

**Marek Sass**

Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Gostycynie

ORCID: 0000-0001-9614-5930

Pampki – gzuby: poznawcze oraz integracyjne znaczenie borowiackiej gry planszowej

Pampki – gzuby to pierwsza gra planszowa promująca dziedzictwo kulturowe południowego krańca Borów Tucholskich. Powstała w ramach działań realizowanych z młodzieżą, której zadaniem było zaprojektowanie graficznej gry, ustalenie zasad oraz popularyzowanie jej w środowisku lokalnym (z wykorzystaniem różnych technik multimedialnych), nie tylko wśród rówieśników, lecz także dorosłych, w tym seniorów. Celem artykułu jest przedstawienie działań edukacyjno-animacyjnych jako procesu (re)konstrukcji relacji w społeczności lokalnej, której inspirację stanowi miejscowe dziedzictwo kulturowe.

Słowa kluczowe: pedagogika społeczna, dziedzictwo kulturowe, społeczność lokalna, animacja społeczno-kulturalna, integracja międzypokoleniowa, gra edukacyjna

Pampki – gzuby: Cognitive and Integrative Significance of the Borowiacka Board Game

Pampki – gzuby is the first board game promoting the cultural heritage of the southern edge of the Tuchola Forest. It was created as part of activities carried out with young people, whose task was to design the game's graphics, establish its rules, and promote it within the local community (using various multimedia techniques), not only among their peers but also among adults, including seniors. The aim of the article is to present educational and animative activities as a process of (re)constructing relationships within the local community, inspired by local cultural heritage.

Keywords: social pedagogy, cultural heritage, local community, socio-cultural animation, intergenerational integration, educational game

Strzec się wypadnie apoteozy przeżytków, lecz również pochopnego obniżania ich tradycji. [...] Z przeszłości ma brać spuścizną to, co służy ku tworzeniu jutra

Helena Radlińska

Wstęp

*Pampki – gzyby*¹ to pierwsza gra planszowa promująca dziedzictwo kulturowe południowego krańca Borów Tucholskich². Powstała w ramach projektu realizowanego w Gminnym Ośrodku Kultury w Gostycynie przez młodzież przy wsparciu pracowników, regionalistów, twórców ludowych oraz animatorów związanych z tą placówką.

Celem niniejszego artykułu jest przedstawienie niekonwencjonalnych działań edukacyjno-animacyjnych jako procesu (re)konstrukcji relacji w społeczności lokalnej, której podstawę stanowi badanie, poznawanie oraz popularyzowanie lokalnego dziedzictwa kulturowego.

Pamięć – tożsamość – (samo)rozwój

Środowisko lokalne zamieszkuje społeczność, która jako wspólnota stanowi typ zbiorowości powstający naturalnie, spontanicznie, w określonej teraźniejszości. Tym, co łączy członków danej społeczności, jest, rozumiana wielorako, tożsamość³ (Nikitorowicz, 2009, s. 516–518).

Ważny element tożsamości stanowi pamięć. To swego rodzaju zbiór zawierający przekazy na temat dziedzictwa kulturowego miejsca, ale także indywidualnych

¹ Słowo *pampki* w gwarze borowiackiej oznacza grzyby – maślaki. Mniej problemu sprawia określenie *gzyby*, czyli dzieci. Znanie jest nie tylko w Borach Tucholskich, lecz także na całym Pomorzu Nadwiślańskim czy też w Wielkopolsce.

² Bory Tucholskie – obszar kulturowo-historyczny Pomorza Gdańskiego (Nadwiślańskiego), którego centrum społeczno-gospodarczym oraz administracyjnym jest Tuchola – pierwotnie pomorska osada handlowa, następnie gród, który w 1346 roku otrzymał miejski przywilej lokacyjny.

³ Jerzy Nikitorowicz, rozważając zagadnienia dotyczące edukacji regionalnej i międzykulturowej, wyróżnia 15 rodzajów tożsamości, wśród nich: tożsamość indywidualną (osobową, osobistą), kulturową (identyfikacja indywidualna lub grupowa z określonymi wartościami kulturowymi), nabywaną (dzięki socjalizacji wtórnej, wynikającej z członkostwa w określonych grupach, korzystania z ofert makroświata), przypisaną (dziedziczną, związaną z kontekstem rodzinno-środowiskowym), regionalną (tworzoną na podstawie odwołań do określonego terytorium i jego cech), społeczną (opartą na grupowej przynależności, relacjach interpersonalnych, pozycji, statusie społecznym).

doświadczeń biograficznych członków danej społeczności. To suma pamięci komunikatywnej (codziennej, „opowiadanej”), która obejmuje ograniczony horyzont czasowy (do 80–100 lat) i „przesuwa się” wraz z kolejnymi pokoleniami, oraz pamięci kulturowej skupiającej w sobie charakterystyczny dla każdej epoki zasób używanych tekstów, wyobrażeń, rytuałów, na których dana społeczność opiera świadomość swojej tożsamości (Traba, 2006, s. 32–33).

Tożsamość indywidualna, jak i zbiorowa, budowana za pomocą tradycji, to nieustanne tworzenie „teraźniejszych” dóbr kulturowych i społecznych („niezmienności czasowych”). Dokonuje się przez odnajdywanie, odtwarzanie i (re)interpretację dziedzictwa kulturowego danej społeczności (Giddens, 2009, s. 109).

Jedną z podstaw aktywności osób zamieszkujących określone środowisko życia jest potrzeba odkrywania, poznawania, zrozumienia, a także akceptacji dziedzictwa kulturowego, ocalenia tego, co odchodzi w niepamięć, ulega zatarciu bądź dewastacji (Lalak, 2010, s. 71). Członkowie społeczności lokalnych, inicjując proces (samo)edukacji i (samo)rozwoju, odpowiadają na pytania, skąd pochodzimy, kim jesteśmy, dokąd zmierzamy. Czynią to w wymiarze indywidualnym (osobistym) oraz wspólnotowym. Znaczącą rolę w tym procesie odgrywa upływający czas, nabywane doświadczenia, a także relacja z miejscem. Zwrócił na to uwagę Tadeusz Frąckowiak, pisząc, że: „dla dziecka mała ojczyzna jest początkiem drogi ku bujnemu życiu; dla młodości wiekiem walki, sławy i przyszłością bez końca; dla starca ulotnym wspomnieniem chwil, niezmiernie krótką przeszłością” (2007, s. 278).

Pierwszym *źródłem* wiedzy o przeszłości i tradycji jest dom rodzinny. Dziadkowie, rodzice, ciotki, wujkowie są *łącznikami* z osobami z ich *dawnej teraźniejszości*. Dzięki opowieściom *o czasach minionych stajemy się częścią domu*, a on częścią nas. Przebywając w nim dłużej, *w sposób trwały wtapiamy się w jego przestrzeń*. Przez obecność i zaangażowanie *zakorzenia się* w nim (Izdebska, 2008, s. 96).

Wychodząc z domu, budujemy relacje z miejscem (toposem) oraz ludźmi, których spotykamy na drogach naszego życia. Maria Mendel proponuje, aby rozważając relację człowiek – miejsce, przyjąć perspektywę heterochronotopiczną (różnorodności, wielości czasoprzestrzennej). Łączy ona w sobie sekwencje historyczno-kulturowe czasu minionego (dziedzictwo) oraz teraźniejsze, indywidualne i zbiorowe, doświadczenia członków społeczności lokalnych. Punktem wyjścia rozważań Marii Mendel jest pojęcie chronotopu Michaiła Bachtina i heterotopii Michela Foucaulta. Wspomniana autorka podkreśla konieczność widzenia miejsca w perspektywie chronotopicznej (upływającego czasu), z czego wynika jego heterotopiczność, czyli różnorodność (Mendel, 2009, s. 167–169).

Dziedzictwo kulturowe środowiska lokalnego, ojczystego środowiska, małej ojczyzny, jak pisze Wiesław Theiss, umożliwia jednostce *zakorzenie*. Stwarza perspektywę *bycia u siebie*. Niesie *siłę wartości* takich jak wolność osobista, godność jednostki, sprawiedliwość, solidarność międzyludzka, samorządność.

To także *laboratorium demokracji lokalnej* rozumianej jako odpowiedzialne współdziałanie osób oraz instytucji ukierunkowane na rozwój i dobro wspólne (Theiss, 2004, s. 7–15).

Uczestnicy projektu, którego celem było przybliżenie dziedzictwa kulturowego Borów Tucholskich poprzez stworzenie gry planszowej, w sposób aktywny zapoznawali się z dziejami regionu borowiackiego. Niejako odkrywali własne *nośniki pamięci*, czyli ślady przeszłości, które odgrywały i odgrywają istotną rolę w kształtowaniu tożsamości grupy, umacnianiu jej zwartości oraz poczucia wartości (Kula, 2002, s. 285).

Odkrywana w ten sposób „tradycja kulturowa [...] przybiera postać procesu społecznego”, który porządkuje rzeczywistość, wprowadza ład społeczny, kształtuje tożsamość (Guzy-Steinke, 2010, s. 280). Ważną kwestią związaną z kontynuowaniem tradycji, przekazywaniem wzorów kulturowych, a tym samym istnieniem i dalszym rozwojem kultur regionalnych jest proces upowszechniania kultury i powiązane z nim zjawisko animacji społeczno-kulturalnej realizowanej tak przez animatorów (pasjonatów, lokalnych twórców, regionalistów), ruch regionalny (stowarzyszenia, organizacje pozarządowe, koła miłośników, towarzystwa), jak i instytucje kultury i edukacji (muzea, domy kultury, biblioteki, szkoły). Coraz częściej w pracy nad zachowaniem elementów dziedzictwa regionalnego wykorzystywane są metody niekonwencjonalne oraz innowacyjne (Brzezińska, 2006, s. 204–206). W taki właśnie sposób realizowany był projekt, którego finałem jest powstanie gry edukacyjnej *Pampki – gzuby*.

Edukacyjne znaczenie gier planszowych

Johan Huizinga określił człowieka jako istotę „bawiącą się”. Według autora monografii *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury* u podstaw ludzkiego działania znajdują się zabawa, gra oraz współzawodnictwo (za: Kobylińska, 2024, s. 5). Zabawa jako czynność podejmowana dla przyjemności wywołuje pozytywne emocje, takie jak radość, entuzjazm, ekscytację, zaciekawienie. Pozytywna atmosfera towarzysząca zabawie sprzyja również utrwalaniu wiedzy oraz umiejętności (Simiński, 2019, s. 86–87).

Kamila Zielińska-Nowak, analizując pojęcie gry, zwraca uwagę na to, że definiowana jest ona poprzez zabawę, natomiast zabawa przez grę, „co wskazuje na silny związek między tymi dwoma zjawiskami”. Grę, w przeciwieństwie do zabawy, możemy wygrać lub przegrać. Tym, co różnicuje grę od zabawy, jest celowość tej pierwszej. Nawet jeżeli gramy dla samej przyjemności, to ostatecznie skupiamy uwagę na efekcie końcowym, czyli wygraniu rywalizacji. Stanowi to wymierny skutek gry (Zielińska-Nowak, 2021, s. 249–252).

Wincenty Okoń określa grę dydaktyczną *narzędziem kształcenia*, która jako odmiana zabawy uspołecznia, umożliwia współdziałanie – rywalizację w oparciu o respektowanie ustalonych zasad, a także przestrzeganie przyjętych norm. Uczy mierzyć się z porażką oraz cieszyć się z odniesionego sukcesu (Okoń, 2001, s. 116). Gry łączą w sobie procesy poznawania, działania i przeżywania. Ułatwiają gromadzenie, zapamiętywanie i utrwalanie zdobytych wiadomości. Wartością gier jest również to, że za ich pomocą złożone zagadnienia można przedstawić w przystępny oraz obrazowy sposób. Katarzyna Kobylińska (2024) zwraca uwagę na to, że świadome stosowanie gier w edukacji prowadzi do szeroko rozumianego rozwoju uczestników poprzez uruchomienie naturalnej skłonności do korzystania z rozrywki. Co więcej, uczestnictwo w grze wyzwala pozytywne odczucia. Relaksuje. Mobilizuje. Wykorzystywanie gier w procesie dydaktycznym sprzyja łączeniu elementów edukacyjnych z przyjemnością płynącą z zabawy. To skuteczne narzędzie nauczania wspierające rozwój intelektualny i społeczny uczestników. Motywuje do podejmowania samodzielnych działań, mierzenia się z trudnościami, pokonywania przeszkód. Uczy rywalizacji. Wdraża do świadomej samodyscypliny. Pobudza kreatywność ukierunkowaną na twórcze myślenie. Sprzyja integrowaniu wiedzy poprzez krytyczne personalizowanie nauki. Rozwija kompetencje społeczne w zakresie współpracy, komunikacji, rozwiązywania problemów (Kobylińska, 2024, s. 5–7).

Łukasz Simiński (2019) zauważa, że gry i zabawy dydaktyczne mają ogromne znaczenie dla prawidłowego rozwoju dziecka. Podczas wspólnego grania dzieci nawiązują relacje społeczne, współdziałają ze sobą, rywalizują, uczą się przestrzegać określonych reguł, wyrażają emocje, godzą się z porażką, cieszą się ze zwycięstwa. Próbuje panować nad złością i frustracją. Wspomniany autor do najważniejszych funkcji gier planszowych zalicza funkcje: poznawczą (gromadzenie informacji o otaczającej rzeczywistości społecznej oraz przyrodniczej), kształcącą (doskonalenie, rozwijanie procesów i zdolności orientacyjno-poznawczych), motywacyjną (pobudzanie do aktywności poznawczej inspirującej do rozwoju zainteresowania otoczeniem), integracyjną (utrwalanie pozytywnych relacji oraz budowanie nowych), wychowawczą (przyswajanie i przestrzeganie norm, reguł, zasad), terapeutyczną (wyrażanie uczuć, emocji, napięć, rozwiązywanie problemów) oraz projekcyjną (poznanie mocnych i słabych stron uczestników gry) (Simiński, 2019, s. 89–91).

Katarzyna Kobylińska podkreśla znaczenie gier dla kształtowania w jej uczestnikach kompetencji kluczowych XXI wieku. Należą do nich: krytyczne myślenie, kreatywność, komunikacja i kooperacja. Kompetencje te są ze sobą nierozzerwalnie związane i wzajemnie na siebie oddziałują, gdyż uaktywniają określone zdolności i umiejętności. Kreatywność pobudza krytyczne myślenie, które z kolei jest niezbędne do efektywnej komunikacji i współpracy. Współpraca natomiast

umożliwia wymianę pomysłów i rozwijanie kreatywności, a to prowadzi do osiągnięcia lepszych wyników w nauce i rozwoju osobistym. Wykorzystanie gier w procesie edukacyjnym uwzględnia jednoczesny rozwój kompetencji kluczowych, dlatego może znacząco wpłynąć na przygotowanie uczniów do wyzwań współczesnego świata (Kobylińska, 2024, s. 8).

Pampki – gzuby, czyli pierwsza borowiacka gra planszowa

Jak każda gra planszowa, *Pampki – gzuby* zawierają w sobie trzy wymiary: rozrywkę, strukturę oraz „świat gry” (Kurowska, 2018, s. 115), który ukazuje wzajemne przenikanie się przestrzeni materialnej z niematerialną, wypełnioną legendami, opowieściami, stworami, ale również obiektami i postaciami historycznymi. Treść gry pogłębia relacje z małą ojczyzną, jaką jest część Borów Tucholskich wytyczona granicami administracyjnymi powiatu tucholskiego. Gra mieści w sobie różne dziedziny edukacji: patriotyczną, przyrodniczą, regionalną oraz społeczną (Sławińska i Sapała, 2020, s. 121).

Pampki – gzuby to gra, która łączy poznawanie, odkrywanie, a jednocześnie promowanie lokalnego dziedzictwa kulturowego z kształceniem kompetencji niezbędnych do funkcjonowania we współczesnym świecie. Ewelina Olejniczak-Muzioł, koordynatorka projektu, tak opisała podstawowe założenia realizowanych działań:

Jako priorytet traktujemy przekazywanie młodemu pokoleniu tradycji regionalnych w ich możliwie najwierniejszej formie. [...] Poprzez propagowanie przedsięwzięć kulturalnych, promocję lokalnych artystów ludowych, poszukiwanie nowych obszarów form aktywności kulturalnej oraz poznawanie własnej tożsamości, zakorzeniamy w młodych ludziach świadomość, iż są Borowiakami. Uważamy, że działań mających na celu poznawanie historii naszego regionu, uczenia szacunku do kultury jako spuścizny naszych dziadków oraz sposobności do ocalenia od zapomnienia całego dorobku ludowego, nigdy nie jest za dużo w edukacji⁴.

Należy zauważyć, że lokalne dziedzictwo kulturowe odgrywa znaczącą rolę w działaniach realizowanych przez pracowników i animatorów związanych z Gminnym Ośrodkiem Kultury w Gostycynie. Na początku lat 90. XX wieku

⁴ Informacje o działaniach związanych z realizacją projektu na podstawie wniosku o dofinansowanie zadania realizowanego ze środków pozostających w dyspozycji ministra właściwego do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego EDUKACJA KULTURALNA, 2023.

zapoczątkowała je ówczesna dyrektorka placówki Henryka Grabowska, a współcześnie kontynuatorami są jej następcy⁵.

Warsztaty związane z konstruowaniem gry poprzedzone zostały cyklem wyjazdów, podczas których uczestnicy mieli okazję odwiedzić mniej lub bardziej znane miejscowości, miejsca oraz zakątki Borów Tucholskich. Zebrane informacje posłużyły do stworzenia kompozycji gry, opracowania pytań, zagadnień i zadań związanych z dziejami Borowiaków, ich ludową obrzędowością, przepisami kulinarnymi, ziołolecznictwem, wierzeniami, ciekawostkami oraz gwarą.

Kolejnym elementem działań były warsztaty, podczas których tworzone części składowe gry inspirowane posiadanymi już wiadomościami, a także kolejnymi, uzyskanymi podczas spotkań i rozmów z seniorami. W trakcie zajęć warsztatowych uczestnicy zapoznali się również z nowymi technikami graficznymi i plastycznymi, między innymi z animacją poklatkową. Dzięki zastosowaniu tych metod mogli w sposób niekonwencjonalny przygotować elementy gry, jej szatę graficzną, a także opracować materiał promocyjny.

Pampki – gzuby to gra w tradycyjnym tego słowa znaczeniu (Zielińska-Nowak, 2021, s. 253–254). Zawiera rozkładaną czteroczęściową planszę kartonową, drewnianą kostkę, 4 drewniane pionki, które gracze kolorują według swego uznania, 34 karty z pytaniami. Na każdej karcie umieszczono 3 warianty odpowiedzi, w tym prawidłową oznaczoną wytłuszczonym drukiem. Wewnętrzną część gry stanowi narracja. Jej specyfika wynika z połączenia treści sugerowanych w instrukcji z samą rozgrywką, która za każdym razem ma inny przebieg, nawet wśród tych samych graczy (Kurowska, 2018, s. 115). We wspomnianej instrukcji czytamy:

Podczas gry zabierzemy Was w podróż po Borach Tucholskich. Celem gry jest jak najszybsze przejście trasy. [...] Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci na kostce najmniejszą liczbę oczek. [...] Jeżeli gracz stanie na pole oznaczone znakiem zapytania osoba siedząca po jego prawej stronie bierze pierwszą kartę z talii i czyta pytanie. [...] Jeżeli gracz odpowie dobrze na pytanie, przesuwa się o dwa pola do przodu, jeśli źle – cofa się o dwa pola.

Podróż rozpoczyna się w Obrowie, gdzie znajdują się pozostałości grodziska z czasów przedpiastowskich, kolejno wiedzie przez miejscowości: Kęsowo (legenda o złym naczelniku plemienia), Bralewnica (najwyższy punkt widokowy w powiecie tucholskim), Wielki Mędromierz (wzgórza czarownic – Hexenbergi), Gostycyn (legenda o ukrytym skarbie w grodzisku zwanym Burchatem), Piła

⁵ Więcej informacji o projektach inspirowanych borowiackim dziedzictwem kulturowym i realizowanych przez GOK w Gostycynie znajduje się na stronie internetowej: <https://gokgostycyn.pl/projekty> [dostęp: 20.06.2025].

(legenda o młynarzu i zamordowanej przez niego dziewczynie), Zamrzenica (leśna ścieżka edukacyjna), Bysławek (dawny klasztor benedyktynek chełmińskich), Lubiewo (opowieści o datach wykutych w kamieniach), Bysław (legenda o dzwonie z kościoła ukrytego na dnie jeziora), Cekcyn (legenda o jeziorze, które wciąga), Śliwice (opowieść o polanie i śliwie tarninie), Tuchola (legenda o św. Małgorzacie, która uchroniła mieszkańców podczas potopu szwedzkiego), Raciąż (zrekonstruowany gród z przełomu XIII i XIV wieku).

Na polach gry znajdują się również znaki poleceń: Kielich („Trafiłeś do złego naczelnika plemienia na ucztę. Stoisz dwie kolejki”), Miotła („Trafiłeś na sabat czarownic. Utknąłeś na Hexenbergach. Tracisz kolejkę”), Skrzynia ze skarbem („Odnalazłeś tajny korytarz i skarb znajdujący się pod Burchatem. Przesuwasz się o dwa pola do przodu”), Duch dziewczyny („Natrafiłeś na ducha zabitej dziewczyny, który straszy przed młynem. Cofasz się o trzy pola”), Kościółek („Benedyktynki z Chełmna wymodliły Ci szczęśliwą drogę. Masz dodatkowy rzut”), Dzwon („Zatrzymały Cię dźwięki bijącego dzwonu dobiegające z dna jeziora Pępówek. Czekaś jedną kolejkę”), Miecz („Pomogłeś odeprzeć atak szwedzki na mury Tucholi. W nagrodę przesuwasz się o trzy pola do przodu”), Pusty kosz („Spotkałeś Ciotkę Borową, opiekunkę lasu, która pokazała Ci krótszą drogę do grodu w Raciążu. Skracasz drogę, przesuwasz pionek na pole z koszem pełnym grzybów”).

Gry planszowe to niewątpliwie jedna z ciekawszych metod aktywizujących jej uczestników. Pozytywnie wpływają na kształtowanie ważnych umiejętności: pracy w różnych zespołach; przestrzegania ustalonych reguł i zasad; rozwoju koncentracji uwagi i spostrzegawczości; wytrwałości w dążeniu do samodzielnego rozwiązania problemu; przyjmowania odpowiedniej postawy wobec porażki i zwycięstwa oraz odporności na stres; odkrywania własnych mocnych stron; utrwalania sprawności działań matematycznych (Korolczuk i Zambrowska, 2014, s. 6–7).

Kartonowe opakowanie gry, plansza oraz karty z pytaniami i odpowiedziami wykonane są w tonacji czarno-biało-szarej. Opracowana została również gra na planszy XXL, którą można rozłożyć w dowolnej przestrzeni. Kostka, jak i pionki przedstawiające między innymi Babę Borową i Dziada Borowego, zostały wyrzeźbione podczas warsztatów, które prowadził twórca ludowy.

Refleksje autorów i graczy⁶

Autorzy:

Julia Olszowy, uczennica szkoły podstawowej:

Udział w projekcie *Pampki – gzuby* był dla mnie niesamowitym doświadczeniem, które na długo pozostanie w mojej pamięci. Już od samego początku dało się poczuć, że to będzie coś wyjątkowego – od pomysłu na grę planszową, przez ciekawe wyprawy terenowe, aż po pracę zespołową i mnóstwo śmiechu. Najbardziej spodobało mi się to, że wszystko było tworzone od podstaw – to nie była gotowa gra, ale coś, co powstawało z naszych pomysłów, obserwacji i doświadczeń. Każda wyprawa [...] była jak podróż w czasie – poznawaliśmy historię Borowiaków, ich obrzędy, przepisy kulinarne, wierzenia, a nawet słowa z lokalnej gwary. Czułam, że naprawdę uczymy się czegoś wartościowego i ciekawego. Świetnym pomysłem był też konkurs fotograficzny – mogliśmy pokazać nasz region w zupełnie inny sposób, oczami młodych ludzi. A fakt, że nagrodzone zdjęcia trafiły do urzędów i instytucji w Tucholi i Gostycynie – to było mega wyróżnienie! Co jeszcze? Klimat! Atmosfera w grupie była świetna – pełna energii, zaangażowania, pomysłowości. To nie była „zwykła” grupa, tylko zgrany zespół, który działał jak jedna wielka drużyna. Nie mogę też nie wspomnieć o tym, jak ważne było połączenie pokoleń – możliwość pracy z seniorami w niektórych częściach projektu była naprawdę budująca. Podsumowując – projekt *Pampki – gzuby* to nie tylko świetna zabawa, ale i duża dawka wiedzy o naszym regionie. Cieszę się, że mogłam być jego częścią.

Dorota Grabowska, uczennica szkoły podstawowej:

Sz szczególnie zapadło mi w pamięć miejsce związane z tragicznymi wydarzeniami z czasów II wojny światowej – Rudzki Most, gdzie dochodziło do mordów Polaków. Jako osoba, która bardzo interesuje się historią, byłam poruszona i głęboko zaciekawiona tym fragmentem lokalnej przeszłości. To miejsce przypomniało mi, jak ważne jest pielęgnowanie pamięci o wydarzeniach historycznych, nawet tych trudnych.

Angelina Bałychewa, uczennica szkoły podstawowej, uchodźczyni z Ukrainy:

Projekt *Pampki – gzuby* bardzo mi się podobał i zrobił na mnie ogromne wrażenie. Był niesamowicie kreatywny, zaskakujący i pełen uroku. Już sam tytuł wzbudził

⁶ Relacje twórców gry oraz graczy w zbiorach autora.

moją ciekawość, a to, co zobaczyłam, przeszło moje oczekiwania. Każdy element był dopracowany, a całość miała w sobie coś wyjątkowego – lekkość, radość i oryginalny klimat. Najbardziej mi się spodobały nasze różne wyjazdy z tego projektu, poznałam bardzo dużo nowych miejsc dla siebie. Czułam, że autorzy i autorki naprawdę zaangażowali się w ten projekt. Wzbudził we mnie wiele pozytywnych emocji – uśmiech, zachwyt, a momentami nawet wzruszenie. Zdecydowanie chciałabym zobaczyć więcej takich inicjatyw. *Pampki – gzyby* to projekt, który na długo zostanie w mojej pamięci!

Zuzanna Wojtas, uczennica szkoły ponadpodstawowej:

Myszę, że na pewno najbardziej w pamięci utkwiły mi wycieczki. [...] dowiedziałam się więcej na temat okolic, w jakich mieszkam. Dobrze wspominam również proces tworzenia gry planszowej na podstawie legend, opowieści. Jest ona wciągająca i osoby, które chcą się dowiedzieć więcej na temat naszej okolicy, z pewnością będą zadowolone z otrzymanych informacji.

Izabela Młodzik, uczennica szkoły podstawowej:

Praca nad projektem *Pampki – gzyby* była dla mnie niesamowitym doświadczeniem, które połączyło kreatywność, współpracę. Pomysł stworzenia gry o nawiedzonych miejscach od razu mnie zaintrygował i pozwolił rozwinąć wyobraźnię. Najbardziej zapadła mi w pamięć wycieczka do grodu w Raciążu – miejsce z niezwykłym klimatem i historią, które wywarło na mnie duże wrażenie. To właśnie takie chwile inspirowały nas do tworzenia fabuły, postaci i zagadek w grze. Projekt nauczył mnie pracy zespołowej, planowania i twórczego myślenia. Jestem dumna z efektu końcowego. Gra *Pampki – gzyby* to nie tylko owoc naszej pracy, ale też wyjątkowa przygoda, którą będę długo wspominać.

Nikodem Wamka, uczeń szkoły podstawowej:

Projekt *Pampki – gzyby* był świetną okazją do sprawdzenia się w kreatywnej i zespołowej pracy. Od początku wiedziałem, że to będzie coś nietypowego – tworzenie gry inspirowanej nawiedzonymi miejscami dawało nam dużą swobodę i pozwalało bardzo na puszczenie wodzy wyobraźni. Wśród wielu wspomnień jedno szczególnie zapadło mi w pamięć – przerwa w Cerkwinie, kiedy zjedliśmy genialne lody i gofry w Antrejce. To był moment pełen luzu i śmiechu, który idealnie dopełnił intensywny dzień pracy. Cały projekt nauczył mnie nie tylko, jak działa zespół, ale też jak ważne są pomysły każdego z nas. Satysfakcja z efektu końcowego – naszej własnej gry – to coś, co zostaje na długo.

Zuzanna Olejniczak, uczennica szkoły ponadpodstawowej:

Udział w projekcie *Pampki – gzuby* był dla nas czymś więcej niż tylko serią wyjazdów. To była prawdziwa przygoda, która połączyła wiedzę, historię, emocje i wspólnotę. Każda wyprawa była jak otwieranie kolejnej strony lokalnej kroniki – pełnej ciekawostek, wzruszających historii, legend, zapomnianych słów z gwary czy przepisów kuchni naszych przodków. Od samego początku towarzyszyło nam podekscytowanie. Wędrowaliśmy z otwartymi oczami i uszami, chłonąc opowieści o Borowiakach, o miejscach pamięci, o dawnych zwyczajach i codziennym życiu wsi. Niektóre przystanki, jak wizyta w Rudzkim Moście, były pełne powagi i zadumy. Inne – jak poszukiwanie słów z gwary czy lokalnych przepisów – przynosiły dużo radości i śmiechu. Silnym uczuciem była także wdzięczność – za możliwość spotkania z ludźmi, którzy dzielili się z nami swoją wiedzą, oraz za poczucie wspólnoty, jakie tworzyliśmy w grupie. Wzajemna pomoc, dzielenie się pomysłami i wspólne działanie nad grą na podstawie zebranych materiałów – to wszystko zbliżyło nas do siebie. Projekt wzbudził również dumę – z naszej historii, kultury, a także z tego, że możemy być jej młodymi ambasadorami. Wiedzieliśmy, że nasza praca ma sens, bo to, co stworzymy, zostanie dla innych – jako gra, która nie tylko bawi, ale i uczy.

Nadia Majer, uczennica szkoły podstawowej:

Najbardziej podobała mi się opowieść o jeziorze, które wciąga w Cekcynie, i to, że stworzyliśmy grę, którą zbudowaliśmy od podstaw – a co najlepsze, to to, że o wszystkim, najmniejszym detalu, mogliśmy decydować sami. Ciekawą nowością dla mnie były też animacje poklatkowe. Na bazie tej umiejętności przygotowuję wiele prac do dzisiaj.

Marta Pujanek, uczennica szkoły podstawowej:

Podobało mi się pod względem opowiadań, że wiele miejsc kryło dużo ciekawych historii, czasem nawet z dreszczykiem emocji. Cieszy mnie, że mamy wiele fajnych legend! Lubię spędzać czas z naszą ekipą. Jest fajnie i zawsze ciekawie.

Gracze:

Piotr, 12 lat, z mamą Anią:

Grę otrzymaliśmy w prezencie. Nie mieszkamy w Borach Tucholskich, ale Mama stamtąd pochodzi i mam dziadków w Gostycynie. Jak się otwiera grę po raz pierwszy, to wszystko jest bez kolorów: pionki, kostka i czarno-biała plansza. Musieliśmy

najpierw pomalować pionki, żeby każdy był innego koloru. Plansza jest dość duża i najpierw nie chciało mi się jej malować, ale ostatnio nawet to zrobiłem. Gra ma bardzo proste zasady, może zagrać w nią każdy, ale jest jeden warunek: ta osoba musi być gotowa na dużo nowych informacji z Borów, a nawet nowe słowa, np. Hexenbergi. Fajne jest to, że każde pytanie ma trzy możliwe odpowiedzi, więc nawet jak się najpierw tej prawidłowej odpowiedzi w ogóle nie zna, to po kilku razach już się ją zapamiętuje. Poza tym podczas trasy napotyka się różne osoby i przygody – wszystkie związane z Borami Tucholskimi. Jak teraz jadę do Dziadków, to pamiętam już dużo informacji i jak jeździmy na rowery, to wiem, co się działo w różnych miejscowościach, że nazwa Piła pochodzi od tartaku, a w bitwie pod Tucholą walczyliśmy ze Szwedami. Nawet Dziadek chyba tego wszystkiego nie wie. W sumie to musimy z Nim zagrać. No, dużo można się dowiedzieć z tej gry!

Zuzanna Stołowska:

Jako rodowita mieszkanka Gostycyna bardzo cieszę się, że *Pampki – gzuby* tak pięknie oddają ducha naszej małej ojczyzny, przywołując opowieści i legendy, które pamiętam z dzieciństwa. Podczas rozgrywki można nie tylko odświeżyć lokalne legendy, ale także z dumą opowiedzieć naszym znajomym spoza regionu o bogactwie borowiackiej kultury i przyrody. Zachwyca mnie szata graficzna. Ilustracje tworzone przez dzieci z Gminnego Ośrodka Kultury nadają całości wyjątkowy klimat.

Taku Fukuszima:

Jestem z Japonii i niedawno zagrałem w *Pampki – gzuby* razem z moją dziewczyną. Na początku trudno mi było zrozumieć lokalne słowa, bo nie znam dobrze języka polskiego, ale w miarę rozgrywki zacząłem stopniowo przyswajając zwroty charakterystyczne dla tego regionu. Już nie mogę się doczekać, żeby zobaczyć na własne oczy wszystkie zakątki przedstawione w grze i spróbować mówić borowiacką gwarą. Mam też nadzieję, że miejsca uwiecznione w grze są naprawdę tak piękne, jak namalowały je dzieci uczestniczące w projekcie.

Ewa i Grzegorz Biernatowie:

Przed wszystkim chylimy czoła, po pierwsze, za pomysł, i po drugie, za realizację. Prosta szata graficzna i fakt, że „wędrujemy” po rzeczywistym kawałku Polski, a nie po jakimś wymyślonym uniwersum, to zdecydowanie plus tej gry. Ze starszymi chłopakami graliśmy w pełną wersję, z kartami, i to była okazja, żeby poopowiadać o Borach, pokazać zdjęcia, również miejsc dla nas (a właściwie dla mnie – E.B.) ważnych. Ale zagrałam również z czteroletnim Felkiem. Pominęłam karty,

wystarczyły znaki poleceń. Czyli gra dla dużych i małych. Brakuje nam/mi jednej rzeczy, a właściwie informacji o autorach gry (np. na końcu zasad gry). Przecież to autorski pomysł dzieciaków. Nie chodzi nawet o wymienienie wszystkich z imienia i nazwiska (a może jednak?), ale o zdanie, że pomysł i szata graficzna to dzieło osób związanych z gostycyńskim domem kultury. Tego zdecydowanie brakuje.

Podsumowanie

Działania edukacyjno-animacyjne związane z powstaniem i promocją gry *Pampki – gzyby* zainicjowały proces (re)konstrukcji relacji nie tylko wśród członków społeczności lokalnej, innych osób związanych z Borami Tucholskimi, lecz także wśród miłośników planszówek. Gra, w sposób niezamierzony przez twórców, stała się również swego rodzaju przewodnikiem turystycznym. Heksy, czyli czarownice, Borowa Ciotka – dobry duch lasu, kraśniaki – krasnoludki, „ożywieni” przez twórców gry, zapraszają w podróż nie tylko po planszy, lecz także zachęcają do odwiedzenia miejsc i poznania ich w rzeczywistości.

Niekonwencjonalne działania realizowane w trakcie trwania projektu poszerzyły kompetencje, wiedzę oraz umiejętności uczestników. Pobudziły wyobraźnię i kreatywność młodych osób, które niejako na nowo, inaczej, niekiedy w sposób zaskakujący postanowiły „opowiedzieć” o miejscach dla nich ważnych. Uczynili to wspólnie, w partnerstwie, ustalając, negocjując, słuchając siebie wzajemnie. Każde spotkanie, warsztaty, wyjazdy stawały się prawdziwym „laboratorium”, w którym nie tylko poznawano dziedzictwo przeszłości, lecz także kształtowano postawy społeczne, ucząc umiejętnego łączenia lokalności z tym, co ponadlokalne i uniwersalne.

Bibliografia

- Brzezińska A.W. (2006). W poszukiwaniu korzeni kulturowych. W: A.W. Brzezińska, A. Hulewska i J. Słomska, *Edukacja regionalna* (s. 187–207). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Frąckowiak T. (2007). *O pedagogice nadziei. Fascynacje i asocjacje aksjologiczne*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Giddens A. (2009). Życie w społeczeństwie posttradycyjnym. W: U. Beck, A. Giddens i S. Lash, *Modernizacja refleksyjna. Polityka, tradycja i estetyka w porządku społecznym nowoczesności*. Tłum. J. Konieczny. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- Guzy-Steinke H. (2010). Tradycja kulturowa jako płaszczyzna inkluzji społecznej. W: J. Piekarski, T. Pilch, W. Theiss i in. (red.), *Edukacja społeczna wobec problemów współczesnego człowieka i społeczeństwa*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Izdebska J. (2008). Dom rodzinny – dom ojczyzna. Bogactwo znaczeń. W: D. Lalak (red.), *Dom i ojczyzna. Dylematy wielokulturowości*. Warszawa: Międzynarodowe Centrum Adaptacji Narodowej.
- Kobylińska K. (2024). *Nauczanie oparte na grach jako metoda rozwijająca kompetencje kluczowe XXI w. na lekcjach matematyki na II etapie edukacyjnym*. Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.
- Korolczuk R. i Zambrowska M. (2014). *Pozwólmy dzieciom grać. O wykorzystaniu gier planszowych w edukacji matematycznej*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Kula M. (2002). *Nośniki pamięci historycznej*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Kurowska K. (2018). Edukacyjny wymiar gier planszowych na podstawie gry „Ognisty podmuch”. *Zeszyty Naukowe SGSP*, 67(3), 111–132.
- Lalak D. (2010). *Życie jako biografia. Podejście biograficzne w perspektywie pedagogicznej*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak.
- Mendel M. (2009). Heterotopia jako odmiana myślenia o badaniach w polu pedagogiki społecznej. W: M. Ejsmont, B. Kosmalska i M. Mendel (red.), *Obraz, przestrzeń, popkultura. Inspiracje badawcze w polu pedagogiki społecznej*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Nikitorowicz J. (2009). *Edukacja regionalna i międzykulturowa*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Okoń W. (2001). *Nowy słownik pedagogiczny*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak.
- Simiński Ł. (2019). Katechetyczne wykorzystanie religijnych gier planszowych w przekazie treści wiary. *Studia Katechetyczne*, 15, 83–94.
- Sławińska M. i Sapała B. (2020). Przedwojenne niemieckie gry planszowe dla dzieci w wieku przedszkolnym z terenu Prus Wschodnich – potencjał edukacyjny z historią w tle. *Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce*, 15, 2(56), 111–126.
- Theiss W. (2004). Mała ojczyzna: perspektywa społeczno-edukacyjna (Tezy). *Wiś Radomska*, 7, 7–15.
- Traba R. (2006). *Historia – przestrzeń dialogu*. Warszawa: Instytut Studiów Politycznych PAN.
- Zielińska-Nowak K. (2021). Gra planszowa w komunikacji – problemy definicyjne. *homo Ludens*, 1(14), 241–258.