Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

WYDAWNICTWO UMCS

ANNALES
UNIVERSITATIS MARIAE CURIE-SKŁODOWSKA
LUBLIN – POLONIA

VOL. VI SECTIO N 2021

ISSN: 2451-0491 • e-ISSN: 2543-9340 • CC-BY 4.0 • DOI: 10.17951/en.2021.6.59-77

Olsztyn jako mała ojczyzna w grach planszowych dla dzieci – na przykładzie historycznej gry niemieckiej oraz polskich gier współczesnych

Olsztyn as a Little Homeland in Board Games for Children – the Example of a Historical German Game and Polish Contemporary Games

Barbara Sapała

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie
Wydział Humanistyczny
ul. Kurta Obitza 1, 10-725 Olsztyn, Polska
barbara.sapala@uwm.edu.pl
https://orcid.org/0000-0001-7916-2309

Małgorzata Sławińska

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie
Wydział Nauk Społecznych
ul. Żołnierska 14, 10-561 Olsztyn, Polska
malgorzata.slawinska@uwm.edu.pl
https://orcid.org/0000-0002-4941-009X

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

Abstract. The aim of this study is to analyze the contents of regional board games for kids from the perspective of developing attachment to their little homeland. Two modern Polish games, *Olsztyn mnie kręci* (*Olsztyn Turns Me On*) and *Przytul Olsztyn* (*Give Olsztyn a Hug*), and a pre-war German game *Spacer po Olsztynie* (*A Walk in Olsztyn*) were examined. An attempt was made in the study to answer the following question: What image of Olsztyn has been created by the analyzed games? The theoretical framework for the study was the history of Warmia and the changing principles of education, which is currently referred to as "regional". The selection of local buildings and facilities, and the way of their presentation, were found to be the key factors when interpreting the importance of the examined board games for strengthening the children' bonds with their little homeland. The analysis revealed that the pre-war board game emphasized the German and monocultural character of the city, as well as its rapid development. On the other hand, Polish games depict Olsztyn as the capital city of the Warmia Region, and focus on its multicultural heritage. The games highlight the beauty of Olsztyn as a garden-city, and its tourism potential.

Keywords: little homeland; regional education; board games; Olsztyn; Warmia

Abstrakt. Celem artykułu jest analiza treści regionalnych gier planszowych dla dzieci z perspektywy kształtowania przywiązania do małej ojczyzny. Przedmiotem rozważań uczyniono dwie współczesne gry polskie: *Olsztyn mnie kręci* oraz *Przytul Olsztyn*, a także przedwojenną grę niemiecką *Spacer po Olsztynie*. Problemem, który ukierunkował analizy, było pytanie, jaki wizerunek Olsztyna jako miasta wyłania się z treści omawianych gier, natomiast kontekstem teoretycznym uczyniono dzieje Warmii i zmieniające się wraz z nimi założenia edukacji nazywanej współcześnie regionalną. W interpretacji znaczenia badanych planszówek dla kształtowania więzi z małą ojczyzną uznano za najbardziej istotny wybór obiektów wiązanych z Olsztynem i sposób ich prezentacji. Jak wykazała analiza, w grze przedwojennej podkreśla się niemieckość i monokulturowość miasta oraz jego intensywny rozwój. Z kolei z gier polskich wyłania się wizerunek Olsztyna jako stolicy Warmii z wielokulturowym dziedzictwem. W treści gier akcentuje się jego urodę jako miasta-ogrodu oraz potencjał turystyczny.

Słowa kluczowe: mała ojczyzna; edukacja regionalna; gry planszowe; Olsztyn; Warmia

WPROWADZENIE

W drugiej dekadzie XX wieku pojawiły się w Polsce tendencje do wzmożonego wspierania, wzmacniania i chronienia świata wartości rdzennych oraz kształtowania przywiązania do „ojczyzny prywatnej", świata pierwotnego zakorzenienia (Nikitorowicz 2011). Jak pisze Piotr Petrykowski (2003: 158), „bywa owa ojczyzna prywatna zamiennie, równoważnie, często stosowana wręcz jako synonim; szczególnie chętnie z określeniem mała ojczyzna czy ojczyzna najbliższa". Wydaje się, że w kontekście edukacyjnym najczęściej używanym terminem jest jednak *mała ojczyzna*, dlatego też ze względu na charakter rozważań podjętych w niniejszym tekście będziemy używać tego pojęcia jako kluczowego. W rozumieniu Wiesława Theissa (2001: 11) mała ojczyzna oznacza „przestrzeń psychofizyczną, powstałą w wyniku szczególnych związków intelektualnych oraz

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

emocjonalnych jednostki z najbliższym otoczeniem oraz praktycznych działań człowieka w miejscowym środowisku. Jest to rzeczywistość realna, konkretna i materialna, a jednocześnie naznaczona wartościami, znaczeniami, symbolami, mitami".

Obecny w życiu społecznym trend skupiający uwagę na małej ojczyźnie znalazł swoje odbicie między innymi w założeniach edukacji szkolnej i pozaszkolnej. Sama koncepcja edukacji regionalnej nie jest nowa. Na terenie Warmii realizowana była także w przeszłości, przed II wojną światową, w zupełnie innych uwarunkowaniach historycznych. I dawniej, i dziś szczególnymi adresatami działań służących budowaniu tożsamości regionalnej są dzieci[1]. Wśród działań skierowanych do najmłodszych, podejmowanych przez różne instytucje lokalne, znajdują się projekty gier edukacyjnych, które w niniejszym artykule poddajemy analizie i refleksji.

KRÓTKI ZARYS DZIEJÓW WARMII

Dla zrozumienia przekazu kulturowego omawianych gier planszowych powstałych na Warmii w różnych okresach historycznych niezbędne jest odniesienie ich treści do historii tego regionu, który na przestrzeni stuleci kilkukrotnie zmieniał przynależność państwową. Warmia to dawne terytorium dominium biskupów warmińskich, które w 1466 roku na mocy toruńskiego traktatu pokojowego zostało włączone w granice Rzeczypospolitej jako autonomiczne Księstwo Warmińskie. Władzę zwierzchnią sprawowali w nim biskupi warmińscy, którzy – choć zależni bezpośrednio od Stolicy Apostolskiej – jako książęta warmińscy byli jednocześnie poddanymi i lennikami królów polskich. Stan ten trwał do 1772 roku, kiedy to w wyniku I rozbioru Polski nastąpiła inkorporacja Warmii w granice Królestwa Prus. Tym samym Warmia bezpowrotnie utraciła dotychczasową autonomię i już jako diecezja stała się częścią nowo powstałej prowincji Prusy Wschodnie. Mimo utraty niezależności region ten do II wojny światowej zachował swoją odrębność kulturową – nawet po sekularyzacji Warmia tworzyła na terenie protestanckich Prus Wschodnich katolicką wyspę (Jasiński 1983: 61–67). To w Braniewie (dawniej Braunsberg) i Fromborku (dawniej Frauenburg), siedzibie biskupiej, koncentrowało się przez długi czas życie polityczne, społeczne i kulturalne tego regionu, a lokalne elity intelektualne rekrutowały się właśnie spośród duchownych. To oni byli też odpowiedzialni za organizację życia społecznego pozostałych mieszkańców, którzy

[1] Współczesne i historyczne koncepcje edukacji regionalnej omówiono w dalszej części artykułu.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

w przeważającej części posługiwali się językiem niemieckim. Jedynie tereny południowej Warmii – okolice Olsztyna (dawniej Allenstein) – zamieszkiwali Warmiacy mówiący w polskim dialekcie warmińskim. Druga połowa XIX wieku to na Warmii czas naznaczony z jednej strony skierowaną przeciwko katolikom pruską polityką „kulturkampfu", z drugiej zaś rozwojem świadomości narodowej u polskojęzycznej części ludności i działaniami germanizacyjnymi ze strony państwa pruskiego (tamże). Po I wojnie światowej, w wyniku rozwijającego się tu ruchu polskiego i roszczeń odradzającej się Polski do części Prus Wschodnich, podjęto decyzję o rozstrzygnięciu przynależności państwowej tych terenów w drodze głosowania. Wymuszony wersalskim traktatem pokojowym plebiscyt, przeprowadzony 11 lipca 1920 roku, zakończył się klęską strony polskiej. Konflikty na tle narodowościowym ogniskowały się w Olsztynie. To położone na uboczu Prus Wschodnich niewielkie miasteczko dzięki celowym działaniom władz administracyjnych prowincji od lat 70. XIX wieku sukcesywnie rozwijało się we wszystkich obszarach. W latach 30. XX wieku stało się jednym z głównych miast „niemieckiego Wschodu", w oficjalnej propagandzie prezentowanym jako ostoja niemieckiego ducha i niemieckiej kultury, a także centrum komunikacyjne, administracyjne i wojskowe regionu (Achremczyk 2016; Funk 1955).

Kres istnieniu dawnej Warmii z jej uwarunkowaniami religijno-narodowościowymi przyniosła II wojna światowa i decyzje podjęte podczas konferencji w Poczdamie (17 lipca – 2 sierpnia 1945 roku). W ich konsekwencji Prusy Wschodnie przestały istnieć, a Warmia w całości weszła w skład państwa polskiego jako „ziemie odzyskane". W bardzo krótkim czasie zmieniła się też całkowicie struktura narodowościowa tego regionu. Ludność niemiecka została zmuszona do opuszczenia ziem odzyskanych, a miejsce wypędzonych zajęli przesiedleńcy z obszarów Drugiej Rzeczypospolitej wcielonych do ZSRR, osadnicy z centralnej Polski oraz ludność ukraińska i łemkowska przesiedlona tu w 1947 roku w ramach akcji „Wisła". Skomplikowane dzieje Warmii oraz uwarunkowania polityczne, narodowościowe i wyznaniowe przyczyniły się do ukształtowania wielokulturowego krajobrazu, który dopiero od lat 90. XX wieku zaczął być traktowany jako wspólne, polskie i niemieckie dziedzictwo kulturowe.

OPIS I PROWENIENCJA GIER

Przedmiotem analiz w niniejszym artykule są trzy gry planszowe, które łączy miejsce powstania – Olsztyn – i regionalny charakter. Opracowane zostały jednak w różnych okresach – dwie pochodzą z lat 2016–2019, jedna zaś datowana jest na rok 1936, a jej instrukcję sporządzono odręcznie w języku niemieckim, w piśmie neogotyckim. Obok nazwy pierwszej z omawianych gier – *Spacer po*

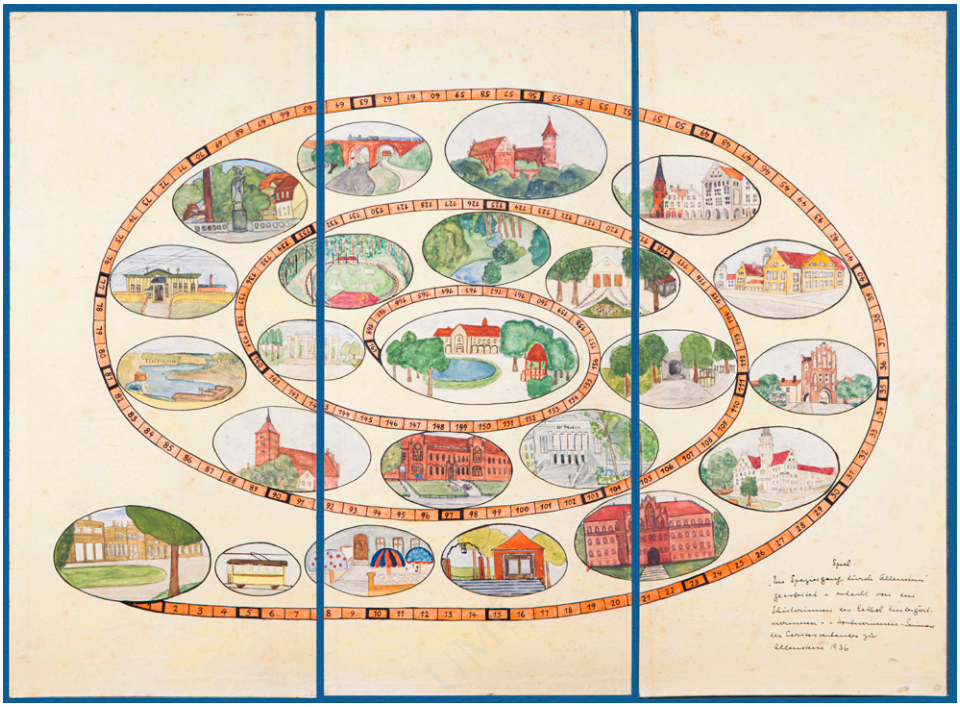
Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

Olsztynie (*Ein Spaziergang durch Allenstein*), znajduje się informacja o tym, że wykonały ją uczennice (nazwisk autorek nie podano) Wyższego Seminarium dla Przedszkolanek i Ochroniarek działającego w tym czasie pod patronatem Stowarzyszenia Caritasu dla Diecezji Warmińskiej w Olsztynie[2]. Nauka połączona była z praktyką w założonym w 1930 roku wzorcowym przedszkolu, prowadzonym przez zakonnice ze Zgromadzenia Sióstr św. Katarzyny, które znajdowało się w nowym, specjalnie zaprojektowanym budynku przy olsztyńskiej parafii św. Józefa (Napiórkowska 1996). Ze względu na szczątkowy materiał archiwalny trudno dziś orzec, czy przedmiotowa gra stanowiła formę zaliczenia jednego z przedmiotów czy też miała jedynie być materiałem dydaktycznym do wykorzystania w pracy z dziećmi. Nie ma to jednak znaczenia dla oceny jej potencjału dydaktycznego.

Gra, wykonana ręcznie, ma formę trzyczęściowej, rozkładanej tekturowej planszy o rozmiarach 98 x 58 cm (fot. 1), z dołączoną papierową instrukcją (pozostałe elementy się nie zachowały). Jest to przykład gry-opowiadania (Gruszczyk-Kolczyńska, Dobosz i Zielińska 1996) z użyciem kostki i pionków, która dobrze wpisuje się w potrzeby rozwojowe dzieci w wieku przedszkolnym, pozwalając na przeżywanie zaproponowanej fabuły i utożsamianie się z bohaterami, co wzmacnia ich motywację do udziału w zabawie (Salmina i Tihanova 2011). Treścią omawianej gry jest podróż po Olsztynie i okolicach. Jej bohaterem, jak wynika z instrukcji, jest mężczyzna (fikcyjny krewny graczy), który w drodze z Insterburga (obecnie Czerniachowsk) do Berlina przejeżdża przez Olsztyn z zamiarem zwiedzenia miasta. Fabuła zakłada poruszanie się pieszo oraz dostępnymi wówczas publicznymi środkami transportu: koleją, tramwajem, taksówką. Uczestnicy gry mają do przemierzenia 169 pól trasą, która rozpoczyna się na głównym dworcu kolejowym, skąd gracze „odbierają wujka", i przebiega przez pola reprezentujące różne części miasta, gdzie zamieszczono odręczne rysunki ukazujące charakterystyczne dla tych obszarów obiekty, aż do dzielnicy Jakubowo, gdzie gra się kończy. Mimo upływu lat rysunki są wyraziste i zawierają detale niepozostawiające wątpliwości odnośnie do przedstawianych obiektów. Warte uwagi miejsca gracze „odwiedzają", stając na polach specjalnych, wyróżnionych czarną ramką. W instrukcji czytamy, że zatrzymując się w tych miejscach, bohater gry wykonuje czynności związane ze specyfiką danego obiektu, które mogą zatrzymać gracza dłużej na danym polu.

[2] Oryginał gry znajduje się w archiwum prywatnym jednej z autorek.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24



Fot. 1. Gra *Spacer po Olsztynie*

Źródło: archiwum własne autorek.

Pierwsza z gier współczesnych, czyli *Olsztyn mnie kręci* (fot. 2), powstała w 2016 roku w ramach siódmej edycji projektu pn. „Popularyzacja różnorodności kulturowej Olsztyna – Moje miasto jest ciekawe", skierowanego do uczniów olsztyńskich szkół. Projekt został stworzony i przeprowadzony przez przewodników terenowych Warmii i Mazur zrzeszonych w Oddziale Warmińsko-Mazurskim PTTK w Olsztynie[3]. Jego celem było zaszczepienie ogromnej różnorodności kulturowej Olsztyna w świadomości jego najmłodszych mieszkańców. W tworzeniu gry uczestniczyły dzieci i młodzież z olsztyńskich szkół pod opieką nauczycieli. Konstruowanie gry poprzedziły spacery, w czasie których przewodnicy przekazywali uczniom „wiedzę o mieście, w którym mieszkają, o jego historii, tradycji, a tym samym o jego kulturowej różnorodności"[4]. Gra

[3] Pomysłodawcą gry i autorką scenariusza jest koordynatorka projektu Marta Kruk. Grafikę planszy według jej projektu wykonał rysownik Jarosław Gach.

[4] Fragment wniosku złożonego przez olsztyński oddział PTTK w konkursie ofert na realizację zadań publicznych w zakresie kultury, świadczonych na rzecz mieszkańców Miasta Olsztyna, pn. „Popularyzacja różnorodności kulturowej Olsztyna".

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

została wydana w 100 egzemplarzach i była dystrybuowana głównie w olsztyńskich szkołach podstawowych i gimnazjalnych oraz w wybranych bibliotekach miejskich. Biuro Promocji i Turystyki Olsztyna prezentowało grę na krajowych targach turystycznych. Spotkała się także z dużym zainteresowaniem mieszkańców miasta, gdy uczyniono z niej nagrodę w konkursach organizowanych przez Miejską Informację Turystyczną.



Fot. 2. Gra *Olsztyn mnie kręci*

Źródło: archiwum własne autorek.

Gra składa się z planszy o rozmiarach 43 x 29 cm, 52 kart zawierających pytania na temat miasta, 4 pionków, kostki do gry i 50 żetonów z rysunkiem muszelki. Każda z kart zawiera dwa pytania dotyczące jednej z czterech kategorii: przyroda; natura i technika; kultura; historia.

Plansza przedstawia trasę złożoną z 68 pól ułożonych w kształt dwóch elips, zewnętrznej i wewnętrznej, połączonych w czterech miejscach jednym polem – mostem. W centrum wewnętrznej elipsy i wokół zewnętrznej trasy znajduje się grafika przedstawiająca miasto z jego charakterystycznymi obiektami (na przykład zamkiem, planetarium, ratuszem itp.). Przestrzeń między dwiema

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

trasami wypełnia rysunek rzeki Łyny. Obiekty architektoniczne przedstawione na planszy zanurzone są w zieleni drzew. Obraz przyrody uzupełniają jeziora i charakterystyczne dla regionu zwierzęta, na przykład bóbr, bocian, nietoperz i inne. Istotnym elementem grafiki są postaci ludzkie, w tym historyczne, jak Mikołaj Kopernik i rycerz zakonu krzyżackiego – obie przedstawione w sposób humorystyczny. Pozostałe postaci pokazane są w trakcie aktywności na łonie natury (opalają się, kąpią w jeziorach, uprawiają sporty wodne).

Gra przeznaczona jest dla 2–4 graczy, którzy „kręcą się" (nawiązanie do nazwy gry: *Olsztyn mnie kręci*) po mieście, poznając jego historię, kulturę i przyrodę. Gracze rzucają kostką i przemieszczają się po planszy. Stanąwszy na polu specjalnym oznaczonym określoną literą, odpowiadają na pytania z wylosowanej karty, wskazując jedną z trzech odpowiedzi. Poprawna odpowiedź nagradzana jest żetonem z muszelką. Pozostałe pola specjalne oznaczone są rysunkami zapowiadającymi różne przygody, na przykład: „Bóbr – bobry ścięły drzewa nad Łyną, żeby zbudować tamę! Ale spokojnie – podjęto już prace porządkowe. Żeby nie przeszkadzać robotnikom, cofnij się o trzy pola". Grę można zakończyć w dowolnym momencie, a zwycięża osoba, która zebrała najwięcej muszelek.

Kolejna gra, *Przytul Olsztyn*, powstała w ramach konkursu dla uczniów olsztyńskich szkół podstawowych na projekt gry tradycyjnej (nie komputerowej), przeprowadzonego w 2019 roku przez Fundację Szalony Krasnolud na zlecenie Miejskiego Zespołu Profilaktyki i Terapii Uzależnień w Olsztynie[5]. Komisja konkursowa doceniła oryginalne połączenie tematu konkursu i regionalnych tradycji (www2). Jako jedna z pięciu nagrodzonych prac gra została zdigitalizowana w celu upowszechnienia i wykorzystania jej w codziennej pracy zawodowej profilaktyków (między innymi nauczycieli, pedagogów, psychologów) oraz pracy wychowawczej rodziców[6]. Fundacja nie zbiera danych dotyczących liczby pobrań gry. Wiadomo jednak, że została ona zaprezentowana w trakcie 68 warsztatów przeprowadzonych przez pracowników Fundacji Krasnolud w ponad 30 szkołach podstawowych w Olsztynie i okolicach[7].

Plansza gry przedstawia trasę obejmującą 160 pól, ciągnącą się przez miasto, z zaznaczonymi trzema obiektami zabytkowymi: zamkiem, kościołem oraz

[5] Konkurs był częścią szerszego projektu pn. „Nowy zwyczaj – Ograniczaj". Opisywana gra autorstwa Mileny Połuchy (uczennicy klasy VIII Szkoły Podstawowej nr 34 im. Józefa Malewskiego) wygrała w kategorii uczniów najstarszych klas.

[6] Opis gry i jej poszczególne elementy udostępnione są w formie cyfrowej (zob. www1).

[7] Gra zainspirowała wielu uczniów do stworzenia własnych projektów planszówek o tematyce regionalnej. Na najnowszy konkurs przeprowadzony przez Fundację Szalony Krasnolud w ramach projektu pn. „Przytul Warmię i Mazury" nadesłano ponad 40 opracowanych przez dzieci gier.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

wiaduktami kolejowymi, pod którymi płynie Łyna. Forma cyfrowa gry umożliwia przygotowanie planszy w dowolnym formacie. Pozostałe elementy to: obrazki z atrakcjami Olsztyna[8], puzzle do ich ułożenia w trakcie gry, żetony nazwane bygielkami (ciastka warmińskie), karta pytań, pionki i kostka do gry. Gracze przemierzają trasę, zbierając po drodze bygielki oraz puzzle do ułożenia obrazków. Reguły gry wymagają odpowiadania na pytania dotyczące wiedzy o Olsztynie, a prawidłowa odpowiedź nagradzana jest możliwością wyboru jednego z puzzli. Specjalne pola oznaczone są literami: L (Licho), B (Babojędza), K (Kłobuk), S (Smętek), M (Mamuna) – od nazw postaci z legend warmińskich. Stając na nich, gracz musi oddać jeden z zebranych elementów. Gdy wszyscy gracze dojdą do pola META, porównywane są zgromadzone przez nich zasoby. Wygrywa ten gracz, który będzie miał najwięcej części pasujących do jego obrazka, a w przypadku tej samej liczby elementów – gdy będzie miał więcej bygielków.

HEIMATKUNDE VS. EDUKACJA REGIONALNA

Jak wynika z samego opisu gier, są one poświęcone konkretnemu miastu – dzisiejszemu Olsztynowi (przedwojennemu Allensteinowi). Grając w nie, najmłodsi mieszkańcy miasta, adresaci gier, w trakcie zabawy zdobywają lub weryfikują swoją wiedzę o wybranych przez autorów planszówek elementach krajobrazu kulturowego i przyrodniczego tego miejsca. Olsztyn stanowi tu desygnat pojęcia małej ojczyzny. Choć sama koncepcja krzewienia wśród dzieci i młodzieży wiedzy o ziemi rodzinnej połączona z budowaniem w nich emocjonalnego związku z najbliższym im regionem jest dość uniwersalna, warto przyjrzeć się bliżej, na jakich założeniach opierała się ona w interesujących nas okresach.

W Rzeszy Niemieckiej, do której należał przed wojną Olsztyn (wówczas Allenstein), od 1921 roku do obowiązującej w całym kraju podstawy programowej dla szkół ludowych oficjalnie weszła wiedza o ziemi rodzinnej (*Heimatkunde*) (Preussen. Ministerium für Wissenschaft, Kunst und Volksbildung 1923). W pierwszych dwóch klasach nauka treści regionalnych odbywała się w ramach przedmiotu ogólnego o nazwie „regionalne zajęcia poglądowe" (*heimatkundlicher Anschauungsunterricht*), w kolejnych dwóch klasach *Heimatkunde* była już wyodrębnionym przedmiotem. Warto wspomnieć, że ministerialne wytyczne bardzo

[8] Obrazki przedstawiają: zabytkowe wiadukty kolejowe nad doliną Łyny; budynek dawnego tartaku Raphaelsohnów, dzisiaj Muzeum Nowoczesności; fontannę w Parku Centralnym, symbolizującą układ słoneczny; dziedziniec Zamku Kapituły Warmińskiej, obecnie siedziby Muzeum Warmii i Mazur; kamienną figurę zwaną babą pruską; pomnik Mikołaja Kopernika.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

ogólnie określały zakres i cele przedmiotu, a o konkretnych treściach decydowały poszczególne kraje związkowe (Faehndrich 2010: 62). Jak podaje niemiecki „Leksykon Pedagogiki" z 1921 roku, pod pojęciem tym rozumiano wówczas „wzięcie małej ojczyzny w duchowe posiadanie" (*Lexikon der Pädagogik* 1921 II: 691, tłum. własne). Autorzy notatki podkreślają przy tym, że w ostatnim czasie zainteresowaniu ziemią rodzinną przypisuje się ogromne znaczenie: „Nauka, sztuka i polityka zabiegają o małą ojczyznę w stopniu, jakiego do tej pory nie znano" (tamże). Dla zrozumienia fenomenu *Heimatkunde* konieczne jest przywołanie niezwykle popularnego, wydawanego w wielu nakładach wykładu prof. Eduarda Sprangera pt. *Der Bildungswert der Heimatkunde* (*Znaczenie nauki o ziemi ojczystej w kształceniu*) z 1923 roku. Spranger wykreował *Heimatkunde* jako jedyną naukę umożliwiającą ogólny ogląd, zdolną do łączenia tego, co rozbite, a więc także do stawienia czoła skutkom kryzysu, w jakim pogrążone było społeczeństwo niemieckie w pierwszych latach Republiki Weimarskiej. *Heimatkunde* była więc nie tylko nauką o „istocie i wartości emocjonalnej ścisłej ziemi rodzinnej […] w odniesieniu do jej przyrodniczej i historycznie ukształtowanej niepowtarzalności", lecz także o jej „pozycji w szerszym kontekście ludoznawstwa i nauk ekonomicznych itd." (*Der Große Brockhaus* 1931: 325, tłum. własne).

Utworzona w 1933 roku Trzecia Rzesza w zasadzie przejęła uregulowania dotyczące *Heimatkunde*, nadając jej jednak silnie ideologiczny charakter. W wytycznych do zajęć w pierwszych czterech klasach szkoły ludowej, załączonych do dekretu Ministra Rzeszy ds. Nauki, Wychowania i Kształcenia Ludowego z 10 kwietnia 1937 roku, znalazł się następujący zapis:

> W trakcie lekcji wiedzy o kraju ojczystym dzieci powinny poznać swoją ziemię ojczystą, doświadczyć jej i nauczyć się ją kochać oraz wyrobić w sobie poczucie bycia – poprzez zakorzenienie w niej – częścią narodu niemieckiego. Cała nauka w szkole ludowej służy wiedzy o ziemi ojczystej w szerokim znaczeniu tego pojęcia. Tym ważniejsze jest, aby w ramach owych szczególnych lekcji wiedzy o ziemi ojczystej w czterech pierwszych klasach szkoły ludowej nie tylko przekazywano wiedzę, lecz także stworzono trwały fundament dla dumy z ziemi ojczystej, rodu, plemienia, narodu i wodza. (Fricke-Finkelnburg 1989: 26, tłum. własne)

Tak rozumiana *Heimatkunde* nie ograniczała się jedynie do szkoły. Działania wspierające i kontynuujące edukację szkolną w tym zakresie miały charakter masowy, a prowadziły je liczne lokalne stowarzyszenia, związki i inne instytucje społeczne. W odniesieniu do Olsztyna leżącego na Warmii, która z kolei była częścią prowincji Prusy Wschodnie, warto wspomnieć o szczególnym kontekście kształtowania się ruchu regionalistycznego, który na tym terenie

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

był wyjątkowo silny, zwłaszcza w okresie międzywojennym. Spowodowane to było z jednej strony umacniającym się w wyniku I wojny światowej poczuciem jedności Prus Wschodnich z resztą Rzeszy, a z drugiej potrzebą zwalczania nasilającego się ruchu polskiego, który postrzegano jako zagrożenie dla niemieckości Warmii. *Heimatkunde* stała się więc narzędziem mającym poprzez umocnienie miłości do ziemi rodzinnej utrwalić związek z odległą, niemiecką ojczyzną.

Współczesnym polskim odpowiednikiem przedwojennej *Heimatkunde* jest edukacja regionalna. O ile regionalizm jest ideologią głęboko zakorzenioną w historii, o tyle edukacja regionalna w sferze koncepcyjnej pojawiła się w Polsce w latach 90. XX wieku i od tego okresu jej założenia są wiązane z oficjalnymi celami nauczania i wychowania, a problematyka regionalna pojawia się, choć w różnym stopniu, w podstawach programowych wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego (Arkabus 2018). Termin *edukacja regionalna* należy do pojęć bardzo nieostrych i doczekał się licznych interpretacji. Mimo że, jak pisze Piotr Petrykowski (2003), nie oddaje on w pełni znaczenia omawianego obszaru edukacji, to utrwalił się wyraźnie w literaturze przedmiotu i praktyce edukacyjnej. Analizując w swojej książce, o której sam mówi, że stanowi „studium jednego pojęcia", sposoby ujmowania edukacji regionalnej i nierozłącznych z nią terminów, autor wyodrębnił polskie koncepcje edukacji regionalnej. Częścią wspólną zidentyfikowanych interpretacji są wprowadzenie w kulturę danego regionu (regionów) oraz wiedza o kulturze i właściwościach terytorium, na którym osadzona jest instytucja prowadząca edukację regionalną (szkoła). Przyjmuje się, że edukacja regionalna ma swoje początki w domu rodzinnym, w czym szczególne zasługi przypisuje się dziadkom, którzy zapoznają najmłodszych z historią rodziny, rodzinnymi tradycjami, czasem uczą gwary, a następnie przenosi się do przestrzeni instytucjonalnej, gdzie „dziecko niezwiązane jeszcze emocjonalnie z regionem ma możliwość poznania jego przeszłości, kultury, przyrody" (Grabowska 2015: 39). Treści przekazywane dzieciom w ramach edukacji regionalnej, koncentrujące się wokół ich najbliższego środowiska życia (małej ojczyzny), mają służyć wzmacnianiu poczucia tożsamości kulturowej, regionalnej, historycznej, etnicznej i narodowej, a tym samym przygotowywać do kształtowania na dalszych etapach edukacji poczucia tożsamości globalnej. Uważa się bowiem, że w rozwoju tożsamości społecznej człowieka wcześniejszą przestrzenią autoidentyfikacji jest region, natomiast naród, jako wspólnota o wymiarze ogólniejszym, ma mniejszą siłę oddziaływania. Region reprezentuje ojczyznę prywatną (lokalną), a tożsamość lokalna staje się silniejsza wobec tożsamości narodowej (Burdzik 2012). Zdaniem Petrykowskiego wskazywanie jako miejsca realizacji edukacji regionalnej jedynie domu rodzinnego i nade wszystko

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

szkoły, uzasadnione względami ideologicznymi, jest słabością wspomnianych koncepcji. Dla rozważań podjętych w niniejszym artykule ważna jest teza tego autora, że w odniesieniu do edukacji regionalnej szkoła to zbyt mało – potrzeba, jak w całym wychowaniu, wielu instytucji (Petrykowski 2003).

WIZERUNEK OLSZTYNA W TREŚCI GIER – ANALIZA I INTERPRETACJA

Analiza omawianych planszówek ukierunkowana była pytaniem o wizerunek Olsztyna, jaki wyłania się z treści gier oraz o jego znaczenie dla kształtowania więzi użytkowników z małą ojczyzną. W grach planszowych, podobnie jak w książkach, można wyodrębnić przestrzeń zewnętrzną, odnoszącą się do gry jako obiektu fizycznego, oraz przestrzeń wewnętrzną, którą stanowi tzw. *gameplay* – niematerialny komponent gry utrwalony za pomocą jej zasad, kształtowany na skutek interakcji graczy z systemem gry (Mochocka 2015: 39). Zawartość planszy jako podstawowego fizycznego elementu gry, od którego potencjalni użytkownicy najczęściej zaczynają jej poznawanie, jest pierwszą płaszczyzną analizy gier, nad którymi dokonujemy namysłu w niniejszym artykule. Doceniając rolę oryginalności i estetyki szaty graficznej, a także poziomu trwałości i solidności wykonania każdej gry, które to elementy z pewnością wpływają na jej powodzenie u graczy, w prowadzonych rozważaniach poświęcamy im mniej uwagi, skupiając się na odczytywaniu znaczenia obiektów umieszczonych na planszach w kontekście kształtowania tożsamości regionalnej i narodowej użytkowników.

Plansze wszystkich gier przedstawiają budowle zabytkowe. Jedynym wspólnym obiektem w tej kategorii jest Zamek Kapituły Warmińskiej z XIV wieku – okazała budowla będąca wizytówką Starego Miasta, wpisana na stałe w krajobraz Olsztyna. Zamek jako własność Kapituły Warmińskiej zarządzającej Warmią był i jest świadectwem najdawniejszej historii miasta. Jednocześnie pozostaje w swoim znaczeniu neutralny, nie może być bowiem postrzegany jako symbol przynależny do kultury polskiej bądź niemieckiej. Kolejną budowlą, która pojawia się na planszach wszystkich gier, są mosty kolejowe nad Łyną. W grze niemieckiej wiadukt kolejowy, wraz z dwoma dworcami: głównym i zachodnim (dawniej Przedmieście), był symbolem miasta dobrze rozwiniętego komunikacyjnie. Zwiedzanie miasta, do którego nawiązuje tytuł gry, nie wymagało skorzystania z kolei, zatem wskazanie w instrukcji tych obiektów poczytujemy za podkreślenie znaczenia Olsztyna jako ważnego na Warmii węzła kolejowego, który ulokowano tu w końcu XIX wieku, umożliwiając mieszkańcom podróż w sześciu różnych kierunkach (Achremczyk 2016: 142–148). Z dzisiejszej perspektywy wiadukty są atrakcyjną wizualnie, olbrzymią i piękną budowlą zabytkową na trasie spacerów

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

brzegiem Łyny. W analizowanych polskich grach pojawiają się także dwa inne obiekty, które znalazły się na planszy dawnej gry niemieckiej. Należą do nich: Most św. Jana z figurą św. Jana Nepomucena oraz Nowy Ratusz z 1915 roku. Zarówno dla dawnych użytkowników gry niemieckiej, jak i dla współczesnych odbiorców gry *Olsztyn mnie kręci* Most św. Jana jest obiektem zabytkowym, symbolem początków miasta. Obecnie jest to także popularne miejsce spotkań i punkt widokowy. Z kolei Ratusz, który w czasach powstania niemieckiej gry był przede wszystkim świadectwem rozwoju demograficznego i administracyjnego Olsztyna oraz dumą ówczesnej architektury miejskiej, obecnie oprócz funkcji administracyjnej ma status budowli zabytkowej. To z tego miejsca, z wieży ratuszowej codziennie w południe rozlega się hymn Warmii *O Warmio moja miła*. Wśród budowli uwiecznionych przez autorki niemieckiej gry *Spacer po Olsztynie* znalazły się również budynki Poczty Głównej i Sądu Okręgowego oraz Zakłady Energetyczne. Wybór obiektów, które prezentowane są graczom, wydaje się nieprzypadkowy – ma świadczyć o rozwoju miasta, które w latach 30. uchodziło za jedno z głównych miast niemieckiego Wschodu, a także centrum administracyjne i komunikacyjne regionu. Zwłaszcza niezwykle okazały, jak na niewielki wówczas Olsztyn, budynek Sądu podkreślał znaczenie miasta w systemie administracji Niemiec (Achremczyk 2016; Funk 1955).

Do obiektów wciąż obecnych we współczesnym krajobrazie miasta należy gmach Teatru z 1925 roku. Teatr ten, zwany *Treudankiem*, był materialnym wyrazem wdzięczności dla ludności Olsztyna za wierność Rzeszy Niemieckiej okazaną w czasie plebiscytu w 1920 roku. W zamyśle organizatorów Teatru, działaczy lokalnego ruchu regionalistycznego, miał on pełnić funkcję oręża w walce o kulturę niemiecką w południowej części Prus Wschodnich (Kunigk 1985). Obecnie Teatr nosi imię Stefana Jaracza i jest jedynym w mieście teatrem dramatycznym. Dla upamiętnienia wspomnianego wcześniej plebiscytu powstał w 1928 roku pomnik plebiscytowy – również przedstawiony na planszy. Sercem pomnika był umieszczony pośrodku kamienny blok, na którym z jednej strony widniał napis *Volk und Vaterland* („Naród i Ojczyzna"), z drugiej zaś *Heimat* („Mała Ojczyzna"). To miejsce pamięci w świadomości mieszkańców było więc symbolem nierozerwalnego połączenia ojczyzny i ziemi rodzinnej (Bętkowski 2010: 167). Monument został zniszczony w 1945 roku przez Armię Czerwoną, a w 1972 roku w jego miejsce odsłonięto Pomnik Bohaterów Walki o Wyzwolenie Narodowe i Społeczne Warmii i Mazur, który jednak nie zaistniał w żadnej z omawianych polskich gier. Pozostałe obiekty zaprezentowane na planszy to: stadion leśny, kąpielisko nad Jeziorem Długim, biuro podróży, restauracja w parku Jakubowo (Jakobsberg), cukiernia Grützners. Ich wskazanie podkreśla walory rekreacyjno-przyrodnicze i turystyczne miasta.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

Jeśli chodzi o gry współczesne, wśród budowli zabytkowych na planszy znalazły się także: tartak Raphaelsohnów, wieża ciśnień, kościół św. Wawrzyńca, rzeźba zwana babą pruską (*Olsztyn mnie kręci*) i kościół Najświętszej Maryi Panny Królowej Polski i Świętych Archaniołów (*Przytul Olsztyn*). Obiekty wskazane przez autorów gry *Olsztyn mnie kręci* nie tylko wyróżniają się w krajobrazie miasta przykuwającymi uwagę sylwetkami, lecz także mają znaczącą wartość zabytkową. Tartak i wieża ciśnień są ponadto świadectwem postępu, jaki dokonał się w Olsztynie w drugiej połowie XIX wieku. Natomiast charakterystyczne wieże kościoła zaprezentowanego na planszy gry *Przytul Olsztyn* stanowią uzupełnienie panoramy Starego Miasta od strony północnej.

Budowle współczesne obecne na planszy gry *Olsztyn mnie kręci* reprezentują planetarium i obserwatorium astronomiczne z widocznym teleskopem na szczycie oraz liczne budynki mieszkalne z antenami satelitarnymi na dachach. Można przypuszczać, że dobór tych obiektów miał wskazywać na potencjał naukowo-techniczny i kulturalny Olsztyna.

Badane gry eksponują walory przyrodnicze miasta, uwzględniając na swoich planszach rzekę Łynę (wszystkie gry), jeziora znajdujące się w granicach miasta (*Spacer po Olsztynie*, *Olsztyn mnie kręci*), roślinność (wszystkie gry). W grze niemieckiej wyróżniono szczególnie rzekę, Las Miejski oraz park Jakubowo. *Olsztyn mnie kręci* – zgodnie ze współczesną koncepcją miasta-ogrodu – eksponuje zieleń, w której skąpane są budynki. Natomiast w grze *Przytul Olsztyn* roślinność miejska jest zaznaczona kolorem zielonym, którym wypełniono tło planszy. Tylko jedna z plansz, ta do gry *Olsztyn mnie kręci*, zawiera wizerunki zwierząt charakterystycznych dla lokalnej fauny: bobra, bociana, nietoperza, łabędzia, bielika. Najbogatsza graficznie plansza gry *Olsztyn mnie kręci* jako jedyna przedstawia sylwetki ludzi: starszego pana na brzegu Łyny obserwującego płynącą papierową łódkę, dwóch kajakarzy na rzece, parę grającą w piłkę w jeziorze, mężczyznę na żaglówce, chłopca opalającego się na dachu bloku. Przedstawione wizerunki podkreślają ofertę miasta w zakresie rekreacji i aktywnej turystyki. Na planszy znajdziemy także dwie postaci historyczne: rycerza Zakonu Krzyżackiego ukrytego w zaroślach oraz Mikołaja Kopernika na dachu zamku. Ich sylwetki zostały przedstawione w sposób humorystyczny, daleki od podręcznikowego, dzięki czemu postaci związane z historią miasta mogą być zapamiętane przez dzieci. Tworzenie znaczeń przez działania zabawowe jest wpisane w ludyczny porządek gry (Mochocka 2015: 39). Listę sylwetek ludzkich zamieszczonych na planszy gry *Olsztyn mnie kręci* zamyka wynurzająca się z fal „wodna panna" – według regionalnych legend jedna z mieszkanek warmińskich jezior.

Zasady analizowanych gier, określone w dołączonych do nich instrukcjach, znacznie poszerzają ich edukacyjny potencjał w badanym obszarze. Jak

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

wspomniano powyżej, w grze niemieckiej instrukcja zawiera fabułę, która sprowadza się do opisu spaceru po mieście, natomiast obie polskie gry mają formę turnieju wiedzy na temat Olsztyna. Informacje dotyczące obiektów mijanych przez bohatera gry *Spacer po Olsztynie* zostały wybrane w sposób intencjonalny, tak jak w przypadku detalu architektonicznego nowego ratusza – wykusza rosyjskiego. Wzmiankowany element zdobiony był płaskorzeźbami przedstawiającymi dramatyczne dzieje zajęcia miasta przez Rosjan i odbicia go przez wojska niemieckie w sierpniu 1915 roku. Jest to jeden z trzech (po *Treudanku* i pomniku plebiscytowym) obecnych w grze obiektów przypominających wydarzenia historyczne o dużym potencjale patriotycznym. Dużą wagę autorki gry przywiązywały również do wiedzy o regionie, „wysyłają" bowiem gracza do Muzeum Ziemi Ojczystej (*Heimatmuseum*), mieszczącego się na Zamku. Wymowna jest też informacja o wizycie na poczcie w celu nadania listu do Berlina. W ten sposób podkreśla się powiązanie Prus Wschodnich i Olsztyna z odległą, oddzieloną przez korytarz polski, stolicą zjednoczonych Niemiec. Instytucje kultury reprezentuje Biblioteka Miejska w Starym Ratuszu, gdzie bohater gry wypożycza książkę. Aby pokonać większe odległości, gracz – zgodnie z instrukcją – korzysta z tramwajów lub taksówek, które właśnie w okresie międzywojennym zaczęły wypierać popularne wcześniej dorożki konne (Bętkowski 2010: 167). Poprzez te elementy kolportowane jest wyobrażenie o Olsztynie jako mieście nowoczesnym.

Autorzy współczesnych gier wykorzystują w przyjętych zasadach postaci z legend polskiej Warmii, na przykład kłobuka, Króla Sielaw, Mamunę, co stanowi nawiązanie do polskojęzycznej kultury regionu. Łączą się z nią także postaci bojowników o polskość Warmii – Jana Liszewskiego i Seweryna Pieniężnego, których w grze *Przytul Olsztyn* dotyczą wybrane pytania quizowe.

W grze *Olsztyn mnie kręci* postacią działającą na rzecz zachowania polskojęzycznej kultury warmińskiej wspomnianą w karcie pytań jest literatka Maria Zientara-Malewska. Natomiast przedstawicielami przedwojennej niemieckiej historii Warmii, o których wspomina się w polskich grach, są architekt Erich Mendelsohn (obie gry) i bracia Raphaelsohnowie, właściciele nowoczesnego wówczas tartaku (*Przytul Olsztyn*). W obu grach wymienia się także postać Jana z Łajs, zasadźcy miasta z ramienia kapituły warmińskiej. Ze względu na silny katolicyzm na Warmii nie dziwi obecność w tekście gier dawnych dostojników kościelnych, na przykład Martina Kromera, Eneasza Sylwiusza Piccolominiego, Tomasza Wilczyńskiego, a także świętych: Jakuba, Andrzeja i Jana Nepomucena. Postacią o szczególnej randze, pojawiającą się w pytaniach quizowych kilkakrotnie i w różnych kontekstach (na przykład jako twórca tablicy astronomicznej i administrator dobrami Kapituły Warmińskiej) jest w obu grach Mikołaj Kopernik. Kulturę powojenną Warmii reprezentują w grze *Olsztyn mnie kręci* postaci

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

Stefana Jaracza, Balbiny Świtycz-Widackiej, Eugenii Śnieżko-Szafnaglowej oraz Feliksa Nowowiejskiego, autora muzyki do hymnu *O Warmio moja miła*.

Wśród licznie wymienianych w obu grach budowli zabytkowych, sakralnych i świeckich należy zwrócić uwagę na obiekty będące dorobkiem miasta z czasów jego intensywnego rozwoju od drugiej połowy XIX wieku do II wojny światowej, jak na przykład żydowski dom przedpogrzebowy Bet Tahara, kamienica Naujacka, tartak Raphaelsohnów, pałac Bergenthall. Zostały one niejako przywrócone krajobrazowi Olsztyna w ostatnim dwudziestoleciu, co można odczytać jako wyraz uświadamiania sobie przez miasto różnorodności dziedzictwa kulturowego. Pytania quizowe na temat współczesności miasta w grach *Przytul Olsztyn* i *Olsztyn mnie kręci* dotyczą bardzo różnych obiektów, instytucji, imprez i wydarzeń. Wymienia się budowle sakralne (na przykład cerkiew grekokatolicką, kościół Odkupiciela Chrystusa), pomniki i rzeźby (na przykład kolumnę na Placu Konsulatu Polskiego czy rzeźbę przedstawiającą Pinokia przed teatrem lalek), wiele obiektów sportowych, z charakterystyczną halą widowiskowo-sportową Urania i torem motocrossowym. Na rozwój techniczno-przemysłowy miasta wskazują na przykład fabryka opon Michelin Polska i maszt radiowo-telewizyjny. W różnych kontekstach przywołuje się również nazwy ulic i dzielnic miasta oraz liczne i różnorodne instytucje kultury, na przykład Bibliotekę Multimedialną „Planeta 11" czy Olsztyński Teatr Lalek, instytucje o charakterze edukacyjnym, takie jak Uniwersytet Warmińsko-Mazurski oraz Zespół Szkół Ogólnokształcących Mistrzostwa Sportowego. Wymienia się lokalne gazety, zespoły muzyczne, organizacje oraz cykliczne imprezy, z których znany jest Olsztyn, na przykład Ogólnopolskie Spotkania Zamkowe „Śpiewajmy poezję" czy „Olsztyńskie Noce Bluesowe". O znaczeniu turystycznym Olsztyna w wymiarze europejskim może świadczyć uwzględnienie go na Drodze św. Jakuba i Europejskim Szlaku Gotyku Ceglanego. Przyrodniczo-rekreacyjne walory Olsztyna podkreśla przywoływanie nazw niektórych z jedenastu jezior mieszczących się w obrębie miasta, nazw parków i rzek, a także wskazanie na graniczącą z miastem Puszczę Napiwodzko-Ramucką.

Biorąc pod uwagę całość wiedzy na temat Olsztyna, której dotyczą quizy proponowane w obu grach, znaczącą ich część stanowią pytania o historię miasta. Szczególnie jest to widoczne w grze *Olsztyn mnie kręci*, w której treści historyczne zawarto w oddzielnej kategorii pytań. Niektóre z nich sięgają najdawniejszej historii miasta, na przykład jego zasadźcy czy praw miejskich, pozostałe zaś dotyczą czasów przedwojennych, w tym okresu przynależności Olsztyna do Królestwa Pruskiego i Rzeszy Niemieckiej.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

ZAKOŃCZENIE

Prezentowane w niniejszym tekście gry planszowe są adresowane do najmłodszych mieszkańców Olsztyna i służą pogłębionemu poznawaniu przez dzieci historycznych, kulturowych i przyrodniczych walorów miasta. Jeśli chodzi o gry polskie, zamysł budowania u dzieci sympatii do miasta i więzi z nim wybrzmiewa już w samych nazwach: *Olsztyn mnie kręci* i *Przytul Olsztyn*. Efekt ten wzmaga jeszcze młodzieżowa forma językowa tytułu pierwszej planszówki. Jak wynika z powyższej analizy, w warstwie treściowej gier polskich i gry niemieckiej powtarzają się pewne elementy, składające się na wizerunek miasta, niemniej akcenty rozłożone są w różnych miejscach. W grze niemieckiej zwracają uwagę obiekty, które łączą Olsztyn (Allenstein) – małą ojczyznę – z Niemcami jako państwem (*Treudank*, pomnik plebiscytowy, Sąd Okręgowy, budynek poczty, kolej). W świetle współczesnej dydaktyki można przewidywać, że korzystanie z gier wymagało serii innych działań pedagogicznych, podejmowanych przez wychowawczynie przedszkola, aby dzieci będące ich użytkownikami rozumiały opowieść wyłaniającą się z gry, co wzmacnia poznawczą i ideologiczną wartość omawianego narzędzia. Intencją autorek mogło być budowanie przywiązania do ziemi rodzinnej z jednoczesnym umacnianiem poczucia przynależności do Rzeszy, co było wyraźną tendencją w działaniach ruchu regionalistycznego na terenie Warmii od I wojny światowej. Takie podejście wykluczało uwzględnianie wielokulturowości, jaka w tym czasie istniała na południu Warmii. W treści gier nie znajdziemy na przykład odniesień do polskich i żydowskich mieszkańców miasta oraz ich kultury. Zważywszy na historyczny kontekst, w jakim powstała i używana była gra, traktować ją należy jako narzędzie indoktrynacji zgodnej z założeniami i ideałami niemieckiej edukacji narodowej obowiązującymi w kraju od końca XIX wieku. Z kolei gry polskie, przy całym bogactwie informacji na temat historii i współczesności Olsztyna, akcentują jego walory jako miasta turystycznego, oferującego – obok wielu możliwości obcowania z kulturą – przede wszystkim atrakcje przyrodnicze i aktywności na łonie natury. Odpowiada to wyobrażeniu o rozwoju Olsztyna jako miasta-ogrodu i jest zgodne z kierunkiem jego promocji adresowanej do gości z kraju i Europy – przykład popularyzowania gry *Olsztyn mnie kręci*, choć jej nakład był niewielki, wskazuje na możliwość wykorzystania planszówek do promowania miasta w tym kierunku. Powrót do koncepcji miasta-ogrodu, popularnej już w latach 30. XX wieku, łączy się z otwarciem na wielokulturowe dziedzictwo Warmii. Obecność tego elementu odróżnia współczesne gry polskie od niemieckiej gry przedwojennej. W obu przypadkach treść gier odzwierciedla rozumienie pojęcia małej ojczyzny, zmieniające się wraz z sytuacją historyczno-polityczną regionu.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

BIBLIOGRAFIA

Literatura

Achremczyk, S. (2016). *Olsztyn. Stolica Warmii i Mazur*. Olsztyn: Edytor Wers.

Arkabus, A. (2018). Treści z zakresu edukacji regionalnej w podstawach programowych w latrach 1999–2017. *Nowa Biblioteka. Usługi, Technologie Informacyjne i Media*, nr 3, 97–116.

Bętkowski, R. (2010). *Olsztyn jakiego nie znacie*. Olsztyn: Imago Mundi.

Burdzik, T. (2012). Przestrzeń jako składnik tożsamości w świecie globalizacji. *Kultura. Przestrzeń. Globalizacja*, nr 11, 132–137.

Der Grosse Brockhaus. (1931). Bd. 8. Leipzig: Brockhaus.

Faehndrich, J. (2010). Entstehung und Aufstieg des Heimatbuchs. W: M. Beer (Hrsg.), *Das Heimatbuch: Geschichte, Methodik, Wirkung* (s. 55–84). Gottingen: V&R unipress.

Fricke-Finkelnburg, W.R. (Hrsg.). (1989). *Nationalsozialismus und Schule. Amtliche Erlasse und Richtlinien 1933–1945*. Opladen: Leske+Budrich.

Funk, A. (1955). *Die Geschichte der Stadt Allenstein 1348–1943*. Leer: Kurt Maeder.

Grabowska, B. (2015). Rewitalizacja tożsamości regionalnej. *Chowanna*, nr 1, 31–42.

Gruszczyk-Kolczyńska, E., Dobosz, K., Zielińska, E. (1996). *Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier. Metodyka, scenariusze zajęć oraz wiele ciekawych gier i zabaw*. Warszawa: WSiP.

Jasiński, J. (1983). *Świadomość narodowa na Warmii w XIX wieku. Narodziny i rozwój*. Olsztyn: Wydawnictwo Pojezierze.

Kunigk, H. (1985). Kulturelles Leben im sudlichen Ermland in der Weimarer Republik. *Zeitschrift fur die Geschichte und Altertumskunde Ermlands*, Nr. 43, 87–116.

Lexikon der Padagogik. (1921). Freiburg im Breisgau: Herder & Company.

Mochocka, A. (2015). Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonesans. *Biblioteka Postscriptum Polonistycznego*, nr 5, 35–48.

Napiórkowska, M. (1996). Działalność wychowawcza i oświatowa Zgromadzenia Sióstr św. Katarzyny w diecezji warmińskiej w latach 1870–1939. *Komunikaty Mazursko-Warmińskie*, nr 4, 539–558.

Nikitorowicz, J. (2011). Edukacja regionalna jako podstawa kreowania społeczeństwa obywatelskiego. W: A. Cudowska (red.), *Kierunki rozwoju edukacji w zmieniającej się przestrzeni społecznej. Księga jubileuszowa dedykowana Profesorowi doktorowi habilitowanemu Michałowi Balickiemu* (s. 23–32). Białystok: Trans Humana Wydawnictwo Uniwersyteckie.

Petrykowski, P. (2003). *Edukacja regionalna. Problemy podstawowe i otwarte*. Toruń: Wydawnictwo UMK.

Preussen. Ministerium für Wissenschaft, Kunst und Volksbildung. (1923). *Richtlinien des Preußischen Ministeriums für Wissenschaft, Kunst und Volksbildung für die Lehrpläne der Volksschulen: mit den erläuternden Bestimmungen der Art. 142–150 der Reichsverfassung und der Reichs-Grundschulgesetze sowie den wichtigsten Bestimmungen über die äußeren Verhältnisse der preußischen Volksschule vom 20. April 2020*, Breslau: Kirt.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 03/11/2026 16:51:24

Salmina, N.G., Tihanova, I.G. (2011). Pedagogical and Psychological Expertise of Board Games. *Psychological Science and Education*, no. 2, 18–25.

Spranger, E. (1923). *Der Bildungswert der Heimatkunde. Rede zur Eroffnungssitzung der Studiengemeinschaft für wissenschaftliche Heimatkunde am 21. April 1923*. Berlin: Komissionsverlag Emil Hartmann.

Theiss, W. (2001). Mała ojczyzna – perspektywa edukacyjno-utylitarna. W: W. Theiss (red.), *Mała ojczyzna – kultura, edukacja, rozwój lokalny* (s. 11–22). Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak".

Netografia

www1: https://mzpitu.olsztyn.eu/gry-bez-pradu-do-pobrania [dostęp: 25.06.2020].

www2: https://mzpitu.olsztyn.eu/userfiles/Gry/Przytul%20Olsztyn/01_przytul_olsztyn_-_instrukcja_do_gry.pdf [dostęp: 10.03.2021].

UMCS