

ILUSTRAGAN 6

plac zabaw

playground

ILU STRA GAN

plac zabaw playground

tekst

Michał Wanke

ilustracje

Julia Adamska · Monika Artymiak-Faron · Mohammad Azamzadeh ·
Sylvia Baron · Olga Bugała-Kamińska · Mirela Buwała · Józef Chyży ·
Joanna Cichosz · Dominika Czarnecka · Maja Czarnecka · Krzysztof
Długosz · Mateusz Domeradzki · Klaudia Eckert · Frédéric Gagné ·
Marcin Gajos · Natalia Grinberg · Magdalena Hławacz · Katarzyna
Jazienicka · Bartłomiej Karwat · Ewelina Kędzia · Paweł Klimczak ·
Agnieszka Kołek · Maria Kołodziej · Sofii Korochanska · Kamila
Kostrzewa · Patrycja Kostyra · Kamil Kowalski · Natalia Krajewska ·
Michał Krawiec · Joanna Krupska · Żaneta Kubata · Aldona Kuc ·
Weronika Kuliberda · Agnieszka Lis · Marina Lykho · Małgorzata
Łabędź Król · Michał Misiura · Anna Molokanova · Katarzyna Mular ·
Barbara Murgrabia · Katarzyna Muszyńska · Mikołaj Neronowicz ·
Anna Nolepa · Ignacy Nowodworski · Katarzyna Olbomska ·
Alexandra Pavlenko · Wit Pichurski · Marta Pieczonka · Aneta Piłkuła ·
Monika Polak · Ewa Ponińska · Bartosz Posacki · Karolina Procajło ·
Paulina Ptasińska · Oliwia Puzon · Robotbot · Magdalena Rogowska ·
Łukasz Rożański · Wioleta Rusnarczyk · Agata Smolarczyk · Kamila
Sołowska · Michał Sowiżdżał · Witold Sułek · Jagoda Szymańska ·
Marek Szymczak · Emilia Święcka · Ewa Święcka · Krzysztof Tarnowski ·
Bartłomiej Trzos · Anastasiia Vodianko · Julia Węgrzynowicz ·
Małgorzata Wolak · Marta Wolna · Magda Wolnicka · Paulina
Wróblewska · Anna Zadworna · Łucja Zaremba · Magda Zarzycka ·
Jakub Żurkowski · Aleksandra Żywicka

6

*Ilustragan jest na pokaz i do
użytku. Dla starych i młodych.
Tu się rysuje, maluje, wycina,
brudzi, szyje, klei, chlapie, odbija,
paprze, skanuje, zamienia na
krzywe. Składamy obrazki,
żonglujemy literami. Mamy dużo
kredek i robimy ładne rzeczy.
Wszystko z głowy, pan spojrzysz!
Jest na odświeżne okazje i na co
dzień. Na plakat, do gazety i do
książki. Na podróż, na tapetę
i komuś na złość. Inspiruje,
komentuje, żartuje, bawi, wymyśla,
przesadza. Puszczą oko do
każdego.*

Plac zabaw: enklawa i niedola

MICHAŁ WANKE

W sensie antropologicznym gry stanowią podwaliny naszych kultur. Wprowadzają dzieciaki do zasad życia z innymi; można powiedzieć, że są kulturowym narzędziem edukacyjnym. Jest coś bardzo bezpiecznego w zabawie, nie musimy wcale w niej uczestniczyć – decydujemy się na to dobrowolnie. Zabawa jest eksterytorialna wobec „pozostałej” rzeczywistości: zawieszamy czas, a miejsce staje się umownym placem zabaw. To w zasadzie interesujące, że wydzielamy dzieciom „czas zabawy” i „place zabaw”, kiedy/gdzie one chcą się po prostu bawić. W zasadzie, to cała nasza rzeczywistość jest takim placem zabaw, a nawet bardzo głęboko – wydawałoby się – zakorzenione reguły gry mogą z dnia na dzień ulec zmianie, o czym przekonaliśmy się na przykład podczas ostatniej globalnej epidemii.

Jak zauważył Johan Huizinga, zabawa buduje porządek, a jej struktura jest enklawą perfekcji w nieidealnym świecie. Dlatego tak wiele łączy zabawę ze sztuką i sztukę z zabawą – równowaga, symetria, zaplanowany i wyreżyserowany świat tworzą piękno. Od zabawy do przedstawienia czy performansu w zasadzie nie jest daleko. Artyści bawią się formą, bawią nas formą, która istnieje w rażącym kontraście do zupełnie nie spektakularnej codzienności. Do czasu.

W przeciwieństwie do pracy, zabawa nie przynosi materialnych korzyści ani wymiernych zysków. Jest z natury rzeczy sama w sobie satysfakcjonująca (to ją, zresztą, łączy z działalnością artystyczną: „gra dla gry” i „sztuka dla sztuki”). Dlatego późny kapitalizm, nieznoszący nieefektywnego „nieróbstwa” zaprzągnął zabawę do roboty. Przemysł kreatywny, przemysł rozrywkowy, przemysł gamingowy – to wielkie gałęzie globalnej gospodarki, a przebiegli menedżerowie zapropo-

nowali grywalizację (*gamification*) jako ideologię odwracającą uwagę pracowników od wysiłku wkładanego w pracę. Udając, że bawimy się w najlepsze motywują do roboty. W podobny sposób dostawcy mediów cyfrowych organizują nasze życie społeczne: bawimy się w emoji, gramy w lajki i odgrywamy trendy. Gonisz!

Roger Caillois przytomnie rozróżnia zabawę (*paidia*) i widowisko (*ludens*). Gra może być spontaniczna, naiwna, szczeniacka – albo właśnie ustrukturyzowana konwencjami, zasadami i regułami. W pierwszym przypadku przynosi radość i przyjemność, którą łatwo stracić w tym drugim (pomyślmy o sporcie amatorskim i zawodowym: tylko nieliczni zwycięzcy mają przyjemność z takiej gry – reszta musi przełknąć gorzyc porażki).

Ale co tak przyciąga nas do gry? Mihaly Csikszentmihalyi zaproponował kategorię „przepływu” (*flow*), żeby opisać stan takiego zaangażowania w wykonywaną czynność, którego efektem jest odczuwana przyjemność. Stan *flow*, „wciągnięcia”, „pochłonięcia” jest możliwy dzięki temu, że działanie ma jasno określony cel, ale też wiąże się z natychmiastową informacją zwrotną. Zabawa nie odracza nagrody, tu chodzi o pełną kontrolę nad rezultatem naszych działań. Stan przepływu to nasze indywidualne i grupowe odczucie: pochłaniania nas samych i pochłaniania nas z innymi. Zabawa jest grupotwórcza, jest spoiwem naszych relacji społecznych. Nic dziwnego, że Robert Putnam pomstował na spadek uczestnictwa w ligach gry w kręgle w Stanach

Zjednoczonych, żeby opisać indywidualizację i rozluźnienie wspólnotowości. Zabawa spełnia funkcje rytualne, jej rytm, do którego mogą włączyć się wszyscy, jej wzajemność, którą znają wszyscy palacze papierosów: mach, parę słów, wydech, mach, krótka odpowiedź, mach, kilka słów, wydech, bliżej, dalej, bliżej, dalej. Palenie jest czymś społeczną czynnością, wprowadza nas prosto w stan przepływu. Czysta zabawa, nie ma z tego żadnych wymiernych korzyści. Wdech i wydech. Na chwilę jesteśmy w innym świecie. Wolni?

Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie*. Oficyna Wydawnicza Volumen

Csikszentmihályi, M. (1996). *Przepływ: psychologia optymalnego doświadczenia: jak poprawić jakość życia*. Wydawnictwo Studio Emka

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Wydawnictwo Aletheia, Warszawa

Putnam, R. D. (2008). *Samotna gra w kręgle: upadek i odrodzenie wspólnot lokalnych w Stanach Zjednoczonych*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne

Playground: Enclave and Captivity

In the anthropological sense, plays make the foundation of our cultures. They introduce kids to the rules of living with others; one can say that they are a cultural educational tool. There is something safe about a play, participation is not a must but a free choice. The play is exterior to the rest of the reality: we suspend time and the place turns into a conventional playground. It's actually interesting that we allocate some play time and a playground while/where kids just want to play. In fact, all our reality is such a playground, and even very deeply – as it seems – the ingrained play rules can change overnight, which we could see, for example, during the recent global epidemic.

As noted by Johan Huizinga, play builds order, and its structure is an enclave of perfection in a non-ideal world. That is why play and art have so much in common – harmony, symmetry, a planned and staged world create beauty. There is not much difference between play and performance. Artists play with form, entertain us with form which exists in the absolute contrast to the utterly unspectacular everyday routine. So far.

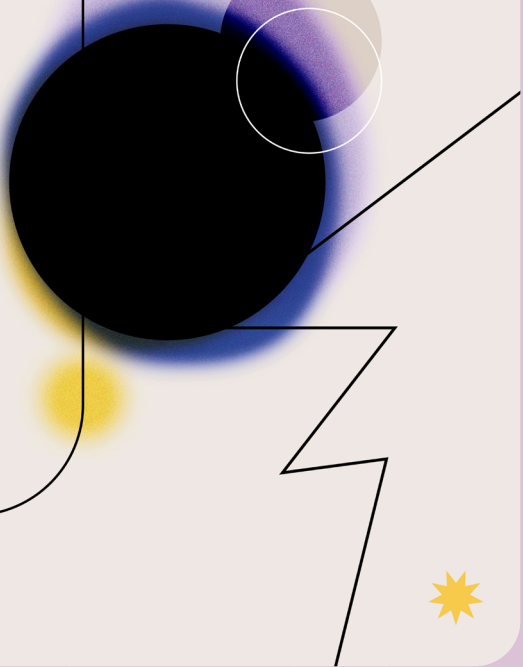
Unlike work, play is neither profitable nor materially rewarding. It is naturally satisfying (which makes it similar to artistic activity: play for play's sake, art for art's sake). That's why late capitalism, intolerant of inefficient do-nothing, made play productive. The creative industry, the entertainment industry, and the gaming industry are huge branches of the global economy, and smart managers proposed gamification as an ideology to distract employees from the efforts they put into their work. Pretending to play at one's best is highly motivating. Similarly, digital media providers organize our social lives: we play with emoji and likes, recreate trends. Keep up!

Roger Caillois makes an astute distinction between play (*paidia*) and spectacle (*ludens*). The play can be spontaneous, naive, and foolish – or well structured by conventions, rules and principles. In the former case, it brings joy and pleasure, which are easy to lose in the latter (think of the amateur and professional sports: such a game is a pleasure to just a few winners – the rest are left with the bitterness of defeat).

But what makes play so appealing? Mihaly Csikszentmihalyi proposed the category of “flow” to describe the state of being engaged in an activity which results in pleasure. The state of flow, of being drawn in, absorbed is possible when the activity has a clear goal and involves immediate feedback. Play does not put off the reward, it's about having full control over the results of our actions. The state of flow is our individual and group feeling: it absorbs us and mingles with others. The play is group-forming, it is the glue of our social relationships. It is no wonder that Robert Putnam has complained about the shrinking numbers of participants in the US bowling leagues to describe the individualization and loosening of community. The game has a ritual function, its rhythm that everyone can join in, its reciprocity that all cigarette smokers know: swipe, a few words, exhale, swipe, short answer, swipe, a few words, exhale, closer, further, closer, further. Smoking is purely a social activity, it puts us straight into a flow state. Pure fun, there are no tangible benefits from it. Inhale and exhale. For a moment we are in another world. Free?

GRA

**W
KOLORY**



JULIA ADAMSKA
Gra w kolory

**CYM
BER
GAJ**

JULIA ADAMSKA
Cymbergaj

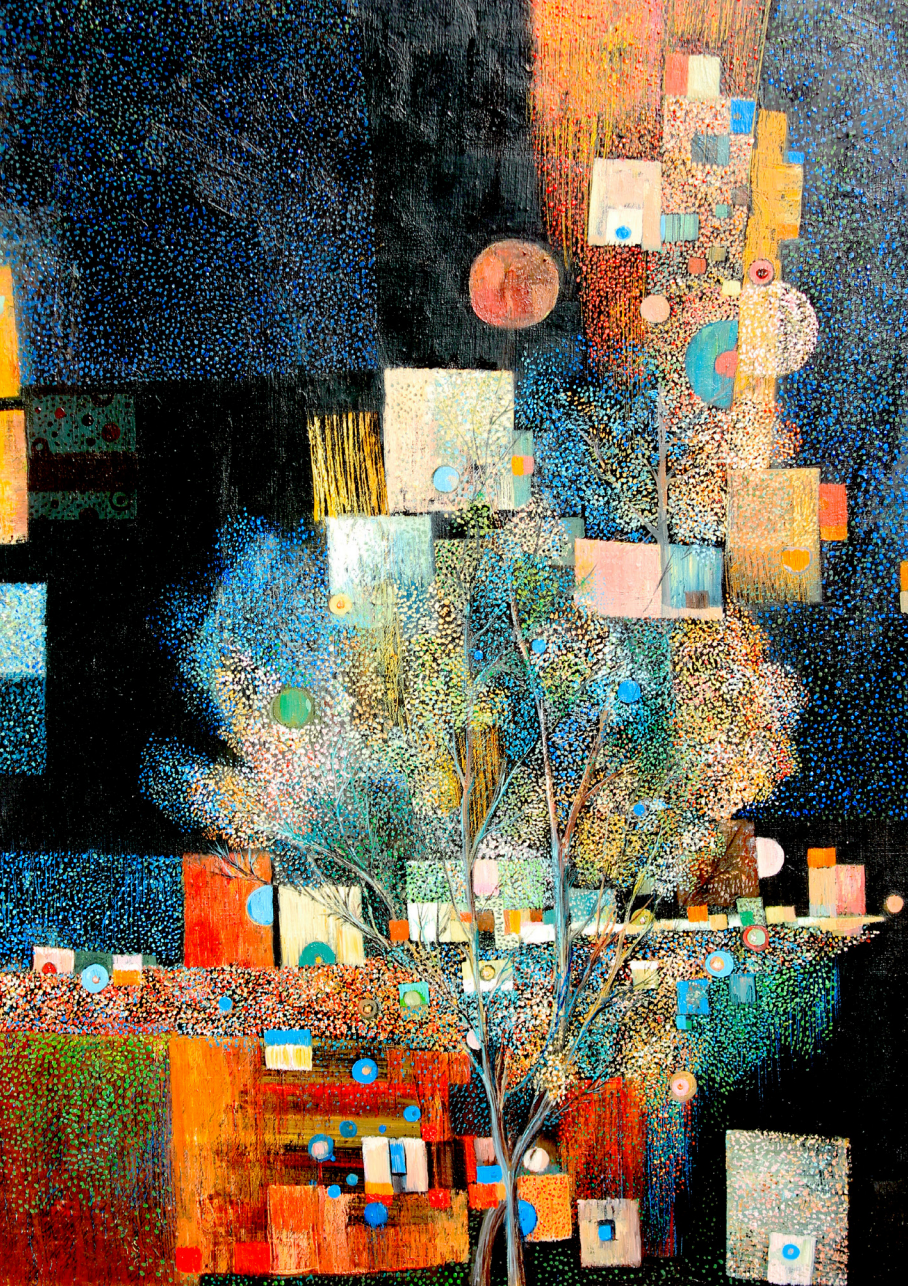
MONIKA ARTYMIAK-FARON

Pomidor



MONIKA ARTYMIAK-FARON

Jazda na sankach



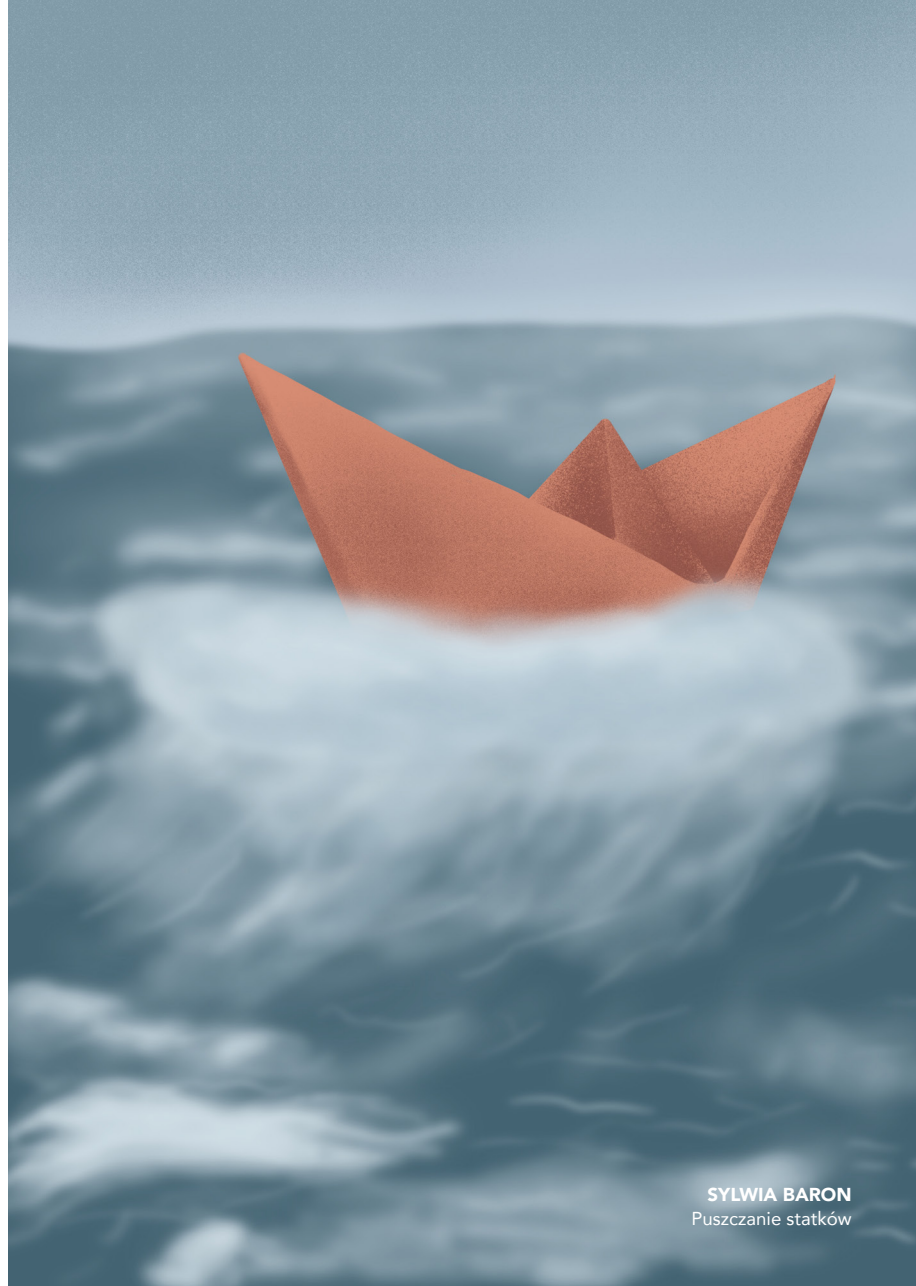
MOHAMMAD AZAMZADEH
 Picturesque playing with nature



طبیعت ایران زیاده لطیف متافیزیک است در جایگاه واقع آن
 را باید در بهشت جستجو کرد. طبیعت از دید متافیزیک ایران
 فراتر از چیزی است که در ظاهر یک منظره طبیعی مشاهده می شود
 و من در جستجوی چنین اسرار هستم.
 محمد اعظم زاده



SYLWIA BARON
Kęgle



SYLWIA BARON
Puszczanie statków



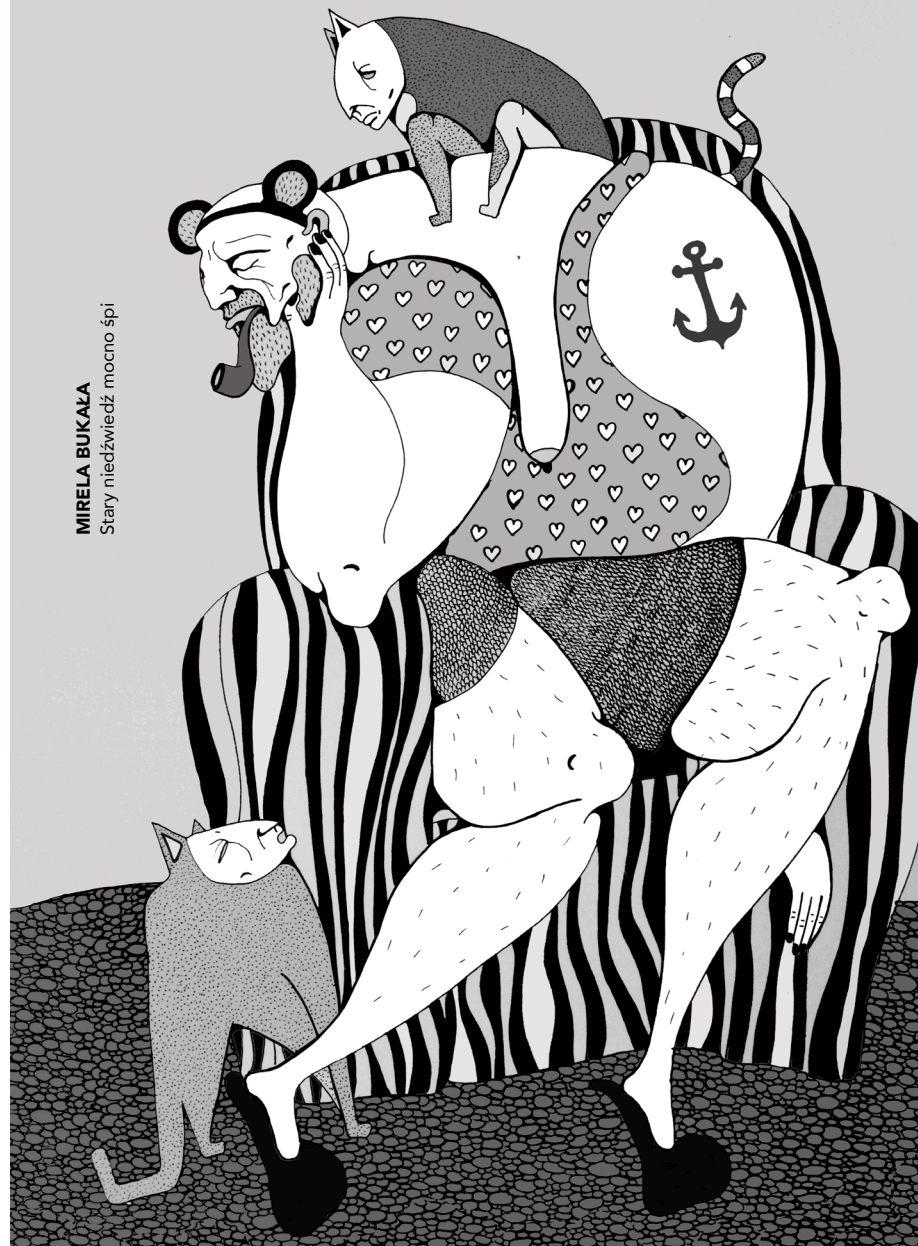
OLGA BUGAŁA-KAMIŃSKA
Raz, dwa, trzy. Baba Jaga patrzy



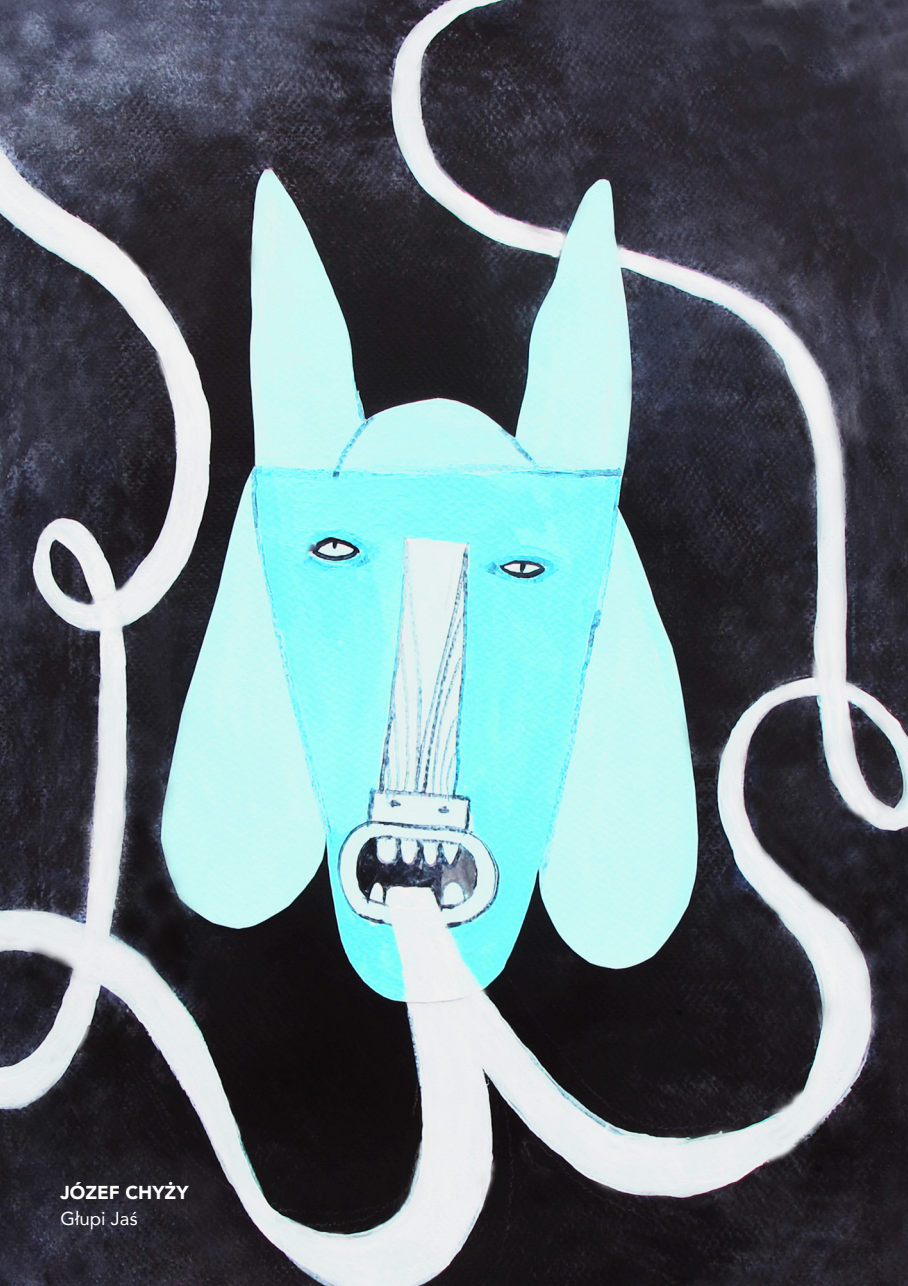
OLGA BUGAŁA-KAMIŃSKA
Zabawa klockami



MIRELA BUKAŁA
Ludziki z kasztanów

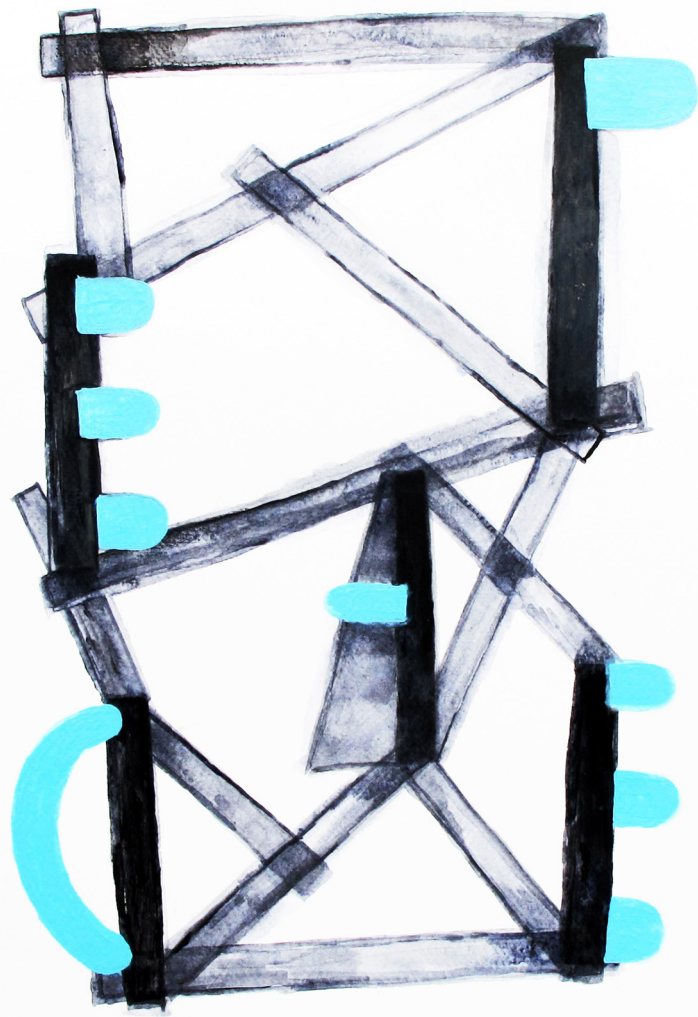


MIRELA BUKAŁA
Stary niedźwiedź mocno śpi



JÓZEF CHYŻY
Głupi Jaś

JÓZEF CHYŻY
Na ostatnią literę



El chocolate inglés

El chocolate inglés es un juego de patio en el que se escoge a una persona que tendrá que estar de cara a una pared. El resto de jugadores (no hay mínimo ni máximo) comenzarán a una cierta distancia y tendrán que acercarse al jugador „guardián” mientras este canta:

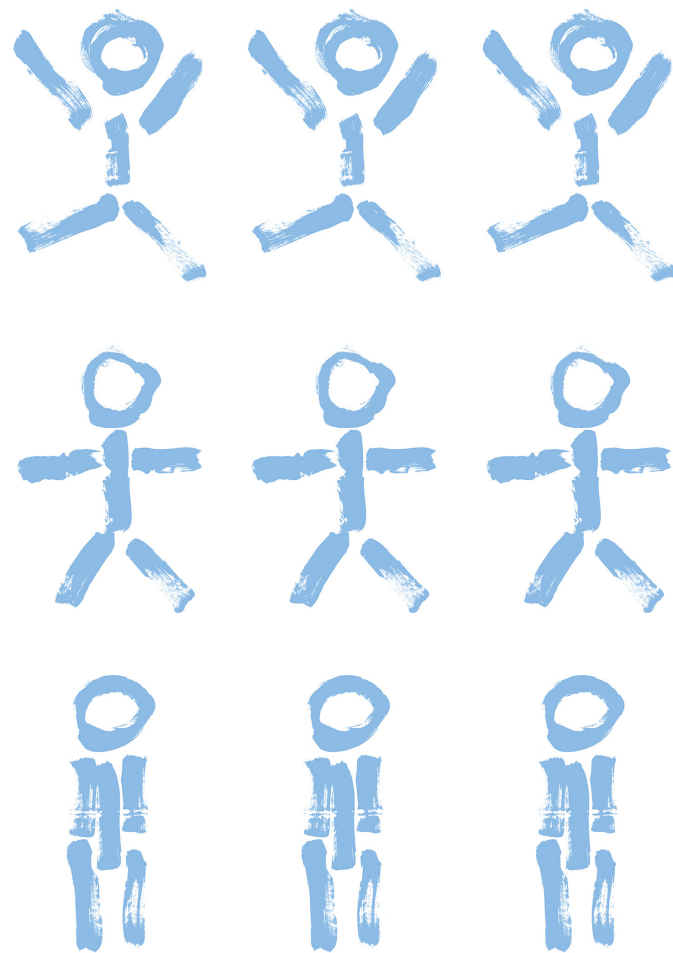
**un dos tres
chocolate inglés
sin mover las manos
sin mover los pies**

Original spelling left unchanged

Cuando el jugador termina de contar, se gira para observar al resto de participantes que deberán quedar inmóviles. Si el guardián detecta a alguien hacer algún movimiento, le ordenará que vuelva al punto de partida. Cuando termina su observación, se vuelve contra la pared y comienza de nuevo la canción. La ronda termina cuando uno de los jugadores consigue alcanzar al guardián y tocarle en la espalda al grito de „¡chorizo!”. Cuando esto ocurre, todos los jugadores deben regresar corriendo al punto de partida escapando del guardián, que intentará alcanzar a alguno de ellos. Si lo consigue, el jugador atrapado deberá ser guardián en la siguiente ronda.

JOANNA CICHOSZ

Berek



JOANNA CICHOSZ
Pajacyki



DOMINIKA CZARNECKA
Piwko naprzeciwko



DOMINIKA CZARNECKA
Zimno, ciepło, gorąco, parzy



MAJA CZARNECKA
Kamień, papier, nożyce



MAJA CZARNECKA
Ciuciubabka



KRZYSZTOF DŁUGOSZ
Bierki



KRZYSZTOF DŁUGOSZ
Kółko i krzyżyk

HEL...

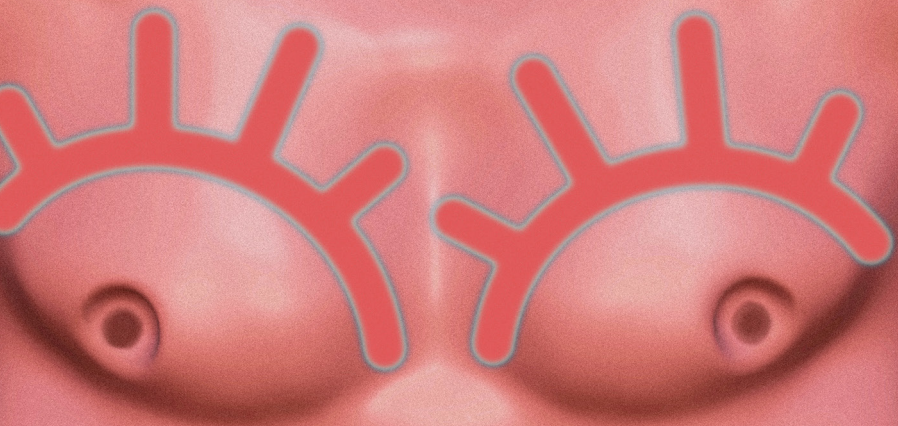
MATEUSZ DOMERADZKI

Baloniku nasz malutki, rośnij duży okrągłutki

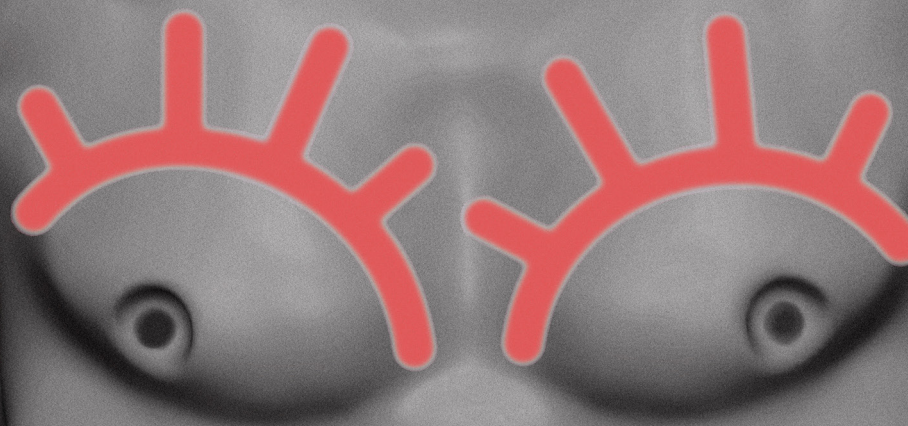


MATEUSZ DOMERADZKI

Zabawa w doktora



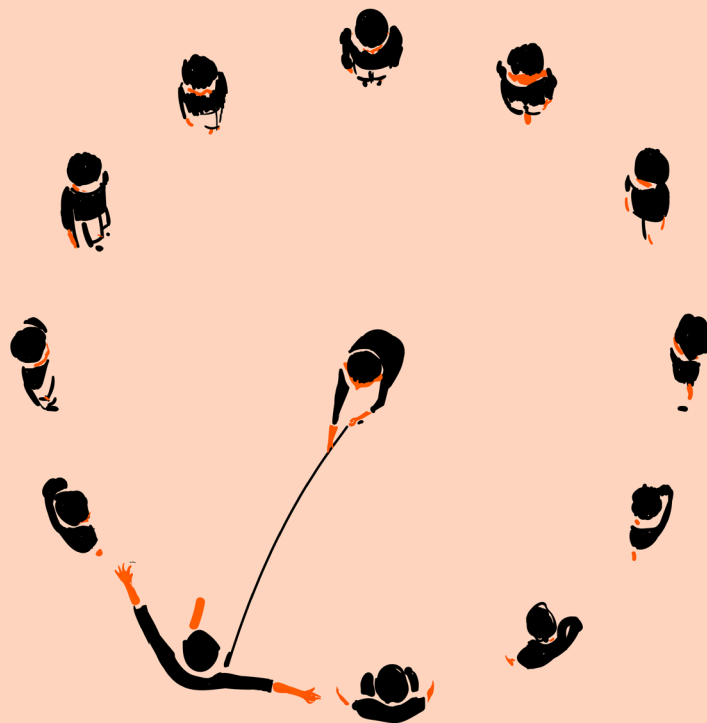
UDAŁO SIĘ :)



NIE UDAŁO SIĘ :(

KLAUDIA ECKERT

Gra w szczura

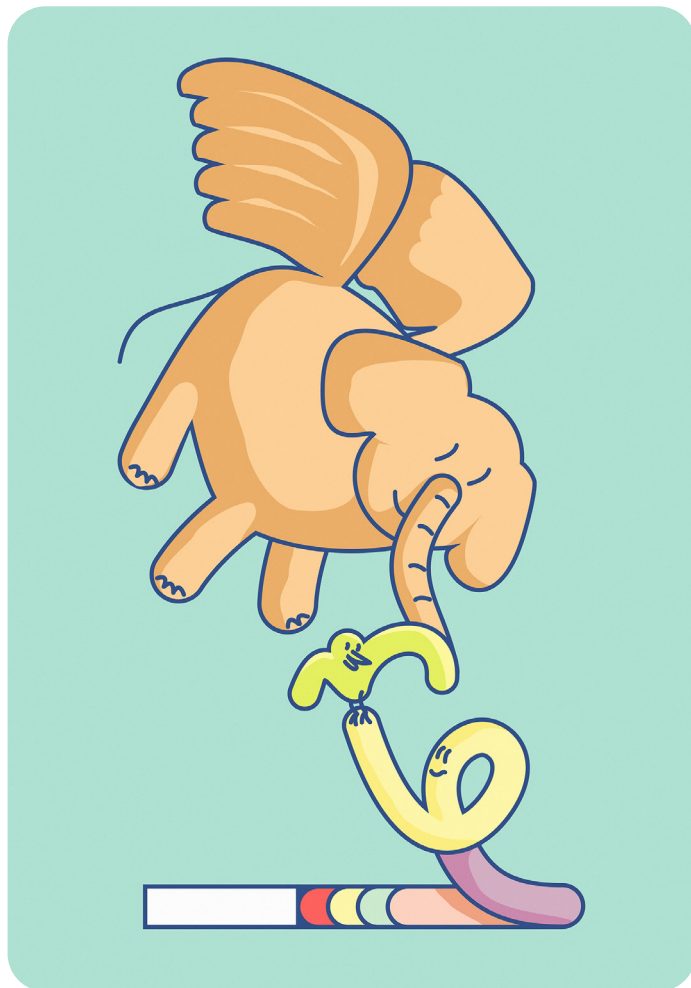




FRÉDÉRICK GAGNÉ
Hockey

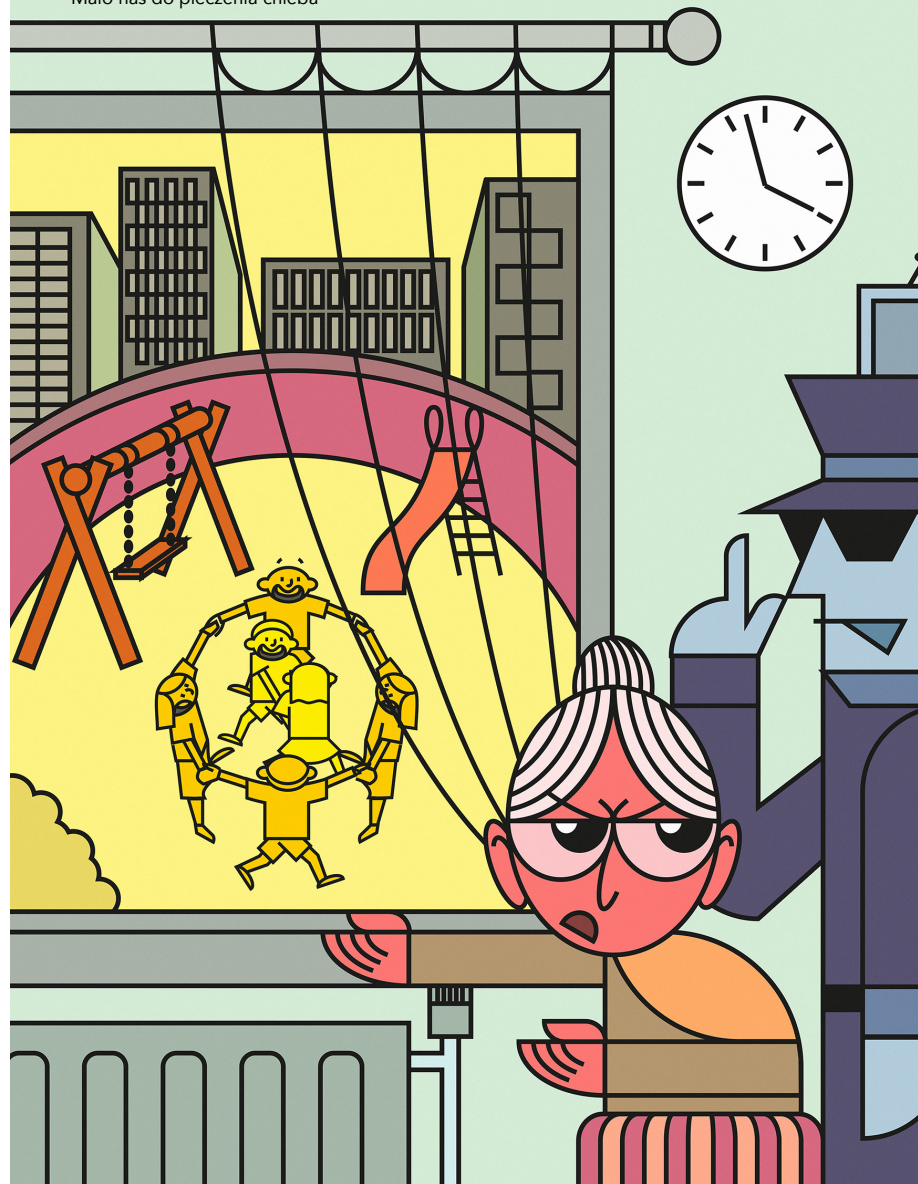


FRÉDÉRICK GAGNÉ
Pyramide



MARCIN GAJOS
Plastelina

MARCIN GAJOS
Mało nas do pieczenia chleba





NATALIA GRINBERG
Zabawa na drabinkach



NATALIA GRINBERG
Gra w bule

One Two Three Wood Man

“One Two Three Wood Man” has one person writing on the blackboard with his back to us, and the others are a certain distance away from him. When the person writing turns his head, we need to be still (if we move, we will lose). We often played this game when we were young, because it could exercise our agility. During play, because the writer turns around at any time, it is particularly exciting. Children of our time loved to play.

MAY FROM CHINA

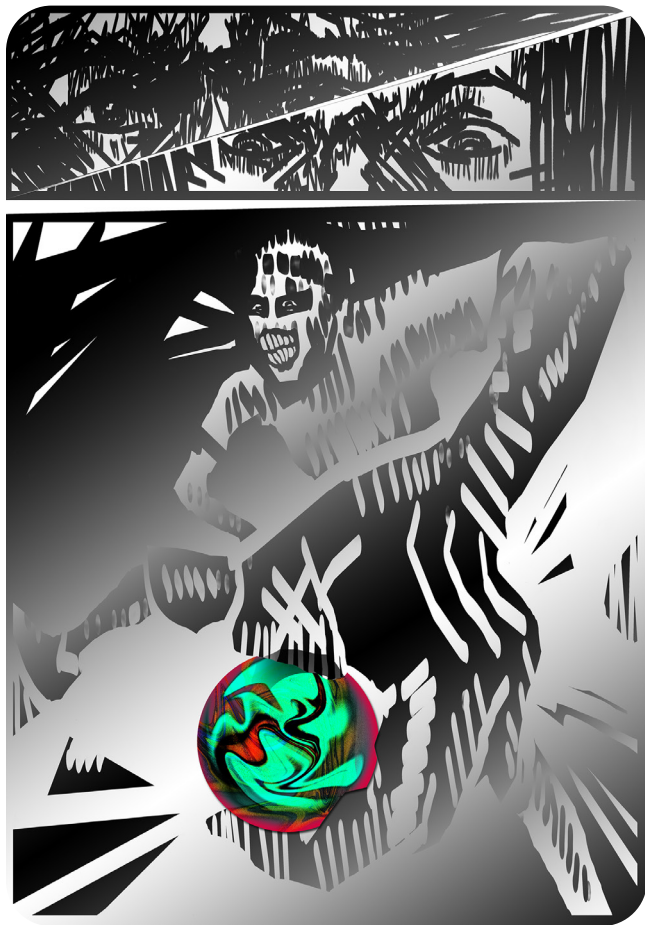
Making from clay

I loved playing with clay. I used to take soil from our garden and make some clay and with that clay I used to make dishes like plates or teapots, Naan (Afghani bread), flowers and design them with some leaves or a match. It was really fun for me also because I didn't have any plastic dishes for my dolls so I would make them by myself to play and make clay was so satisfying and fun.

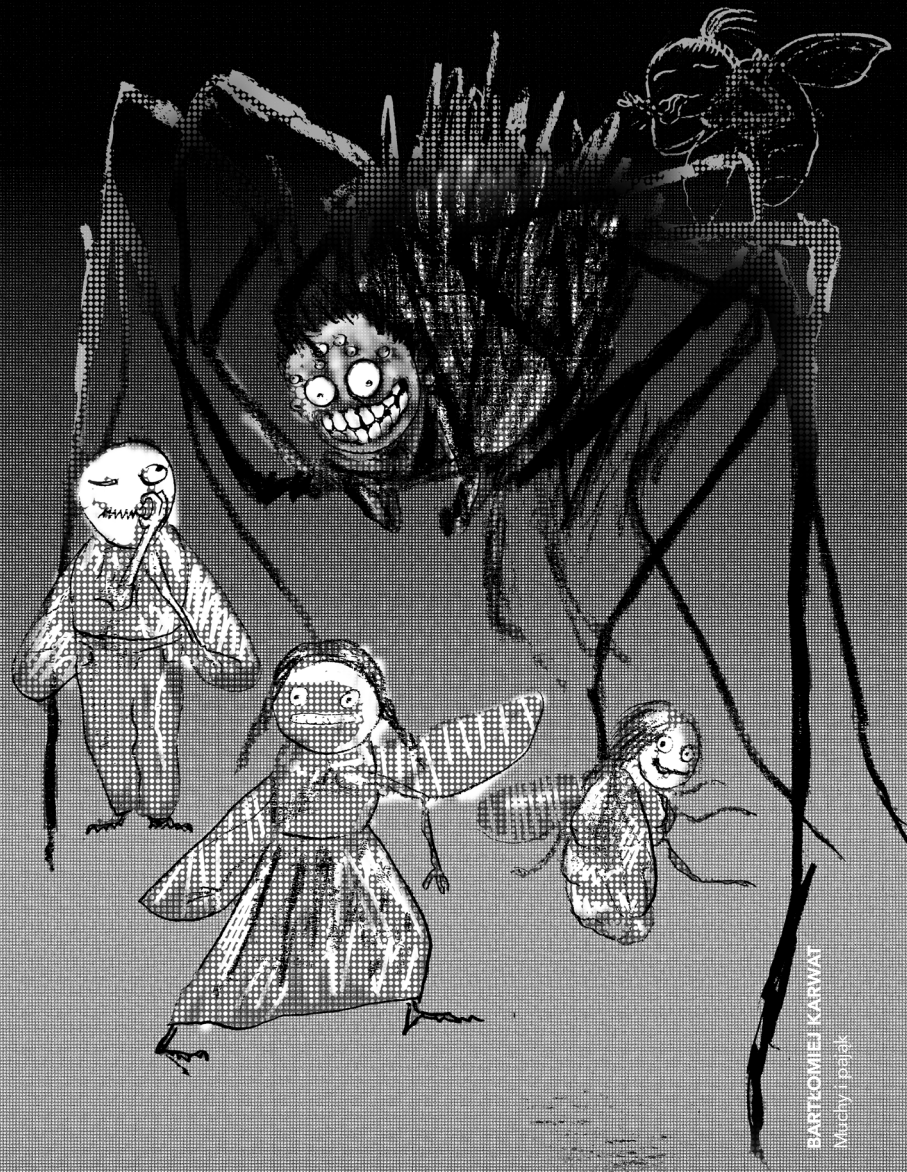
Original spelling left unchanged

STUDENT FROM AFGHANISTAN





BARTŁOMIEJ KARWAT
Gra w kulki



BARTŁOMIEJ KARWAT
Muchy i pajęki



EWELINA KĘDZIA
Trampolina



EWELINA KĘDZIA
Gra w szachy

PAWEŁ KLIMCZAK
Puszczanie latawców



PAWEŁ KLIMCZAK
Podłoga to lava / Powódź

AGNIESZKA KOLEK
Chodzi lisek koło drogi



AGNIESZKA KOLEK
Szyje ubranek dla lalek



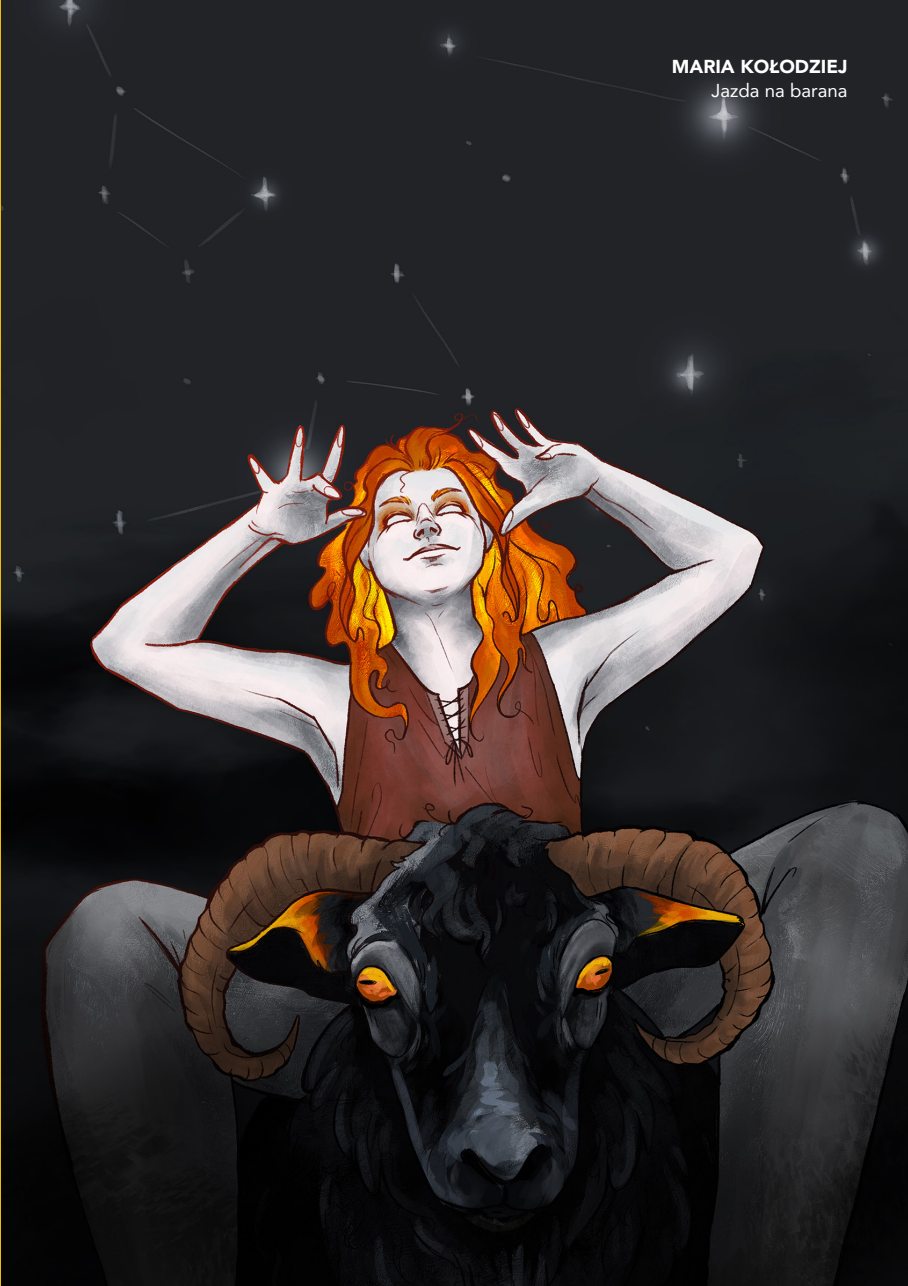
Cooking outside

*I liked to play with other children and „cook”
outside, for example make something from
grass or flowers.*

STUDENT FROM POLAND

Original spelling left unchanged

MARIA KOŁODZIEJ
Jazda na barana



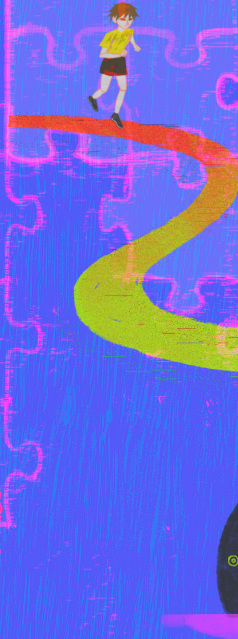
ZABAWA

w

kotka



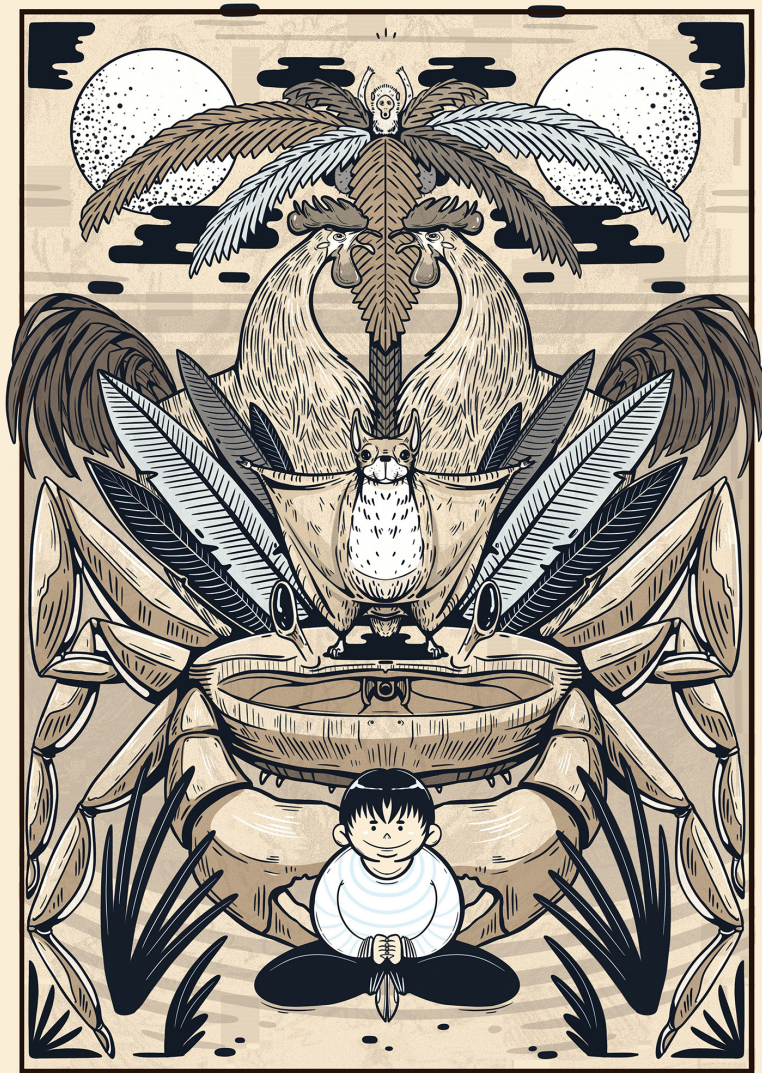
i
myszke



KAMIŁA KOSTRZEWA
Statki

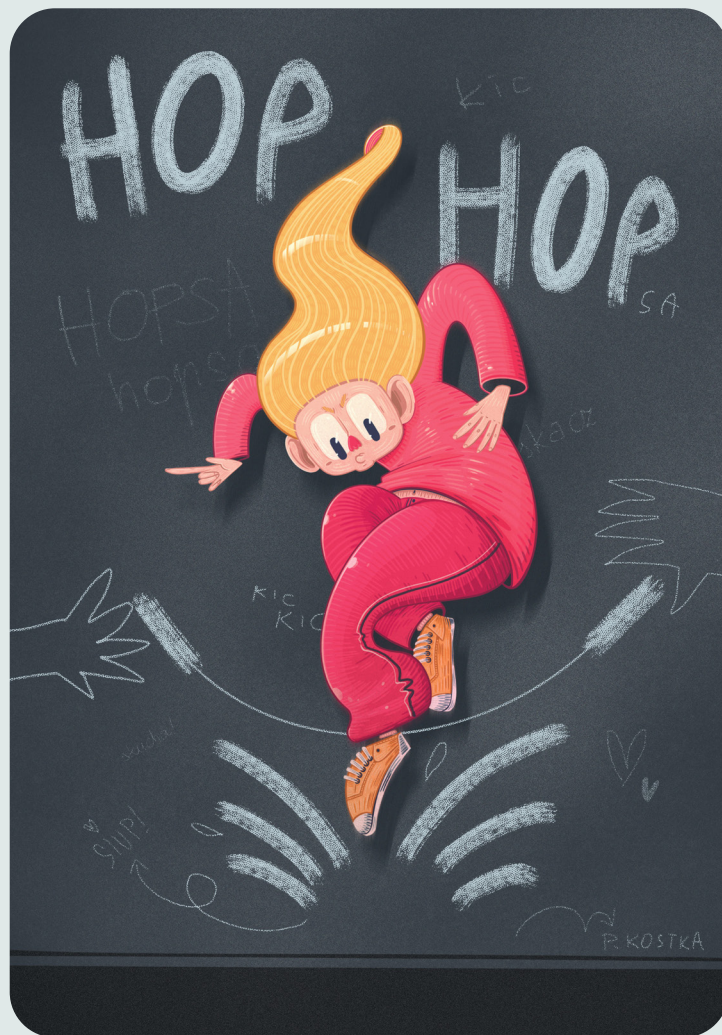


KAMIŁA KOSTRZEWA
Zabawa na zjeżdżalni



PATRYCJA KOSTYRA

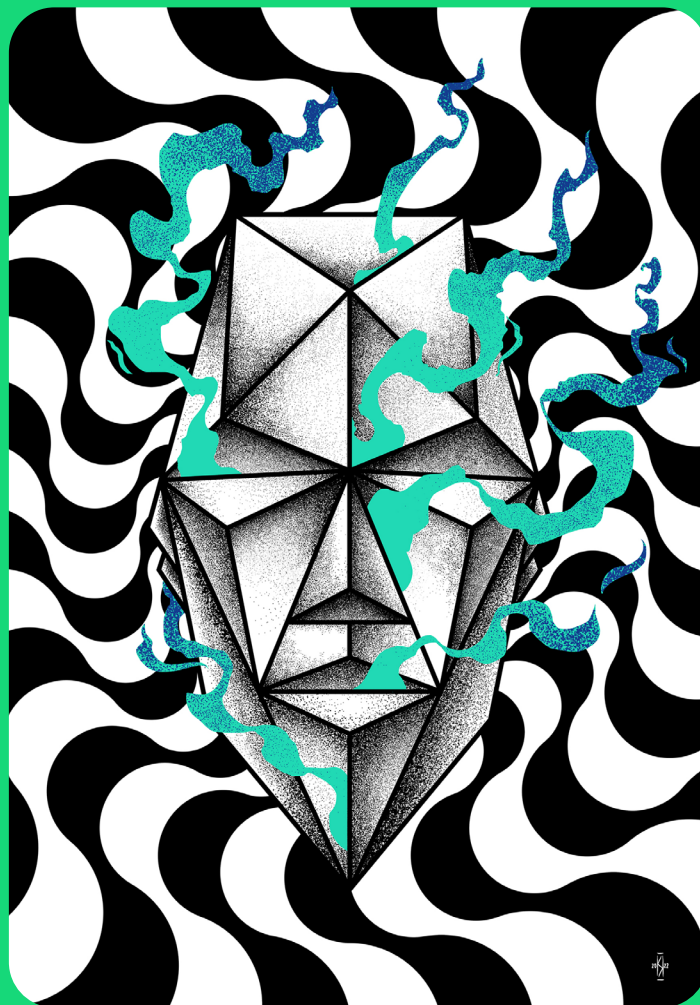
Zabawa w figurki / Zamieńcie się w...



PATRYCJA KOSTYRA

Gra w sznura

KAMIL KOWALSKI
Wyścigi raków



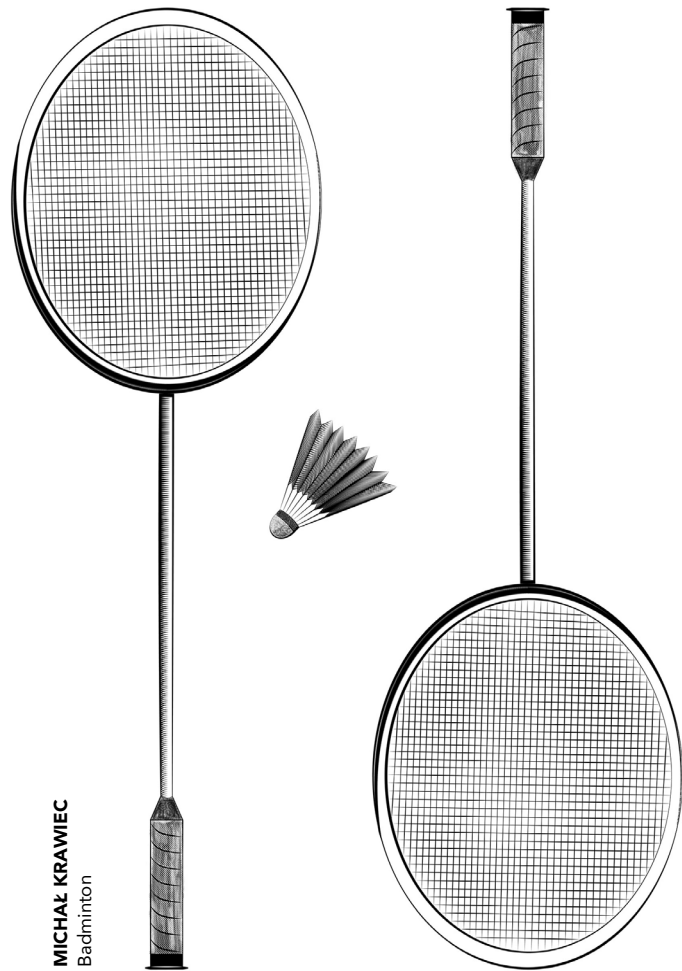
KAMIL KOWALSKI
Origami



NATALIA KRAJEWSKA
Domino



NATALIA KRAJEWSKA
Piłkarzyki

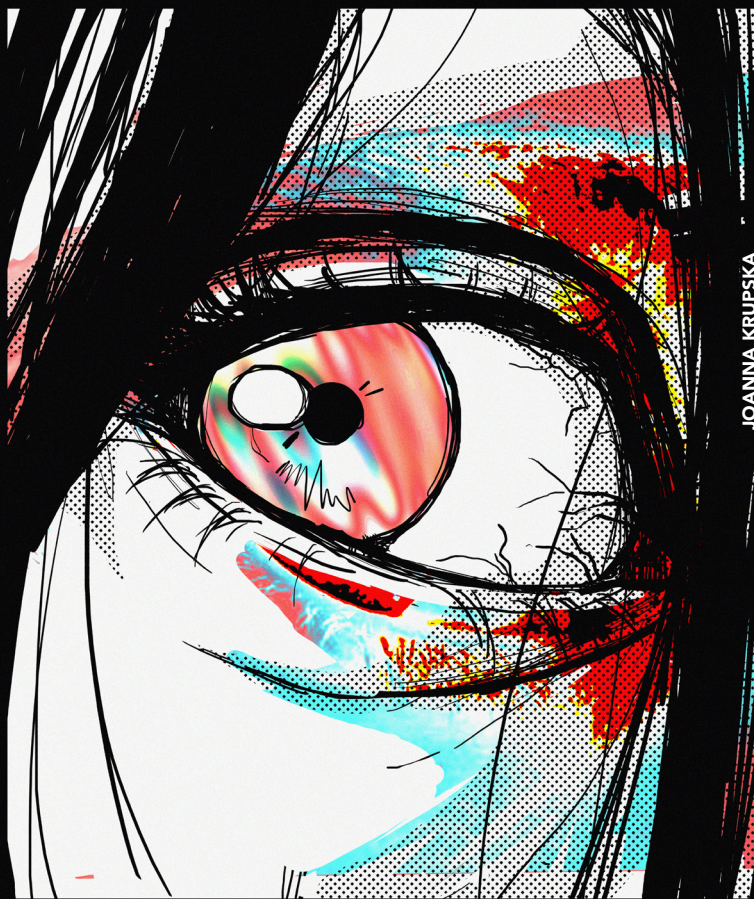


MICHAŁ KRAWIEC
Badminton



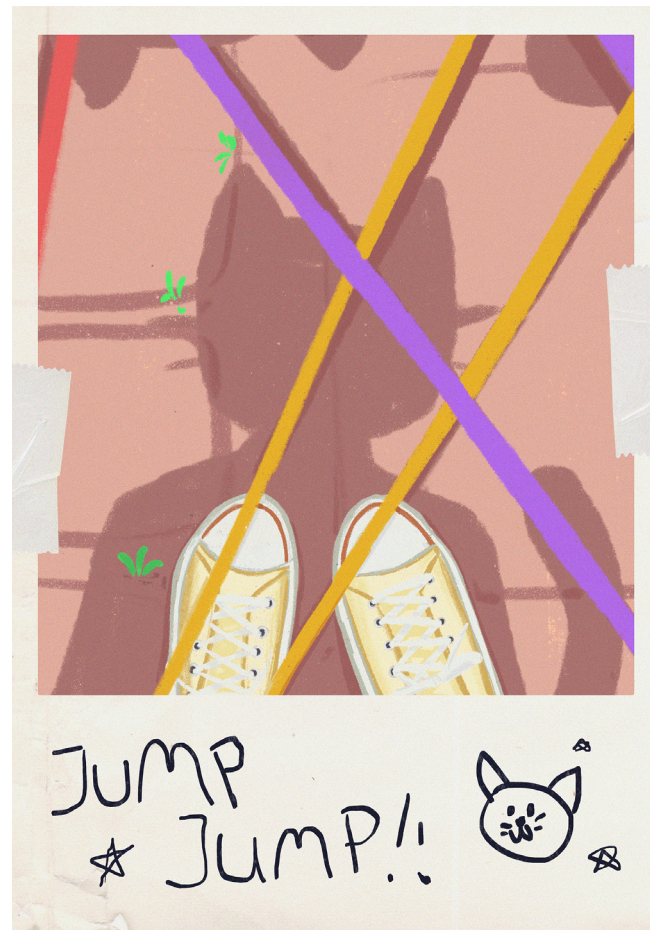
MICHAŁ KRAWIEC
Zabawa w piaskownicy

点滅しないでください



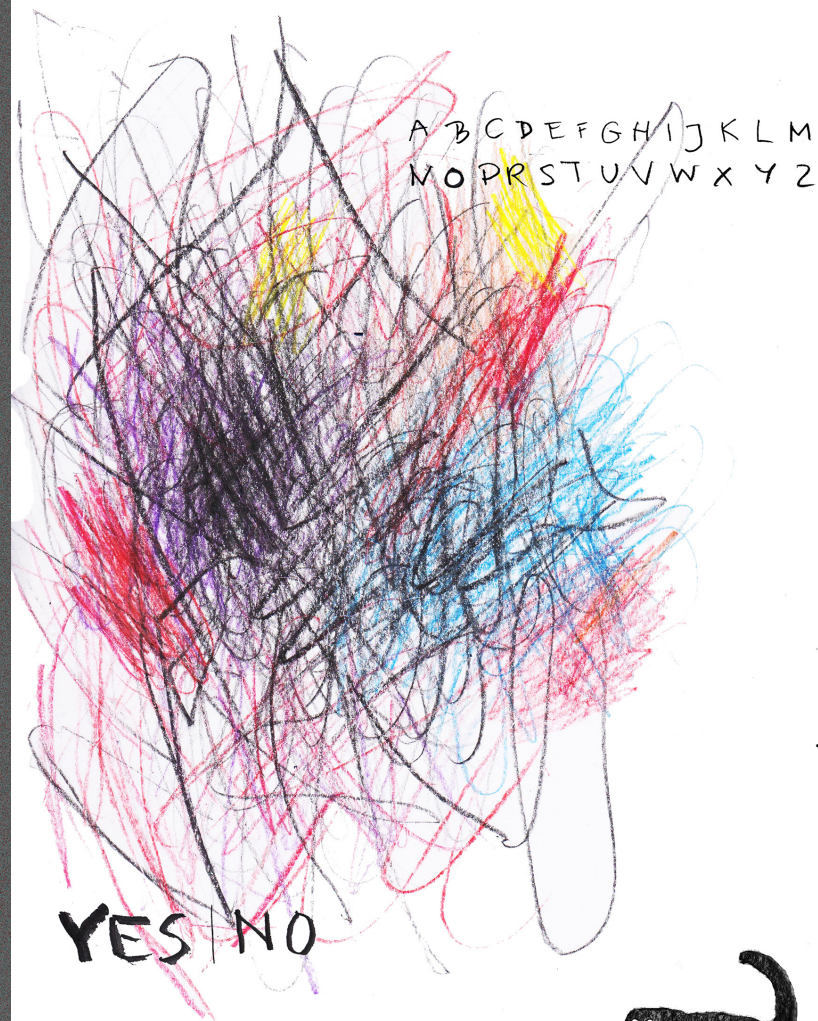
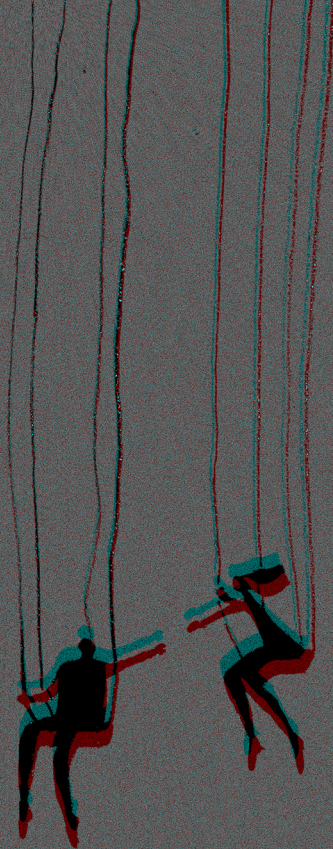
JOANNA KRUPSKA
Nie mrugaj

Don't blink



JOANNA KRUPSKA
Gra w gumę

ŻANETA KUBATA
Zabawa na huśtawce

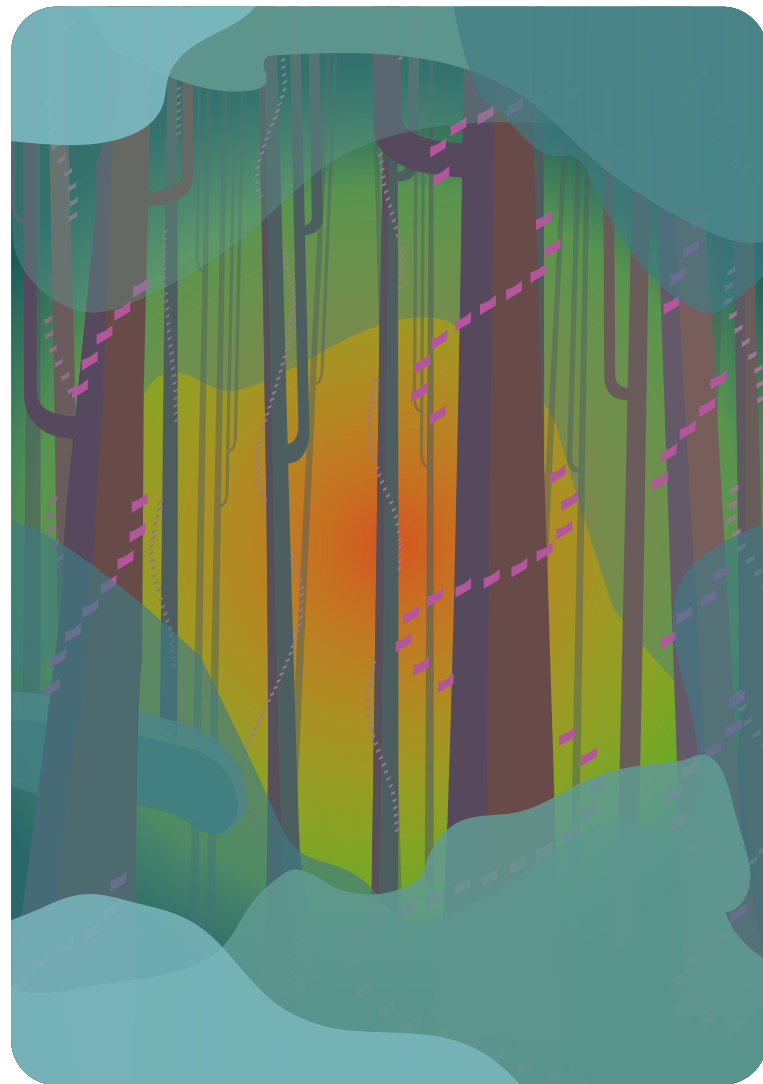


ŻANETA KUBATA
Wywoływanie duchów



ALDONA KUC

Moim małym oczkiem widzę



ALDONA KUC

Wspinanie się po drzewach





AGNIESZKA LIS
Wyścig w workach

Sandbagging

Sandbagging rules: There will be a sandbag enclosed in cloth that will hurt (but not hurt) when it hits someone, divided into two teams, one of which will be divided into two parts and stand on either side (almost 12–15 steps away), the other team will stand in the middle of the first team. The two sides of the first team try to hit the middle person with a sandbag and if they hit him, he is eliminated. If the middle person catches the sandbag with his hand, he gets one more chance until the middle person is eliminated and then the teams switch places. We usually played after school or during free time in PE classes often in the school playground, occasionally in the neighborhood yard. This game is a great test of reflexes and there is a sense of achievement and not much frustration on either side, so almost all boys and girls love to play it.

Original spelling left unchanged



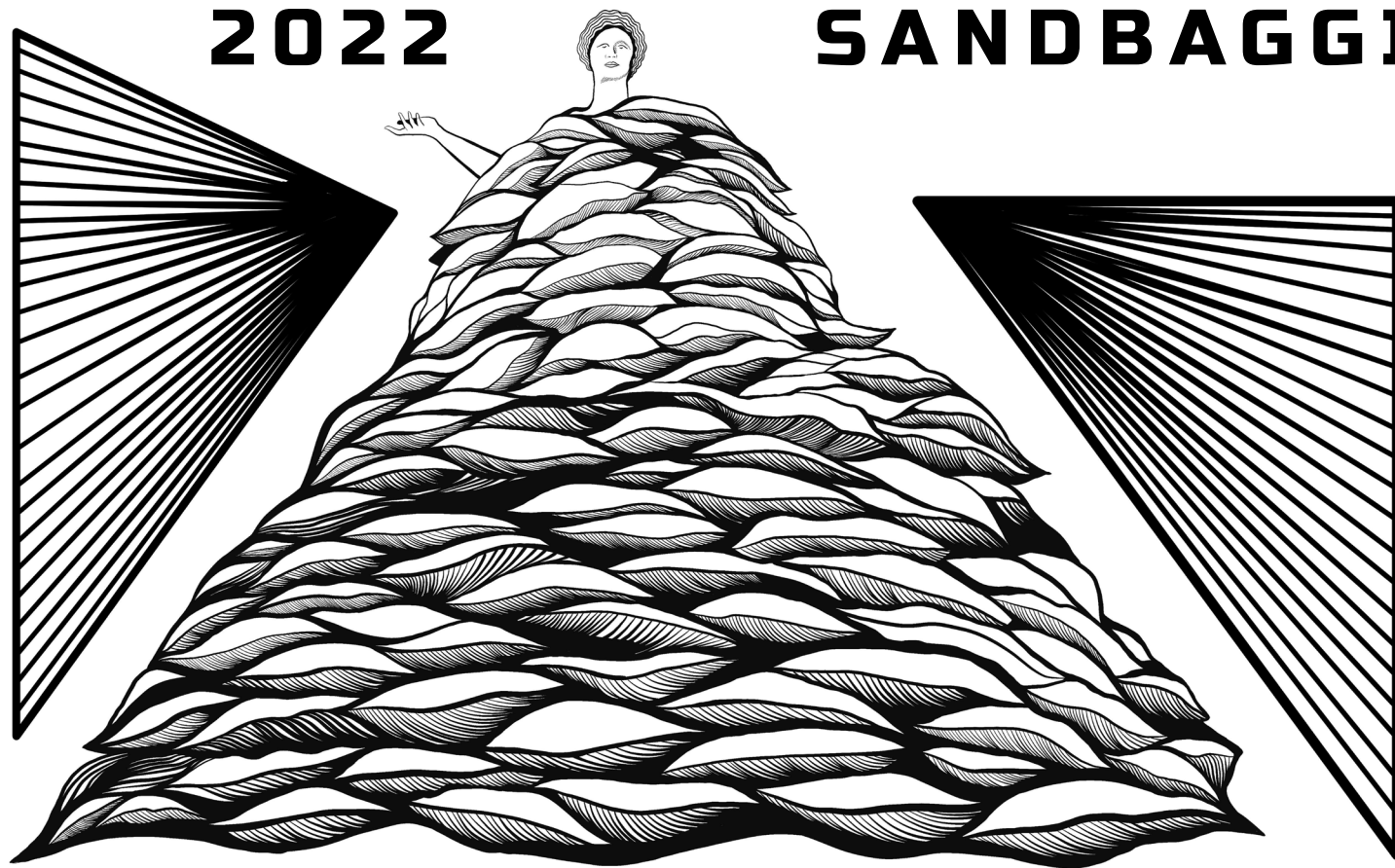
MARINA LYKHO

Feel like a princess

LECTOR FROM CHINA

2022

SANDBAGGING



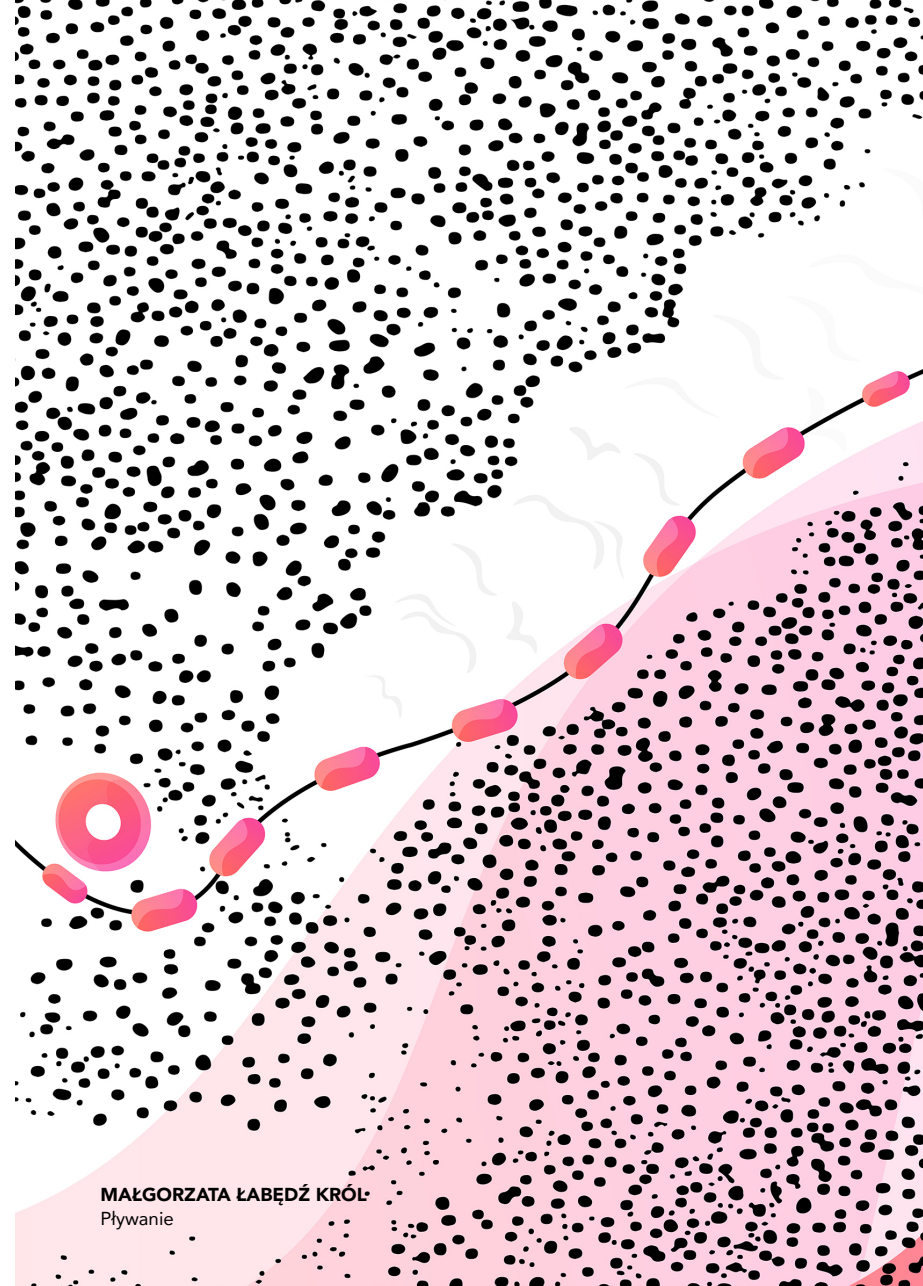
ODESSA

EXIT



MAŁGORZATA ŁABĘDŹ KRÓL

Gąski, gąski do domu



MAŁGORZATA ŁABĘDŹ KRÓL

Pływanie



MICHAŁ MISIURA
Capture



MICHAŁ MISIURA
The Flag

ANNA MOLOKANOVA
Nurkowanie



La zapatilla por detrás

Este juego consiste en sentar a todos los participantes en círculo, excepto a uno, que será el „diablo”. Podrá escogerse a este diablo mediante sorteo, echándolo a suertes o con algún voluntario. El grupo en círculo (se suele jugar con grupos grandes, como mínimo 4 o 5 personas) y sentados canta la siguiente canción:

**La zapatilla por detrás, tris tras
ni la ves ni la verás, tris tras
mirar para arriba que caen judías
mirar para abajo que caen garbanzos
¡A callar, a callar, que el diablo va a pasar!**

Original spelling left unchanged

Mientras los participantes cantan la canción, el diablo debe recorrer el círculo caminando por fuera y dejar en la espalda de algún jugador una zapatilla. Cuando termina la canción, los participantes del círculo abren los ojos y se giran para comprobar si la zapatilla está detrás de ellos. Si esto ocurre, esa persona se levanta y debe salir corriendo para intentar atrapar al diablo (siempre alrededor del círculo). Si el diablo consigue dar dos vueltas al círculo sin ser tocado con la zapatilla, el perseguidor debe esconder la zapatilla en la próxima ronda.

ANDREA FROM SPAIN

KATARZYNA MULAR
Zabawa lalkami

ZABAWA LALKAMI

MUMBLETY-PEG

arkowa gra zręcznościowa z wykorzystaniem noża

pikuty · gra w noża · plac zabaw

biłanie kieszonowego noża w ziemię za pomocą różnych sztuczek

KATARZYNA MULAR
Gra w noża

dawniej bardzo popularna zabawa p

MUMBLETY-PEG



The background collage includes several small images and text snippets. At the top right, there is a small image of a person's head with a red 'X' over it, and a text snippet that reads: "In the most basic version of the game, the player tries to extract it with his or her fingers. There are many variants of the game, but the basic one is to stick the knife in the ground and try to pull it out. The player or as the game is called 'Mumblety-Peg'." Below this, there is a small image of a person's hand holding a knife, and a text snippet that reads: "In the variant of the game, the player tries to extract the knife from the ground with his or her fingers. There are many variants of the game, but the basic one is to stick the knife in the ground and try to pull it out. The player or as the game is called 'Mumblety-Peg'." At the bottom right, there is a small image of a hand with a red 'X' over it, and a text snippet that reads: "The player or as the game is called 'Mumblety-Peg'." The collage also features various other text snippets and images, including a person's face, a person's hand, and a person's foot, all with red 'X' marks over them.

Przeżycie sobie znak pokoju

P.Kój z Tobą!

...i żebyś go ze mną sprzątał



Tysiąc koni przepuszczamy

A jednego zatrzymamy

BARBARA MURGRABIA
Jawor, jawor, jaworowi ludzie

Ten się liczy
jako dwa

Gdzie przepustka?

NIELEGALNE
KUCYKI!

Olek! Kucyka
złapał!





MIKOŁAJ NERONOWICZ
Zabawa z pupilem

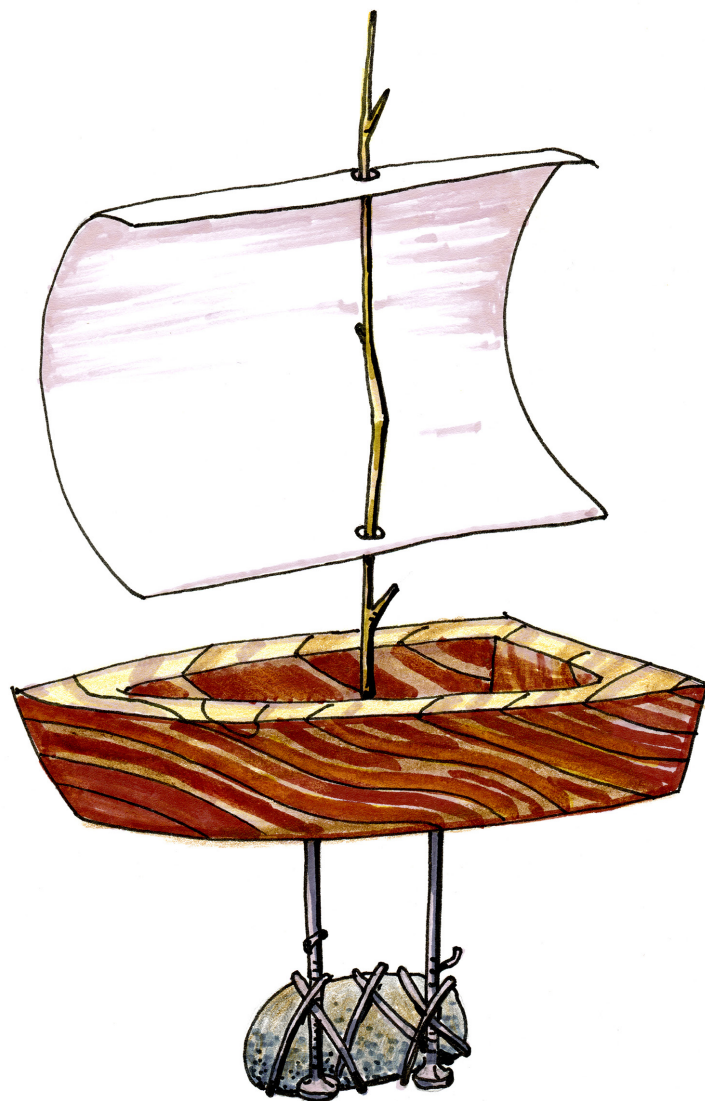




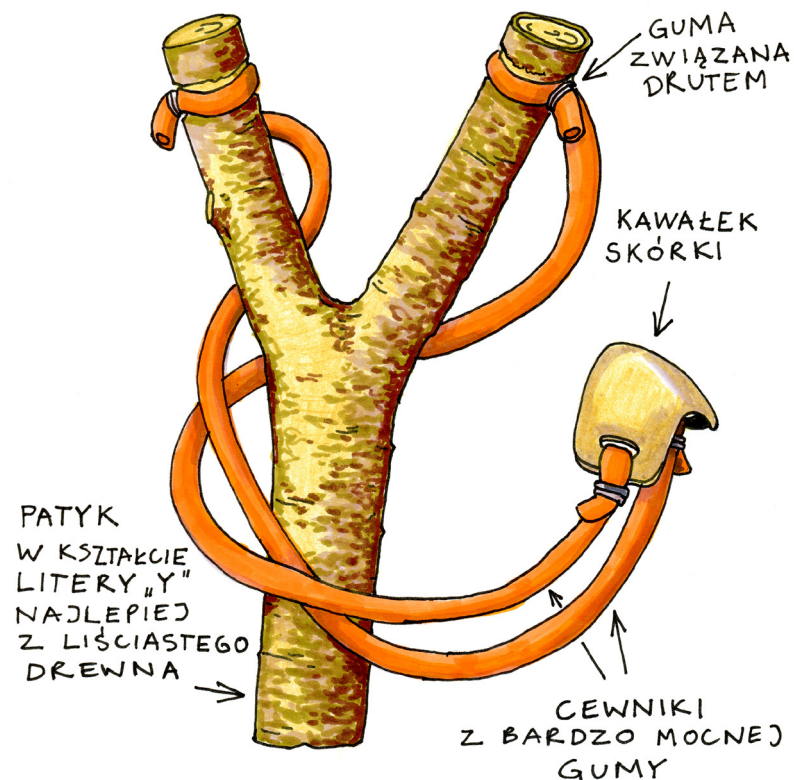
ANNA NOLEPA
If you happy and you know it ...

ANNA NOLEPA
Piłka parzy





IGNACY NOWODWORSKI
Łódki z kory



IGNACY NOWODWORSKI
Strzelanie z procy



KATARZYNA OLBROMSKA
Dwa ognie



KATARZYNA OLBROMSKA
Komiksy

Nascondino

The name was “nascondino” and children had to hide while one of them was counting. After he counted he had to look for the other children. It could be played almost everywhere but I didn’t like it.

STUDENT FROM ITALY

It

Tag - someone is “it” they have to chase and just tap another person who then becomes “it”. Aim of the game is to avoid getting tapped. It is a game for groups of friends, no matter how many.

Original spelling left unchanged

STUDENT FROM ENGLAND



ALEXANDRA PAVLENKO
Koszykówka



ALEXANDRA PAVLENKO
Przebieranki

WIT PICHURSKI
Jazda na rowerze



WIT PICHURSKI
Jazda na rowerze

MARTA PIECZONKA
Zabawa z balonami



MARTA PIECZONKA
Gra w kapsle

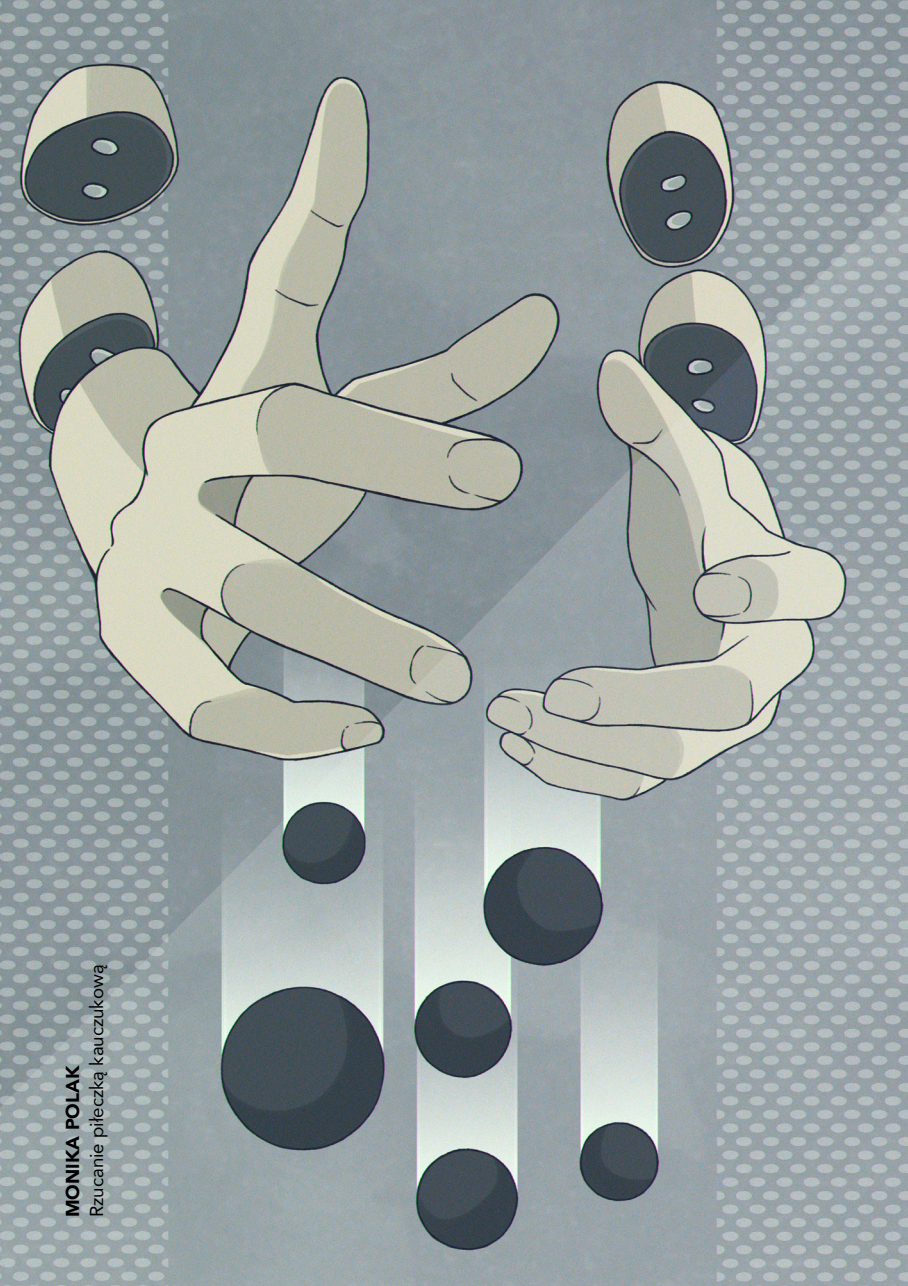
ANETA PIKUŁA

Budowanie zamku z piasku

ANETA PIKUŁA

Barłki mydlane

MONIKA POLAK
Rzucanie piłeczką kauczkową



MONIKA POLAK
Malowanie kredą



EWA PONIŃSKA
Zabawa w sklep



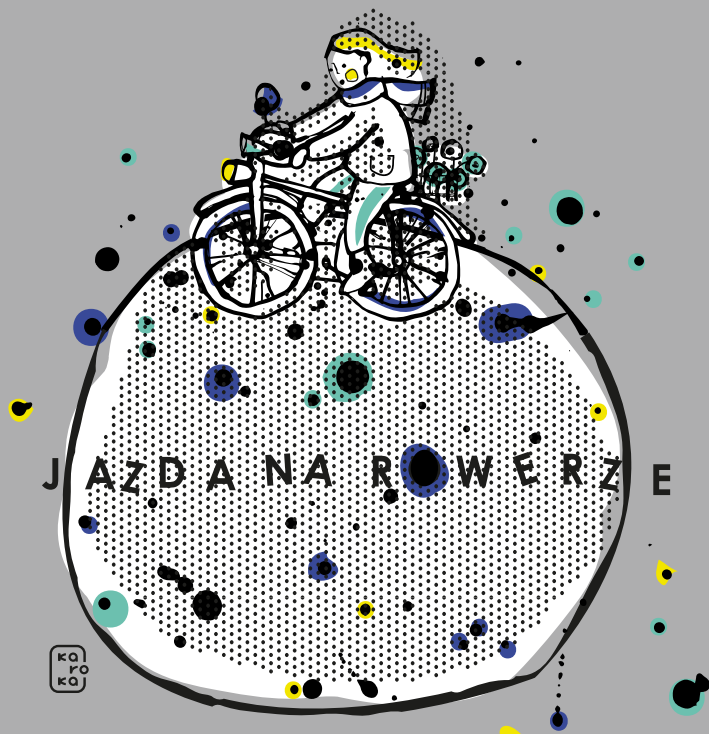
EWA PONIŃSKA
Zbieranie muszelek



BARTOSZ POSACKI
Domek na drzewie



BARTOSZ POSACKI
Puszczanie kaczek



JAZDA NA ROWERZE

KO
RO
KO



KO
RO
KO

Paper planes

When I was about 5 years old, my friend and I were spending a lot of time outdoors. Our neighborhood wasn't an attractive place for kids and especially our backyard wasn't a nice place for playing due to the small size of it and quite dirty surroundings. However, we spent most of our time there coming up with ideas for games. Our favorite was a quite simple game that was to catch paper airplanes flying from the 3rd floor. One of us would fly them, and the other would try to catch them, and then the other way round. It seems pretty simple but it was a lot of fun back then. The person who would catch most planes would win and the other person was supposed to grant the winner's wish. We sometimes substituted planes with other small things like sweets and then the winner would receive them all.

STUDENT FROM POLAND

Being Pope

The game was called "Being Pope". We usually played it in the streets. You need at least 6 people for it to be fun, but the more the merrier. One person from the group is "investigator", who will later ask questions to others. Rest of the people gather together and choose their Pope, the investigator shouldn't be aware of who the Pope is. Then he should start asking questions to children to guess who the Pope is, children should give vague and funny answers for his questions. Nobody wanted to be the investigator because answering questions with witty remarks was more fun.

Original spelling left unchanged

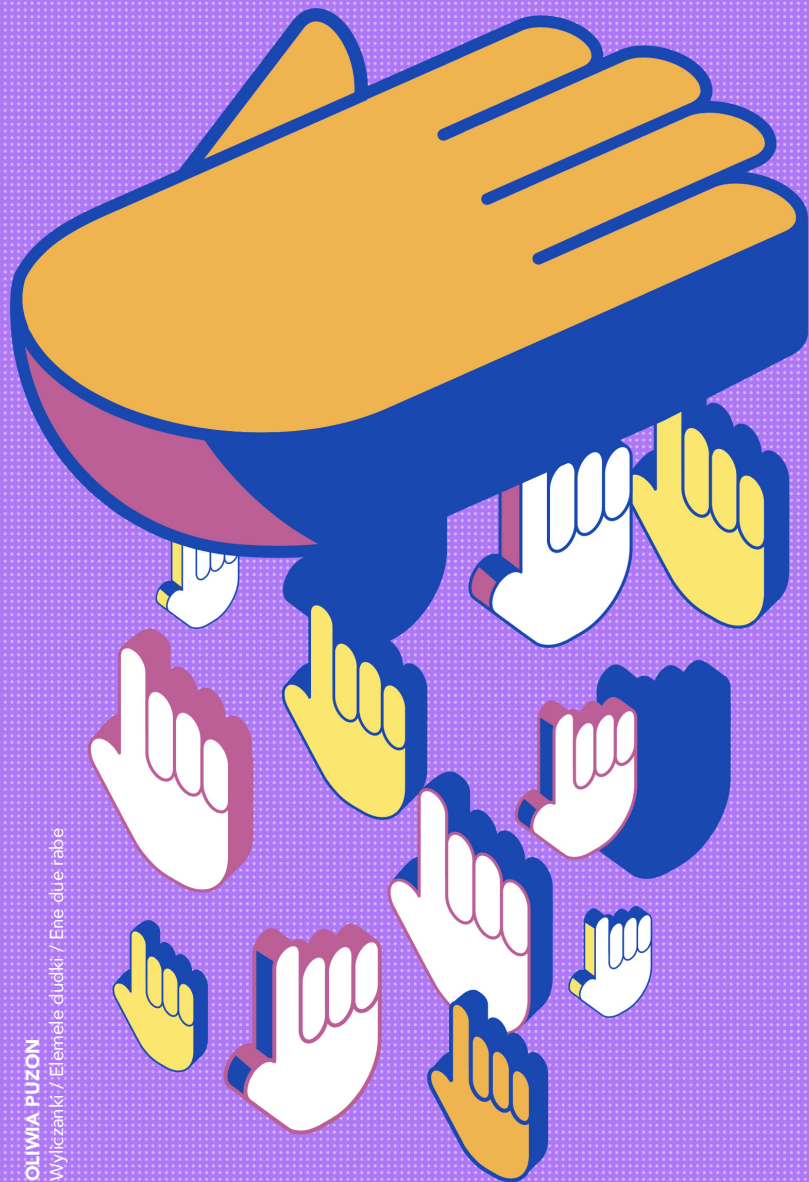
STUDENT FROM GEORGIA

PAULINA PTASZYŃSKA
Samoloty z papieru



PAULINA PTASZYŃSKA
Budowanie bazy





ROZDZIAŁ III

DANIA GŁÓWNE

83. GOŁĄBK I

Składniki na 4 porcje:

piasek - 10 nakrętek

babka lancetowata - 4 liście z łodygami

rumianek - garść

jarzębina owoce - pół garści

8 żdźbeł trawy

Dodatkowo:

nakrętka, na przykład po coli

foremka do babki z piasku

patyk do zamieszania

Sposób przygotowania:

Piasek wsypujemy do foremki na babkę. Dodajemy jarzębinę, mieszamy patykiem. Następnie z każdego kwiatka rumianku drążymy paznokciem środek, płatki rozdrabniamy, dodajemy do foremki. Tak samo postępujemy z łodygą babki - drążymy pojedyncze kuleczki i dodajemy do farszu. Przystępujemy do faszerowania. Liście babki rozkładamy płasko, na każdym umieszczamy po jednej zakrętkie farszu, zawijamy. Wiążemy żdźbłami trawy i zostawiamy na krawędzi piaskownicy w słoneczny dzień na około dwie godziny. Podajemy z trawą, piaskiem oraz kwiatami mleczu.



rys. 12 Babka lancetowata.

Garść ciekawostek

Babka lancetowata znana jest ze swoich właściwości leczniczych. Świeżo zerwana i pośliniona ukoi ranę, usmęczy ból i przyspieszy gojenie.

ROBOTBOT

Jazda na hulajnodze

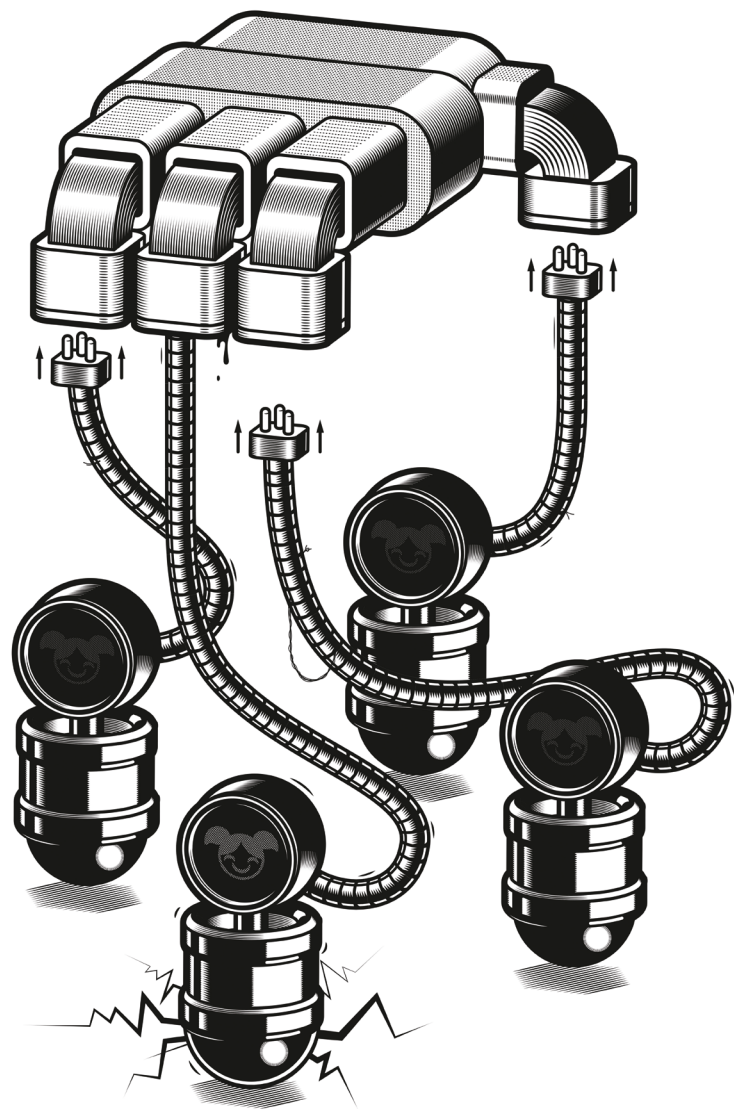




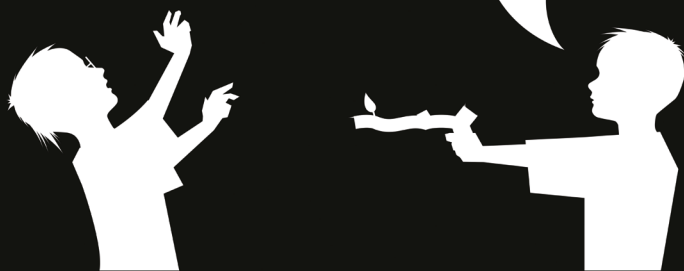
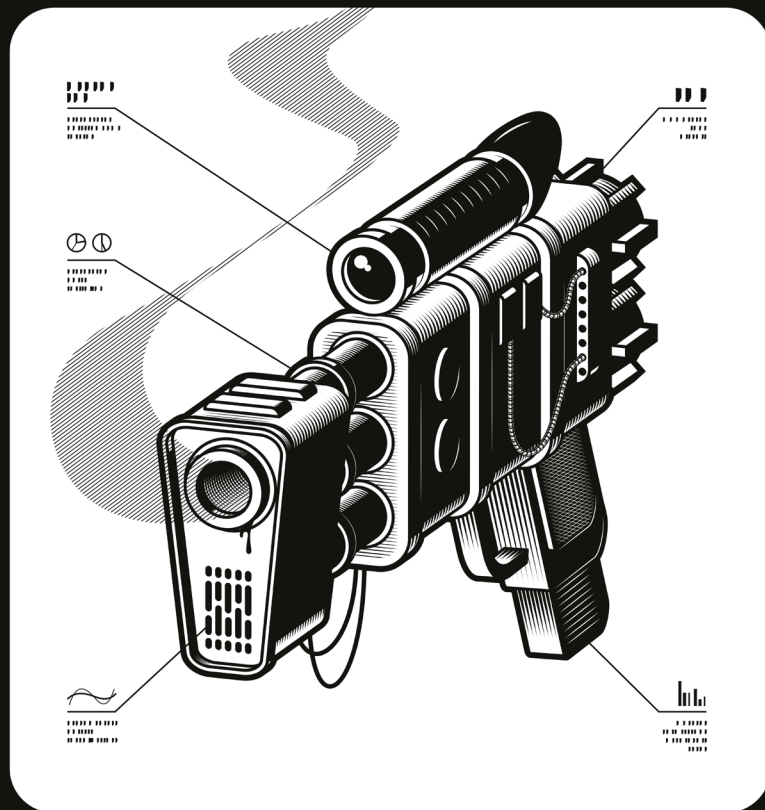
MAGDALENA ROGOWSKA
Kosi kosi łapci



MAGDALENA ROGOWSKA
Skakanie na jednej nodze



ŁUKASZ ROŻAŃSKI
Palcac pod budkę



ŁUKASZ ROŻAŃSKI
Pif paf

~~S~~~~I~~~~M~~~~O~~~~N~~

SAYS



WIOLETA RUSNARCZYK
Simon mówi



WIOLETA RUSNARCZYK
Łowcy skarbów

AGATA SMOLARCZYK
Gra w butelkę



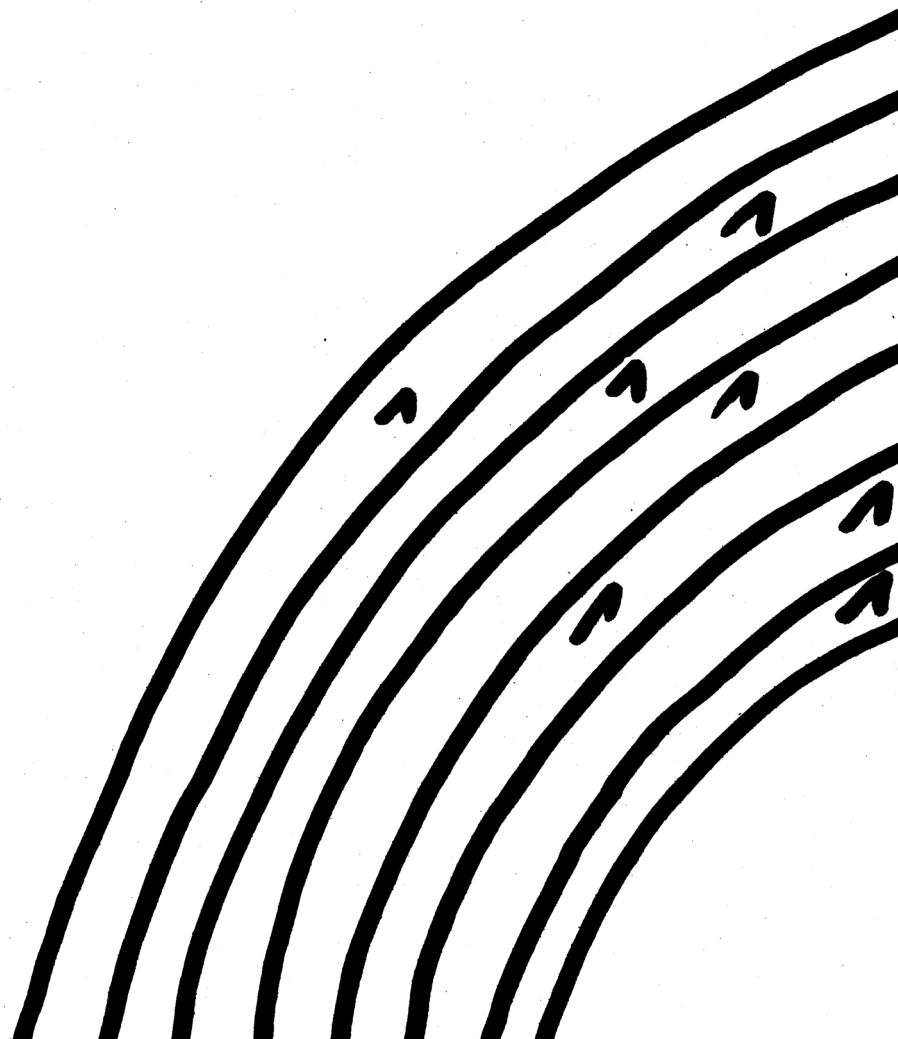
AGATA SMOLARCZYK
Przeciąganie liny





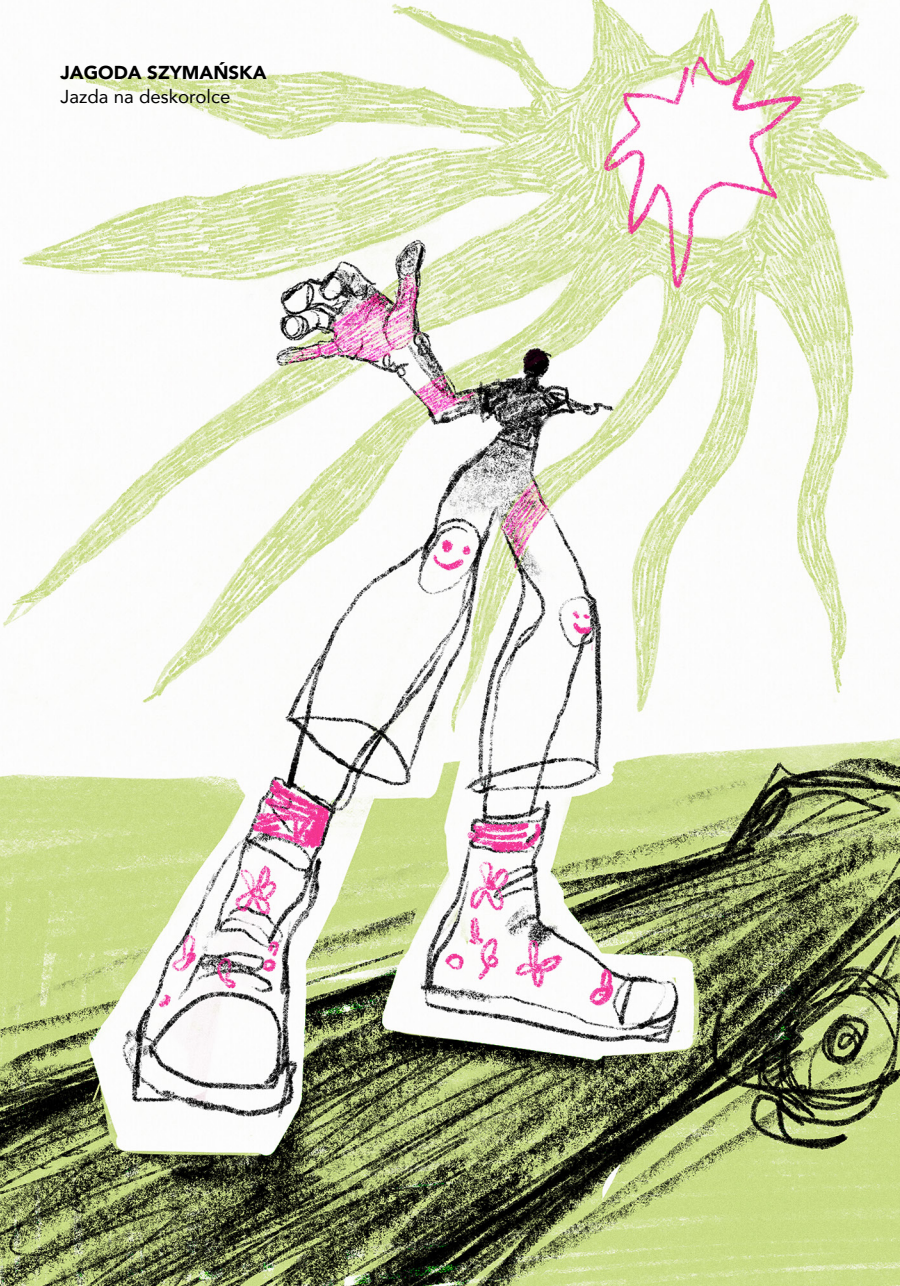
Michał Sowiźdrzał

1 - CZARNY



JAGODA SZYMAŃSKA

Jazda na deskorolce



JAGODA SZYMAŃSKA
Teatr cieni

El Escondite

Since I'm from Spain, I will provide the name in Spanish and in English. The game is "El Escondite", which in English would be "Hide and Sick". The rules are that one person is counting numbers until we tell him/her to stop and then, this person has to look for everyone who is hiding. This game can be played anywhere but mostly in the street. It was fun for me because you were able to meet new people and also, every child or teenager loves to play it.

STUDENT FROM SPAIN

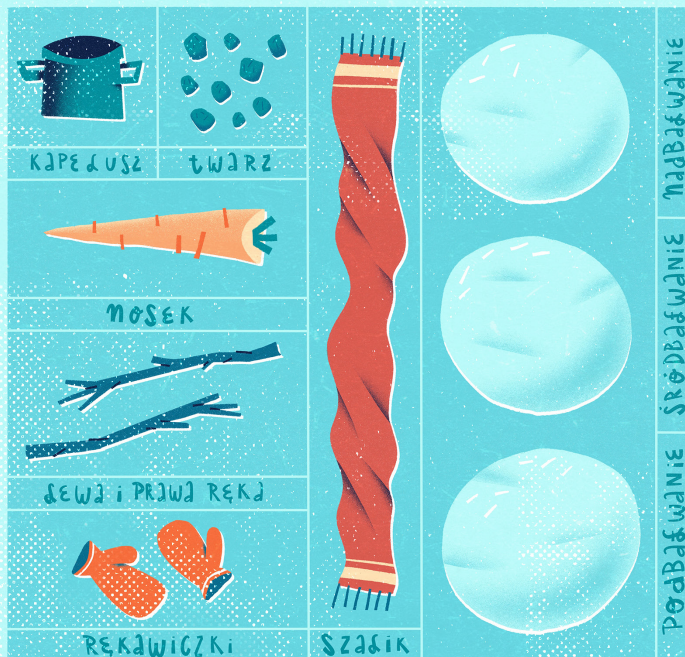
Hide and Seek

In general, we were playing hide and seek. One person closes his/her eyes for a short period of time. They either count to 10 or 50. Then they open their eyes and try to find hiders. The first one to be found is another seeker. This is how we played it. It was so much fun to play it with my friends in the street till the time my parent set for me (generally it was 5–6 pm).

ESRA FROM TURKEY

Original spelling left unchanged

LEPIMY



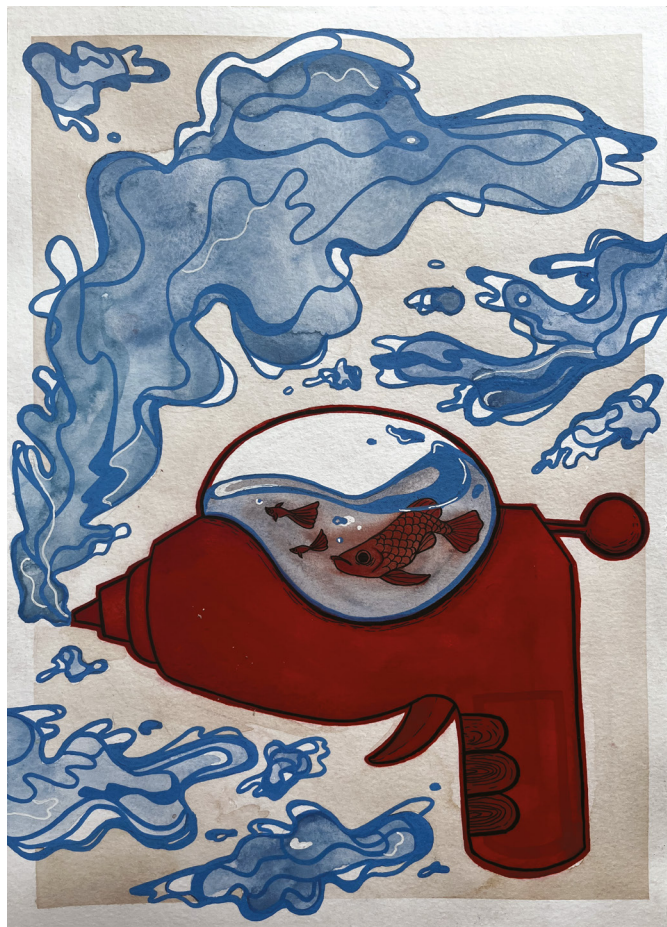
BĄŁWANA



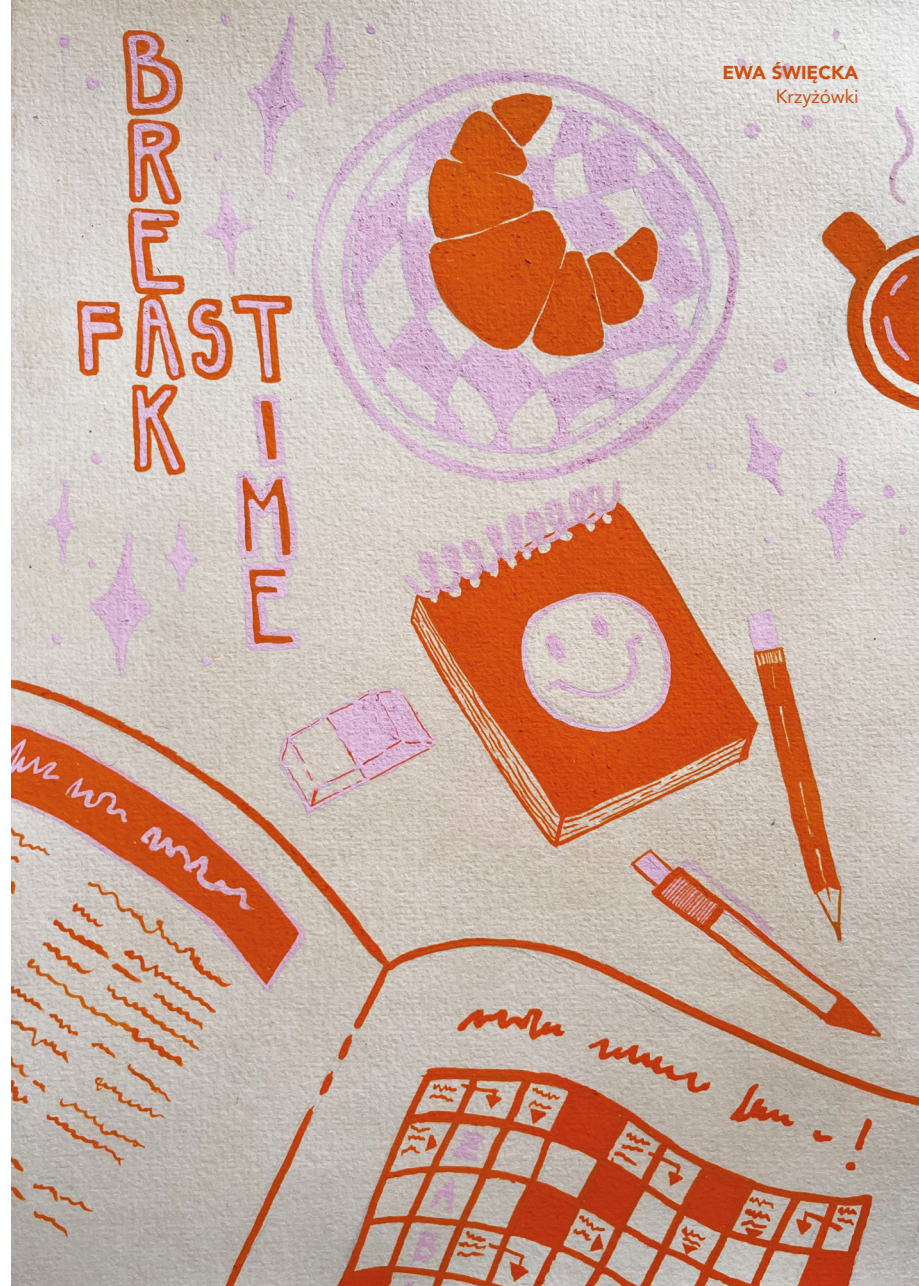
EMILIA ŚWIĘCKA
Bitwa na poduszki



EMILIA ŚWIĘCKA
Skakanka



EWA ŚWIĘCKA
Pistolety na wodę



EWA ŚWIĘCKA
Krzyżówki



KRZYSZTOF TARNOWSKI
Palant

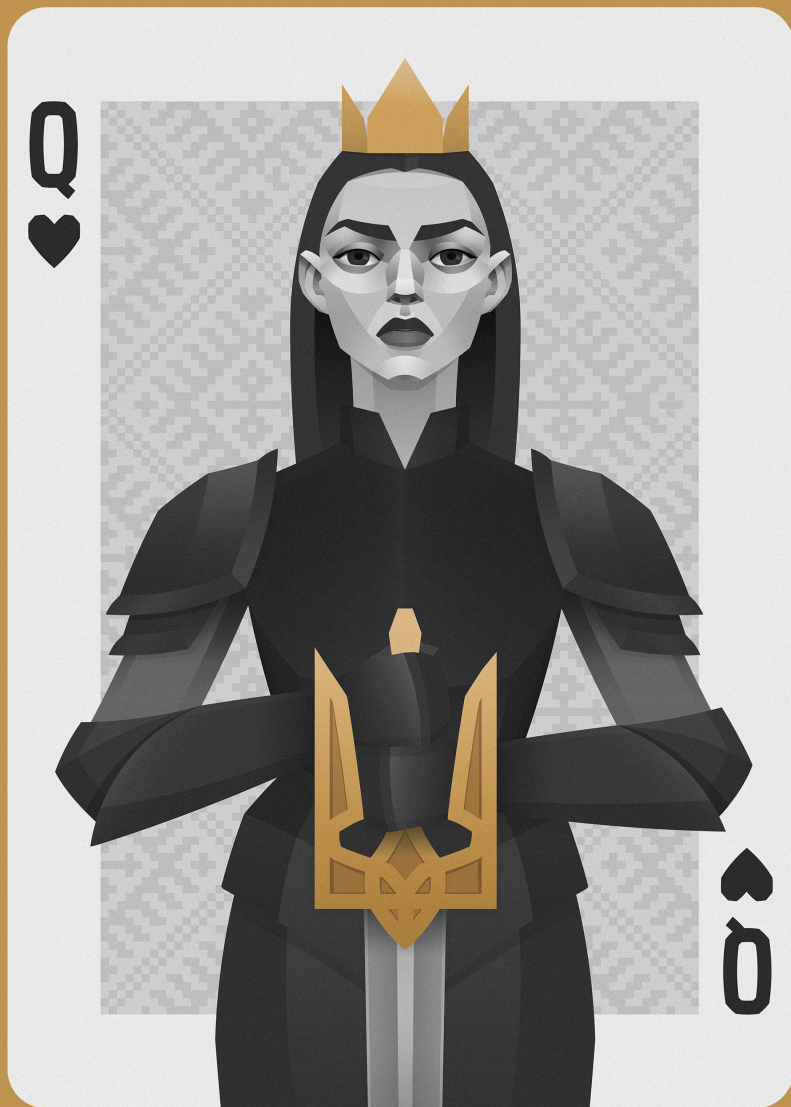


KRZYSZTOF TARNOWSKI
Hula hop



BARTŁOMIEJ TRZOS
Piłka nożna





ANASTASIIA VODIANKO
Gra w karty



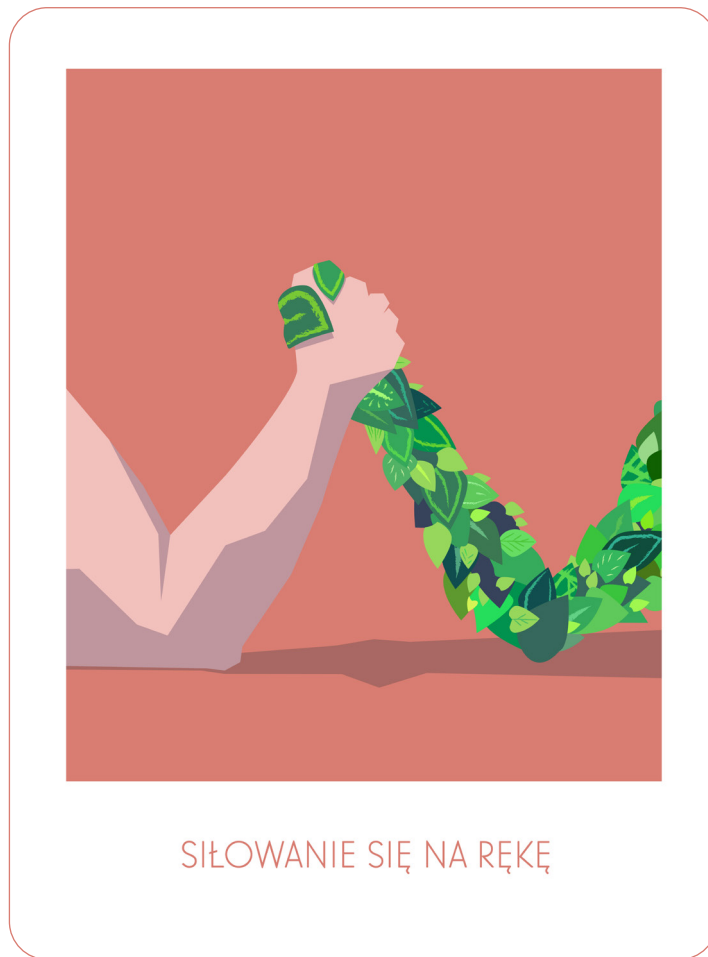
JULIA WĘGRZYNOWICZ
Podwieczorek z pluszakami



JULIA WĘGRZYNOWICZ
Gra w kości



MAŁGORZATA WOLAK
Kostka Rubika

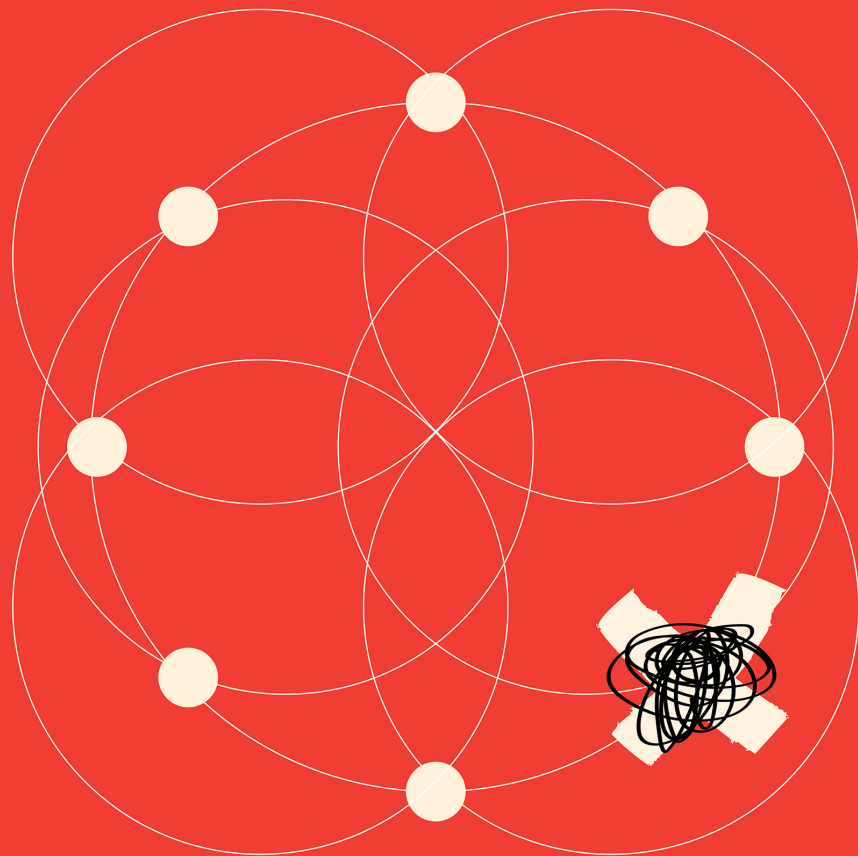


SIŁOWANIE SIĘ NA RĘKĘ

MAŁGORZATA WOLAK
Siłowanie się na rękę



MARTA WOLNA
Pamiętnik



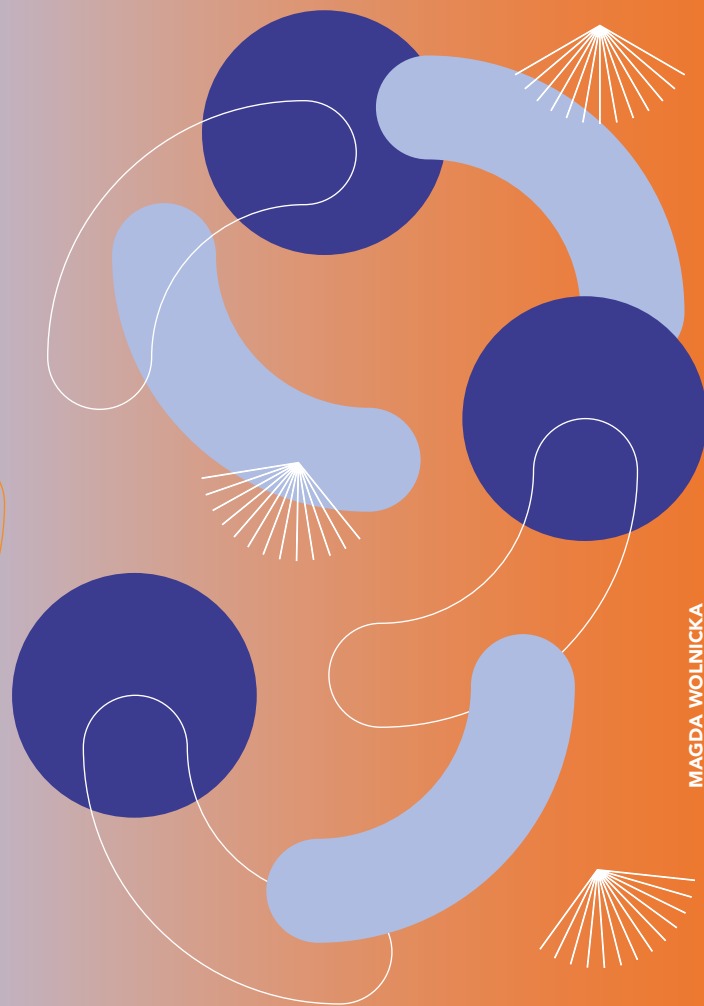
MARTA WOLNA
Gorące krzesła

MAGDA WOLNICKA
Żonglowanie



żonglerka

MAGDA WOLNICKA
Zośka



zośka

Квача

Напевно, найбільш улюбленою грою в дитинстві для мене була гра в квача. Правила були досить легкі, тай на мою думку ця гра поширена по всьому світу. Для того щоб грати, тобі просто потрібно швидко бігати, і вміти швидко тікати від людини яка буде тебе ловити. Переважно в цю гру ми грали на вулиці, тому що для неї потрібно багато місця, оскільки охочих пограти було завжди дуже багато.

STUDENT FROM UKRAINE

Rotten telephone

The second game is called “rotten telephone”. One is the leader who is called “mother”, the rest of the children sit next to each other and they whisper in the ear of the person sitting next to them some negative words, like “rotten tomato”. then “mother” can ask any kind of question they want and you should answer the word that they whispered to you; for example - What did you have for breakfast? – A rotten tomato, and everybody laughs.

Original spelling left unchanged

STUDENT FROM GEORGIA



PAULINA WRÓBLEWSKA
Głuchy telefon



PAULINA WRÓBLEWSKA
Kukielki



ANNA ZADWORNA
Podchody



ANNA ZADWORNA
Państwa, miasta

ŁUCJA ZAREMBA

Jedzie pociąg z daleka / Wąż



ŁUCJA ZAREMBA
Kalambury

3X▲
1X●

MAGDA ZARZYCKA

Trzy kubki / Gdzie jest kulka?



MAGDA ZARZYCKA
Karaoke



JAKUB ŻURKOWSKI
Wróżby



JAKUB ŻURKOWSKI
Ence pence



ALEKSANDRA ŻYWICKA
Bitwa na śnieżki



ALEKSANDRA ŻYWICKA
Gry planszowe

Impressum:

ORGANIZATOR · ORGANIZER

Wydział Sztuki Uniwersytetu Opolskiego / Faculty of Art, University of Opole

PARTNERZY · PARTNERS

Biuro Programu Erasmus+ Uniwersytetu Opolskiego, Galeria Sztuki Współczesnej w Opolu,
Miejska Biblioteka Publiczna im. Jana Pawła II w Opolu, Stowarzyszenie Moving.Lab, ILSSA UO, ZING /
Erasmus+ Programme Office UO, Municipal Public Library of Opole, Moving.Lab Association,
ILSSA UO, ZING

KURATORKI · CURATORS

Magdalena Hławacz, Ewelina Kędzia, Patrycja Kostyra, Magda Wolnicka

WSPÓŁPRACA I NIEOCENIONA POMOC · COOPERATION

Grzegorz Gajos, Wydział Sztuki UO / Faculty of Art
Michał Krawiec, Wydział Sztuki UO / Faculty of Art
Halina Palmer-Piestrak, Biuro programu Erasmus+ UO / Erasmus+ Programme Office
Bartosz Posacki, Wydział Sztuki UO / Faculty of Art
Paulina Ptaszyńska, Wydział Sztuki UO / Faculty of Art
Michał Wanke, Wydział Filologiczny UO / Faculty of Philology
Studentzi programu Erasmus+ / Students in the Erasmus+ programme

PLAYGROUND – LUDIC EXPERIENCES OF HUMANS

Michał Wanke, Wydział Filologiczny / Faculty of Philology
Oryginalna pisownia wypowiedzi studentów pozostawiona bez zmian / Original spelling left unchanged

PROJEKT I OPRACOWANIE GRAFICZNE · GRAPHIC DESIGN

Magdalena Hławacz, Katarzyna Mular

PROJEKTY OKŁADEK · COVERS DESIGNS

Ewelina Kędzia (EK), Michał Krawiec (MK), Katarzyna Mular (KM), Marta Pieczonka (MP)

Okładki wydrukowano na papierach ozdobnych ZING w technice sitoduku w pracowni grafiki Wydziału Sztuki pod czujnym okiem Michała Krawca / Covers were printed on ZING papers in the silkscreen technique in the printmaking studio of the Faculty of Art under the watchful eye of Michał Krawiec

Książkę ILUSTRAGAN 6. PLAC ZABAW wydrukowano na papierze ZING
The ILUSTRAGAN 6. PLAYGROUND book was printed on ZING paper

TŁUMACZENIA · TRANSLATIONS

Oksana Smolnikova

WYDAWCA · PUBLISHER

Wydział Sztuki Uniwersytetu Opolskiego / Faculty of Art, University of Opole

ISBN 978-83-63117-19-1

DRUK · PRINT

Drukarnia Sindruk w Opolu / Sindruk Printing House in Opole

OPOLE 2022

ILUSTRAGAN jest przedsięwzięciem cyklicznym, zapoczątkowanym w Pracowni Rysunku i Grafiki Cyfrowej Magdaleny Hławacz oraz Pracowni Projektowania Graficznego Grzegorza Gajosa / ILUSTRAGAN ('Illu-stall') is a periodic project initiated in the Drawing and Digital Printmaking Studio of Professor Magdalena Hławacz' and Graphic Design Studio of Professor Grzegorz Gajos'



Erasmus+



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Książka *Ilustragan 6. Plac zabaw* jest integralną częścią projektu ILUSTRAGAN 2022, promującego sztukę ilustracji. Na wystawie w Galerii Zamostek MBP w Opolu swoje prace prezentują studentki, studenci, absolwentki, absolwenci, wykładowczynie, wykładowcy Wydziału Sztuki Uniwersytetu Opolskiego oraz zaproszeni do udziału w projekcie goście.

The book *Ilustragan 6. Playground* is an integral part of the ILUSTRAGAN 2022 project, promoting the art of illustration. At the exhibition at the Zamostek MBP Gallery in Opole, students, graduates, lecturers of the Faculty of Arts of the University of Opole, as well as guests invited to participate in the project, present their works.

szukta.uni.opole.pl

hello.uni.opole.pl

moving-lab.eu



WYDZIAŁ SZTUKI
UNIWERSYTET OPOLSKI



Galeria Sztuki
Współczesnej



MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
im. Jana Pawła II
w Opolu

moving.lab



ZiNG

