawa 2005.
- Czaja-Chudyba I., *Odkrywanie zdolności dziecka*, Kraków 2005.
- Czaja-Chudyba I., *Pedagogika zabawy w osobowym i profesjonalnym przygotowaniu*

do zawodu nauczyciela, Kraków 2006.

Demetrio D., *Zabawa na tle życia. Gra autobiograficzna w edukacji dorosłych*, przeł. A. Skolimowska, Kraków 1999.

Grochmal-Bach B., *Diagnostyczna i terapeutyczna rola zabaw twórczych*, [w:] *Funkcje zabaw w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej*, red. K. Duraj-Nowakowa, B. Muchacka, Kraków 1998.

Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, wyd. 2, Warszawa 1985.

Jernberg A. M., *Theraplay. A New Treatment Using Structured Play for Problem Children and Their Families*, Londyn 1979.

Kaduson H., Schaefer Ch., *Zabawa w psychoterapii*, przeł. W. Kampert, Gdańsk 2002.

Kielar-Turska M., *Die Rolle der Erwachsenen bei der Entwicklung des kindlichen Spiels*, [w:] *Spiel und Spielzeug in der Lehrerausbildung: Vorlesungen mit Werkstattübungen*, red. E. Schmuck, Erfurt 2004, [CD-ROM].

Kielar-Turska M., *Zmienność pokoleniowa dziecięcej zabawy*, [w:] *Stymulująca i terapeutyczna funkcja zabawy*, red. M. Kielar-Turska, B. Muchacka, Kraków 1999.

Kissel S., *Play Therapy: A Strategic Approach*, Springfield 1990.

Klus-Stańska D., Nowicka M., *Sensy i bezsensy edukacji wczesnoszkolnej*, Warszawa 2005.

Mieskes H., *Spielmittel recht verstanden, richtig gewählt, gut genutzt*, Augsburg 1974.

Okoń W., *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa 1995.

Piaget J., *Narodziny inteligencji dziecka*, przeł. M. Przetacznikowa, Warszawa 1966.

Pinker S., *Nowe Oświecenie. Argumenty za rozumem, humanizmem, nauką i postępem*, przeł. T. Bieroń, Poznań 2018.

Piszczyk M., *Terapia zabawą. Terapia przez sztukę*, Warszawa 1997.

Przetacznik-Gierowska M., *Zabawa w świetle współczesnej psychologii*, [w:] *Stymulująca i*

terapeutyczna funkcja zabawy, red. M. Kielar-Turska, B. Muchacka, Kraków 1999.

Riemann S., *Zur Klassifikation von Spielzeug für die wissenschaftliche und praktische Arbeit in der Ersten Thüringer Ludothek*, [w:] *Ludotheka. Schriftenreihe zur wissenschaftlichen und praktischen Förderung des Spiels und des Spielzeugs*, Erfurt-Mühlhausen 1996.

Stern W., *Psychology of Early Childhood. Up to the Sixth Year of Age*, Milton Park 2019.

Topińska Z., *Kierowanie zabawą dziecka w przedszkolu a warunki jego aktywności*, Warszawa 1977.

Truskolaska J., *Zabawa jako forma spędzania czasu wolnego*, „Klanza w Czasie Wolnym” 2003, nr 1.

Vopel K., *Zabawy interakcyjne*, przeł. M. Jałowiec, Kielce 1999.

Wimmer T., *Wprowadzenie do pedagogiki zabawy. Doświadczenia osobiste*, „Grupa i Zabawa” 1998, nr 2.

Wygotski L.S., *Zabawa i jej rola w rozwoju psychicznym dziecka*, [w:] *Dziecko w zabawie i świecie języka*, red. A. Brzezińska, T. Czuba, G. Lutomski, B. Smykowski, Poznań 1995.

Zaorska Z., *Pedagogika zabawy - metodyka pracy z grupą*, [w:] *Wprowadzenie do pedagogiki zabawy*, red. E. Kędzior-Niczyporuk, Lublin 1998.