

## Spis treści

---

|  |    |
|--|----|
| <i>OD REDAKCJI</i><br><i>FROM THE EDITOR</i>   | 8  |
| <br>   |    |
| <i>ARTYKUŁY I ROZPRAWY</i><br><i>ARTICLES AND DISSERTATIONS</i>  |    |
| <br>   |    |
| <i>Justyna Dobrołowicz</i><br>Infantyilizowanie rzeczywistości społecznej<br><i>Making the social reality infantile</i>  | 9  |
| <br>   |    |
| <i>Beata Sufa</i><br>Zabawa – potrzeba i konieczność w rozwoju dziecka<br><i>Fun-the need and necessity in child's development</i>   | 20 |
| <br>   |    |
| <i>Zofia Okraj</i><br>Zabawy rozwijające kreatywność<br><i>Games which stimulate creativity</i>  | 33 |
| <br>   |    |
| <i>Sławomir Chrost</i><br>Narracja i bajki jako metoda wychowania i terapii dziecięcej<br><i>Fables and storytelling as a form of therapy for children</i>   | 47 |
| <br>   |    |
| <i>Elena Reprintceva</i><br>Games in education of children with special needs in the practice of<br>the Russian schools<br><i>Rola gier w edukacji dzieci ze specjalnymi potrzebami w działalności<br/>szkół w Rosji</i> | 66 |
| <br>   |    |
| <i>Monika Wojtkowiak</i><br>Zabawa w grę w (nie)istniejących światach Internetu<br><i>Playing computer games in (non)-existing worlds of the Internet</i>  | 75 |
| <br>   |    |
| <i>Ryszard Błaszkiwicz</i><br>Playing with digital hypertext literature<br><i>Zabawy z cyfrową literaturą hipertekstową</i>  | 98 |
| <br>   |    |
| <i>Przemysław Ciszek</i><br>Plansza z pikseli. Cyfrowe adaptacje gier planszowych  |    |

## Spis treści

---

*Game board made of pixels. Digital adaptations of board games* 109

### MATERIAŁY Z BADAŃ

### MATERIALS FROM THE RESEARCH

*Marta Bolińska*

Kategoria *ludus* w prozie Doroty Terakowskiej  
*„Ludus” category in Dorota Terakowska’s writings* 122

*Marta Wilk*

Antypody *ilinx* – narkotyki wśród młodzieży  
*„Ilinx” antithesis – drugs among youth* 135

*Justyna Dobrołowicz*

Czasopismo „Księżniczka” jako popkulturowa zabawka  
*Magazine „Księżniczka” (Princess) as a toy of postculture* 153

*Katarzyna Błoch*

Przedstawienia na kaflach XVIII-wiecznego pieca z dworu prepozyta  
w Strzelnie jako źródło poznania dawnej kultury i obyczajów ludycznych  
*Representations on tiles from 18th century’s stove in provost’s court in  
Strzelno as a source of learning past culture and ludic customs* 164

*Michał Mazurkiewicz*

Zabawa i sport w brytyjskim i amerykańskim malarstwie (wiek XVIII-  
XX) – wybrane aspekty  
*Play and sport in British and American painting (18th-20th centuries)* 177  
– *selected aspects*

### MATERIAŁY ETNOGRAFICZNE I HISTORYCZNE

### ETHNOGRAPHIC AND HISTORICAL TEXTS

*Agnieszka Teterycz-Puzio*

Zabawki Mistrza Wincentego. Z rozważań średniowiecznego polskiego  
myśliciela o czasie dzieciństwa  
*Master Wincenty’s toys. Considerations on childhood by the Polish me-  
dieval thinker* 187

## Spis treści

---

*Małgorzata Strzelec*

Elementy zabawowe w kulcie św. Rocha w Mikstacie  
*Elements of Fun in the Cult of St Roch in Mikstat* 202

*Maria Wieczorek*

Domki dla lalek w polskiej tradycji zabawkarskiej  
*The dollhouses in Polish tradition* 223

### KOMUNIKATY I SPRAWOZDANIA

### COMMUNIQUEs AND REPORTS

*Anna Bushueva*

Computer games and children's fears: the causes,  
prevention, overcoming  
*Gry komputerowe i dziecięce lęki – przyczyny,  
zapobieganie, leczenie* 244

*Agnieszka Teterycz-Puzio*

Sprawozdanie z konferencji: „*Homo ludens*.  
Zabawy i rozrywki na co dzień i od święta w dziejach  
krajów Europy Środkowej i ich sąsiadów”  
*Report from the academic conference „Homo Ludens.  
Everyday and Holiday Toys and Entertainments in the History  
of Central European and Neighbouring Countries”* 254

*Maria Wieczorek*

Muzeum Dzieciństwa w Edynburgu  
*Museum of Childhood in Edinburgh* 266

*Iwona Strzałkowska, Paulina Jandała*

Sprawozdanie z konkursu na grę edukacyjną rozwijającą kreatywność  
*Report from the Contest for Educational Game Inspiring Creativity* 274

### ZAKOŃCZENIE

*END* 278