

**Karolina Jędrych**

Uniwersytet Śląski w Katowicach

## Warszawa jako przestrzeń gry w *Klimku i Klementynce*

Marii Krüger<sup>1</sup>

*Klimek i Klementynka*, trzecia powieść historyczna Marii Krüger dla młodego czytelnika, została wydana w 1962 roku. W dwóch poprzednich autorka akcję umieściła w czasach późnego średniowiecza (*Petra*, 1957) oraz w latach 80. XIX wieku (*Godzina pąsowej róży*, 1960). Tym razem Krüger przybliżyła młodemu odbiorcy czasy Insurekcji Kościuszkowskiej, nie wprowadzając go jednak w świat bitew czy życia obozowego, a pozostając w mieście, w którym spędziła większość swojego życia – w Warszawie.

Antonina Jelicz w krótkiej recenzji dla „Nowych Książek” określiła tę powieść jako jedną „z bardziej udanych, pełnych wdzięku książeczek dla dzieci 10-12-letnich”<sup>2</sup>, do jej zalet zaliczając wartką akcję, żywe dialogi, odtworzoną bez podręcznikowego dydaktyzmu atmosferę epoki i „zaplecze historyczne akcji”<sup>3</sup>. Uznała ją za wyjątkowo miłą i odprężającą lekturę<sup>4</sup>.

Halina Skrobiszewska w szkicu *Problemy literatury dla dzieci młodszych* również wystawiła książce pozytywną ocenę: „Ostatnie lata przyniosły młodym czytelnikom łatwą, z dobrze skonstruowanym wątkiem przygodowym, trzymającą się w klimacie epoki powieść Marii Krüger *Klimek i Klementynka*”<sup>5</sup>. Warto dodać, że w tym samym

<sup>1</sup> Artykuł bazuje na ustaleniach, jakie poczyniła autorka, pisząc rozprawę doktorską pt. *Portret dziewczynki, dziewczyny i kobiety w powieściach Marii Krüger*. Niektóre z zawartych tu stwierdzeń znaleźć można w dysertacji, aczkolwiek artykuł poszerza zagadnienia zasygnalizowane w pracy. Praca dostępna jest w Śląskiej Bibliotece Cyfrowej: [http://www.sbc.org.pl/dlibra/docmetadata?id=89420&from=&dirids=1&ver\\_id=&lp=1&QI=484AB36A8959B-D57448F170B17A54704-1](http://www.sbc.org.pl/dlibra/docmetadata?id=89420&from=&dirids=1&ver_id=&lp=1&QI=484AB36A8959B-D57448F170B17A54704-1) [dostęp: 30.04.14 r.]

<sup>2</sup> A. Jelicz, *Drogi i bezdroża*, „Nowe Książki” 1962, nr 19, s. 1172. Autorzy *Nowego słownika literatury dla dzieci i młodzieży* klasyfikują natomiast powieść jako odpowiednią dla dzieci w wieku 8–10 lat. Zob. hasło: *Maria Krüger*, [w:] *Nowy słownik literatury dla dzieci i młodzieży*, red. K. Kuliczowska, B. Tylicka, Warszawa 1984, s. 198.

<sup>3</sup> A. Jelicz, dz. cyt.

<sup>4</sup> Tamże.

<sup>5</sup> H. Skrobiszewska, *Problemy literatury dla dzieci młodszych*, [w:] *Kim jesteś Kopciuszku, czyli o problemach współczesnej literatury dla dzieci i młodzieży*, red. S. Aleksandrak, Warszawa 1968, s. 83.

tekście Skrobiszewska wspomniała o kryzysie powieści historycznej dla młodszych odbiorców; głównym mankamentem twórczości historycznej dla dzieci i młodzieży było „przeciążenie ich materiałem referatowo-podręcznikowym”<sup>6</sup>. O kiepskim stanie dziecięcej i młodzieżowej powieści historycznej w czasach PRL pisała również Gertruda Skotnicka. Dla lepszej ilustracji swojej oceny książek historycznych badaczka zestawiała w tabeli trzydzieści trzy tytuły opasłych powieści, które – uważa – nie weszły do obiegu czytelniczego. Były zamawiane, pisane, wydawane, a następnie rozsyłane do bibliotek<sup>7</sup>. Na tym tle m.in. *Klimek i Klementynka* Marii Krüger „to nieliczne przypadki odejścia od złej tradycji książek straszących czytelnika swoją objętością”<sup>8</sup> i – dodajmy – straszących także narracją podręcznikową.

Opowieść o Klimku i Klementynce, doceniona przez recenzentkę, Antoninę Jelicz, zauważona przez badaczki (Skrobiszewską i Skotnicką) jako powieść pozytywnie wyróżniająca się na tle polskich książek historycznych dla dzieci i młodzieży, wpisana krótko po ukazaniu się na rynku na listę lektur szkolnych – dziś jest powieścią zapomnianą, niewznawianą, dostępną jedynie w bibliotekach i antykwariatach. Tym tekstem chciałabym przypomnieć ją współczesnym badaczom literatury dziecięcej i młodzieżowej, zwracając jednak uwagę na tylko jeden aspekt powieści: przestrzeń, w której rozgrywa się akcja utworu. Przyjrzyjmy się temu, w jaki sposób narrator zaprasza czytelnika do Warszawy 1794 roku, jak go po niej oprowadza i – na koniec – w jaki sposób narrator, a z nim czytelnik, opuszczają miejsce akcji.

### Dziwnie wtedy było w Warszawie...

Rozdział pierwszy (*Najpierw kilka słów o starej kamieniczce*) jest w istocie prologiem. Narrator opowieści zaprasza czytelnika do Warszawy 1794 roku; historyczny spacer po stolicy zaczynamy od wąskiej, dwupiętrowej kamieniczki na Krakowskim Przedmieściu. Do wnętrza domu, a zarazem do wnętrza opowieści, wchodzimy przez... okno:

Czasem przez wąskie okna kamieniczki można go [pana Andrychiewicza, ojca głównych bohaterów – dop. K.J.] było dojrzeć, kiedy siedząc za stołem zawalonym ogromnymi księgami pisał coś białym gęsim piórem. Można też było dostrzec przez te okna, jak w dużych, ciemnych pokojach krząta się pani Andrychiewiczowa [...]. Widać też było i dzieci<sup>9</sup>.

W pierwszym rozdziale młodemu czytelnikowi zaprezentowani zostają główni bohaterowie oraz w prosty zarysowane tło historyczne:

---

<sup>6</sup> Tamże.

<sup>7</sup> G. Skotnicka, *Barwy przeszłości: o powieściach historycznych dla dzieci i młodzieży 1939-1989*, Gdańsk 2008, s. 225.

<sup>8</sup> Tamże.

<sup>9</sup> M. Krüger, *Klimek i Klementynka*. Warszawa 1962, s. 5. Kolejne cytaty z tej książki będą oznaczała literami KK wraz z numerem strony.

Wtedy kiedy Klimek i Klementynka przeżywali swe dzieciństwo w murach starej kamieniczki, czasy były niespokojne, trudne i pełne wydarzeń. [...] W osłabionej drugim rozbiorem Polsce [...] lud burzył się. Wszyscy pragnęli wolności kraju i tylko zbrojne powstanie, którego celem byłoby zrzucenie panowania obcych, mogło tę wolność przywrócić (KK 6).

Dziwnie wtedy było w Warszawie, groźnie i wspaniale. Dni to były niezwykłego uniesienia, bohaterstwa i zbratania ludu warszawskiego (KK 8).

Właściwa akcja utworu, zapowiedziana w ostatnim akapicie pierwszego rozdziału, rozpoczyna się w rozdziale drugim i obejmuje trzy dni. 27 kwietnia jedenastoletni Klimek Andrychiewicz, syn jurysty, odczytuje odezwę prezydenta Zakrzewskiego do mieszkańców Warszawy: „Wzywamy starców, młodzież, matki i dzieci [...] i to wszystko, cokolwiek od Opatrzności ma siły i zdrowie, do stawienia się przy okopach miasta z rydlami, łopatami, taczkami [...]” (KK 18).

28 kwietnia rodzina Andrychiewiczów, w tym Klimek i jego siostra bliźniaczka Klementynka, udaje się na Czerniaków budować okopy. W Warszawie panuje atmosfera radosnego podniecenia, wszyscy mieszkańcy, niczym jeden sprawnie funkcjonujący organizm, pracują dla dobra miasta. Ta podkreślona przez Krüger radość mieszkańców oraz atmosfera optymizmu, nadziei i zaufania, jakie warszawiacy pokładali w Kościuszcze, mimo że miastu groziło poważne niebezpieczeństwo, jest ważna również z punktu widzenia wydarzeń, w których już za chwilę będą brać udział bohaterowie powieści. Mieszkańcy Warszawy w pogodny kwietniowy dzień „byli weseli, jakby wybierali się nie do ciężkiej pracy przy fortyfikowaniu stolicy, tylko na jakiś radosny a uroczysty festyn ludowy” (KK 38). Porównanie powszechnego udziału warszawiaków w działaniach wspomagających obronę stolicy do festynu, sprawia, że traci się z oczu niebezpieczeństwo i z przestrzeni wojny przenosi się – i czytelnik, i bohater opowieści – w przestrzeń zabawy, radosnego święta.

Zauważmy, że do opowieści zostaliśmy wprowadzeni przez okno kamienicy – do domu, w którym rodzice, państwo Andrychiewiczowie, oraz służba dbają o to, by dzieci czuły się bezpiecznie. Klimek i Klementynka, pragnąc oglądać strzelaninę, podchodzą do okien, jednak służąca Kordulcia szybko odciąga je w głąb pokoju, krzycząc, „że na ulicach jest wojna, a wojna to nie zabawa” (KK 8). Dzieci zmuszone są spędzać czas w pokojach od podwórza. Słyszą wieści o tym, że „wojsko i mieszczanie biją się z carskimi żołnierzami, że rosyjskie pułki wycofują się z miasta” (KK 8) itd., ale oszczędzony zostaje im widok walki.

Wojna stanowi jedynie ekscytujące – z punktu widzenia, ponownie, bohaterów i młodego czytelnika – tło wydarzeń. Tło, w którym jest miejsce wyłącznie na zwycięstwa Polaków, na radość i na uroczysty festyn. Mimo iż Kordulcia wcześniej mówi, że „wojna to nie zabawa”, to autorka przedstawia nam ją właśnie jako zabawę, w której tak naprawdę nikt nie może poważnie ucierpieć. Jak napisała Skotnicka [wyróżnienie moje]: „W utrzymanej w stylu gawędowo-familiarnym warstwie narracyjnej, o podobnym jak akcja rytmie, zastosowała autorka opcję dziecięcą [...],

zmniejszając dystans między nadawcą a odbiorcą tekstu. Komentarze, domysły, wnioski z faktów podtrzymują **klimat przygody bliskiej zabawy**<sup>10</sup>.

Na Czerniakowie, wśród tłumu ludzi obojga płci, starych i młodych, bogatych i biednych, jedenastoletnie bliźnięta stają się świadkami zagubienia przez młodego polskiego oficera planów fortyfikacji warszawskich. Kiedy Klimek namyśla się, co zrobić ze znalezionym dokumentem, napada go dwóch groteskowo wyglądających zbirów<sup>11</sup>, jak się później okazuje – pruskich szpiegów. W czasie szamotaniny Klimka i Klementynki z Prusakami plany zostają przerwane na pół. Jedną część ocala Klementynka, drugą zabierają szpiedzy. Dzieciom udaje się uciec przed zbirami, ale szaleńczy bieg bliźniąt („Zdawało im się, że nogi same ich niosą, że się unoszą nad ziemią. Nie, na pewno nigdy w życiu nie biegli tak szybko” (KK 53)) jest dopiero pierwszą rundą gry w berka z groźnymi osobnikami. Następnego dnia, 29 kwietnia, dzieci wrócą do przerwanej zabawy ze szpiegami.

### Berek w Warszawie

W klasyfikacji gier i zabaw Rogera Caillois berkowi najbliżej do *agonu*, czyli grupy zabaw, które mają charakter zawodów, a uczestnicy muszą wykazać się konkretną cechą – w tym wypadku szybkością – „przejawiającą się w ściśle określonych granicach bez żadnej pomocy zewnętrznej, tak że zwycięzca jawi się jako najlepszy w danej kategorii wyczynowej”<sup>12</sup>. Zdani sami na siebie Klimek i Klementynka będą musieli biec naprawdę szybko, aby umknąć pruskim szpiegom. Od ich zwycięstwa w tej grze zależy przyszłość Warszawy oraz losy osadzonego w areszcie porucznika Komorowskiego, który zgubił plany fortyfikacji – te same, które później znalazł Klimek. Krüger prezentuje jednak zmagania rodzeństwa ze złoczyńcami tak, jakby zdawała sprawę z gry miejskiej, której „*conditio sine qua non* [...] obszarem [...] jest realna przestrzeń miasta”<sup>13</sup>. Mówiąc prościej – planszą do gry o dowolnej, wymyślonej przez organizatorów tematyce (historia miasta, fabuła powieści czy filmu, historie wymyślone przez autorów gry) jest zawsze konkretne miasto. Gracze – indywidualni bądź w zespołach – otrzymują od organizatora szereg wskazówek i zadań do wykonania w kolejnych etapach gry „Wygrywa ten, kto najszybciej wykona zadanie(a) lub zdobędzie najwięcej punktów. Zwycięzcy mogą otrzymać pieniądze lub mniej czy bardziej symboliczne nagrody”<sup>14</sup>.

W latach 60. XX w. nie funkcjonowało jeszcze w zbiorowej świadomości pojęcie „gra miejska”, niemniej jednak Maria Krüger w *Klimku i Klementynce* potraktowała

<sup>10</sup> G. Skotnicka, dz. cyt., s. 143.

<sup>11</sup> „jeden [...] był chudy, z długim, czerwonym nosem, a drugi mały i brzuchaty, z rudymi wąsami” (KK 49).

<sup>12</sup> R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997, s. 23.

<sup>13</sup> O. Nowakowska, *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens” 2011, nr 1, s. 156.

<sup>14</sup> Tamże, s. 157.

przestrzeń osiemnastowiecznej Warszawy jak planszę do gry w berka czy też w policjantów i złodziei, w której część dzieci wciela się w goniących policjantów, część w uciekających złodziei (oprócz *agonu* mamy tu także element *mimicry*, czyli gry, w której „jednostka udaje, iż wierzy, jakoby była kimś innym”<sup>15</sup>). W powieści dochodzi jednak do odwrócenia ról – to pozytywni bohaterowie uciekają, a „złodzieje” łapią. I choć bliźniętom grozi poważne niebezpieczeństwo, a nawet zostają uwięzione przez Prusaków, młody czytelnik wie przecież, że ze wszystkiego wyjdą obronną ręką. Wystarczy przypomnieć, że już podczas pierwszego spotkania ze szpiegami dzieci poważnie ich poturbowały i uciekły. A skoro udało im się za pierwszym razem – uda się wygrać pozostałe tury tej gry. Jak w recenzji napisała Jelicz: „nie do wybaczenia byłoby przecież, gdyby coś się stało bohaterskim bliźniętom”<sup>16</sup>. Wydaje się, że w przestrzeni tej gry miejskiej obowiązują takie same reguły, co w przestrzeni baśni – słabe dziecko może pokonać groźnego, złego przeciwnika. Klimkowi i Klementynce udaje się przechytrzyć szpiegów, tak jak baśniowej Małgosi udało się oszukać złą wiedźmę i uwolnić brata.

### Miejsca na miejskiej planszy i kształt fabuły

Maria Krüger powiedziała o swojej trzeciej powieści historycznej [wyróżnienie moje – K.J.]: „Dobrze też było **biegać** z Klimkiem i Klementynką po starej, kochanej Warszawie”<sup>17</sup>. Prześledźmy teraz, przez jakie czy obok jakich miejsc w osiemnastowiecznej stolicy przebiegli nasi bohaterowie.

Już 28 kwietnia, czyli tego samego dnia, kiedy bliźnięta zdobywają ważne papiery, jeden ze szpiegów śledzi rodzeństwo, czatuje nawet pod kamienicą Andrychiewiczów na Krakowskim Przedmieściu. Następnego dnia Klimek ma z samego rana wymknąć się z domu, by dostarczyć plany fortyfikacji do koszar w Ujazdowie (mieściły się one w Zamku Ujazdowskim) do rąk własnych porucznika Komorowskiego. Ma również zamiar odnaleźć część planów, która w trakcie szamotaniny dostała się w ręce Prusaków. Chłopcu towarzyszyć mają jego kolega Antoś oraz Klementynka. Siostra nie dowierza jednak bratu i... wymyka się z domu wcześniej niż on. Obcina swoje długie czarne warkoczki, a sukienkę z falbankami zamienia na starą czamarkę Klimka.

Mimo szczerych chęci Klementynka nie dociera jednak do Ujazdowa. Szpiegdy podążają za nią krok w krok, zmuszona jest uciekać. Czytelnik może dokładnie odtworzyć trasę jej wędrówki po Warszawie. Z kamienicy na Krakowskim Przedmieściu Klementynka chce iść prosto do koszar, jednak przy kościele Świętego Krzyża dostrzega jednego ze szpiegów. Ukrywa się w świątyni i zasypia. Po przebudzeniu niestety nie wędruje dalej w spokoju – znów musi uciekać, tym razem

---

<sup>15</sup> R. Caillois, dz. cyt., s. 27.

<sup>16</sup> A. Jelicz, dz. cyt.

<sup>17</sup> *Niebieski koralik. Z Marią Krüger koresponduje Urszula Kazimierczak*, „Guliwer” 1998, nr 6, s. 16.

przed przechodniami, którzy biorą ją za Cygana-złodzieja. Zdyszana przystaje na moment naprzeciw klasztoru ojców dominikanów obserwantów<sup>18</sup>, nieopodal pałacu Sułkowskich<sup>19</sup>. Tam, o godzinie siódmej, spotyka brata swojej matki, wujka Dziarkowskiego. Ten nie rozpoznaje Klementynki, ponadto zgadza się podwieźć swoją „dryndulką” do rogatki mokotowskiej, skąd niedaleko już do koszar.

Po rozstaniu z wujkiem Klementynka, „ku swemu wielkiemu przerażeniu, poczuła na ramieniu czyjąś rękę” (KK 112). Była to ręka rudego szpiega. „Nie tracąc ani chwili rzuciła się do ucieczki” (KK 112). Nie bacząc na to, że znajduje się już blisko koszar, Klementynka pobiegła w przeciwnym kierunku – po prostu cofnęła się tam, skąd przybyła. Kiedy spojrzymy na mapę Warszawy, przekonamy się, że uciekając dziewczynka nie myślała o tym, w którą stronę powinna zmierzać. Przebiegła spory kawałek od rogatek do rogu Nowego Świata i Oboźnej. Potem Oboźną, koło Dynasów, pobiegła na Bednarską (KK 112). Choć zręcznie wymyka się prześladowcy, ten w końcu ją dopada (KK 113).

Dziewczynka zostaje uwięziona w starym młynie nad Wisłą. Czy to znaczy, że Prusacy wygrali tę osobliwą zabawę w berka? Nie tym razem! Zamknięta na klucz Klementynka, nie mogąc wydostać się z młyna drzwiami, postanawia na sznurze spuścić się przez okno wprost do zimnej rzeki. Ten czyn narrator określa jako śmiały i ryzykowny, wymagający odwagi, „a nawet, można powiedzieć, bohaterstwa” (KK 119). Klementynka nie myśli jednak o sobie, a o papierach, które nie mogą dostać się w ręce szpiegów. Choć ucieczka rzeką niesie ze sobą ryzyko zniszczenia dokumentów, dziewczynka podejmuje je. Z wody wyciągają ją flisak Wincenty Krzak i jego syn Bartuś. Dopiero w tym miejscu kończy się gra miejska Klementynki, jej berek ze szpiegami. Połowa papierów, choć mokra, jest bezpieczna.

Trasa Klementynki przeplata się – choć dziewczynka o tym nie wie – z trasą Klimka<sup>20</sup>. Ten co prawda przed nikim nie ucieka, próbuje za to dogonić swoją siostrę, której nieobecność w domu odkrywa w momencie, kiedy sięga do skrzyni po wojskowe dokumenty. Zamiast planów fortyfikacji znajduje tam karteczkę od rezolutnej Klementynki: „Nie gniewaj się, Klimusiu! Spałeś rano tak smacznie, że nie miałam serca cię budzić. Więc postanowiłam sama dostać się do porucznika. I tak przecież szukać będziemy razem” (KK 76).

Klimek bezpiecznie dociera do koszar w Ujazdowie, rozmawia z porucznikiem Komorowskim, który siedzi „na odwachu” za zgubienie planów fortyfikacji, ale

<sup>18</sup> W 1794 roku kościół oraz klasztor dominikanów znajdowały się przy ulicy Nowy Świat. W miejscu tym stoi obecnie Pałac Staszica. [http://www.cmentarium.sowa.website.pl/Cmentarze/CmWZ\\_18.html](http://www.cmentarium.sowa.website.pl/Cmentarze/CmWZ_18.html) [dostęp: 28.04.14]

<sup>19</sup> Jak podaje autorka (lub redaktor) w przypisie: „Pałac Sułkowskich – gmach przy ul. Nowy Świat 64, należący w czasach stanisławowskich do księcia Antoniego Sułkowskiego” (KK 92).

<sup>20</sup> Trasę dziewczynki i chłopca zaznaczyłam na mapie współczesnej Warszawy. Można ją obejrzeć tu: <https://maps.google.pl/maps/ms?msid=206293334218538663512.0004bfecd2f60f19aa2b9&msa=0&ll=52.233989,21.020386&spn=0.007937,0.013797> [dostęp: 28.04.14].

niestety nie wie nic o losie Klementynki (która, przypomnijmy, nie dotarła do kosszar). Brat depcze siostrze i jej prześladowcy po piętach. Razem z kolegą Antosiem biegnie na róg Nowego Świata i Oboźnej, mija pałac Dynasowski, dociera na Bednarską. Nad Wisłą wpada na trop Klementynki (ślady krwi i chusteczkę z monogramem). Postanawia pójść rozejrzeć się do stojącego nieopodal starego młyna. Tam zaś goniący – Klimek i Antoś – stają się więźniami szpiegów, zamknięci w tej samej, co wcześniej Klementynka, izbie.

Chłopcy nie poddają się (podobnie jak wcześniej dziewczynka) rozpacz. Teraz grają w berka w starym młynie. Najpierw wdają się w bójkę ze szpiegami i szczęśliwym trafem udaje im się odzyskać drugą część planów fortyfikacji. Później rozpoczynają się brawurowa gonitwa po umieszczonych pod sufitem młyna belkach, zakończona dwoma wystrzałami ze starego pistoletu, który Klimek zabrał z domu na wszelki wypadek. Chłopiec był pewien, że „stary grat” jest nienabity, a przede wszystkim – zepsuty. Pistolet opisany w jednym z pierwszych rozdziałów musi jednak – zgodnie ze starą zasadą – wystrzelić w decydującym momencie. W decydującym momencie, niczym w filmach Davida W. Griffitha, przybywa także „kawaleria” w osobach wuja Dziarkowskiego i Wincentego Krzaka. Wystraszeni szpiegowie kradną bryczkę wujka, ale tym razem na ratunek przychodzi prawdziwe wojsko – oddział działaczy. Prusacy zostają schwytani, a plany oddane porucznikowi Komorowskiemu. Groźna zabawa w berka skończyła się szczęśliwie.

Wydarzeniami 29 kwietnia 1794 rządzi ruch i rywalizacja – *agon*. Bohaterowie pędzą po ulicach Warszawy, rywalizują ze sobą w niebezpiecznej, a przecież noszącej wszelkie oznaki przygody zabawie, grze. Klementynkę goni szpieg, Klimek goni Klementynkę i szpiega. Splatają się ze sobą wątek dziewczynki i chłopca. Ta część powieści, wydarzenia tego jednego dnia, układają się w kształt warkocza<sup>21</sup>, przedstawiającego współzawodniczące ze sobą siły:

Każdą z falistych linii składającą się na „warkocz” obrazuje meander, który w kulturze, podobnie jak spirala, wyobraża drogę ludzkiego poznania jako błądzenia. Jednak w symbolice splatania pojawia się napięcie, które kojarzone jest z próbą sił,

---

<sup>21</sup> Odwołuję się tutaj do teorii stworzonej przez A. Ungeheuer-Gołąb, która w swojej książce opisała wzorce ruchowe obecne w literaturze dla dzieci młodszych, związane z *agon*, *mimicry*, *alea* i *illinx*. Badaczka odkrywa w utworach dla dzieci, w poszczególnych gatunkach, na poziomie zarówno treści jak i formy wzorce linii, koła, warkocza i spirali. Ungeheuer-Gołąb tak motywuje podjęcie badań nad wzorcami ruchowymi w literaturze dla dzieci: „Tytuł pracy *Wzorce ruchowe utworów dla dzieci. O literaturze dziecięcej jako wędrówce, walce, tajemnicy, bezpiecznym miejscu i zabawie* wskazuje na rolę zachowań ruchowych oraz emocji w aktach poznawczych i zabawie dziecka. Chcę w ten sposób zwrócić uwagę na motoryczną percepcję świata jako jedną z głównych dróg zdobywania wiedzy przez małe dziecko oraz towarzyszące temu procesowi życie uczuciowe dziecka. Działania kinestetyczne, jak: podskoki, kręcenie się w koło, krzątanie się, taniec, bieg i wyścigi [...] mają szczególne znaczenie w życiu dziecka. Wspomagają jego kondycję psychiczną, społeczną i emocjonalną. Prowokowany przez utwory literackie, podszyty emocjami ruch mentalny, którego istnienie zakładam, ma podobne znaczenie”. A. Ungeheuer-Gołąb, *Wzorce ruchowe utworów dla dzieci. O literaturze dziecięcej jako wędrówce, walce, tajemnicy, bezpiecznym miejscu i zabawie*, Rzeszów 2009, s. 9.

wysiłkiem mięśni lub umysłu. [...] *Agon* obrazowany przez warkocz mówi o współzawodnictwie, które prowadzi człowieka ku walce [...]”<sup>22</sup>.

Wzorzec *agonu* objawia się m.in. w „parach współzawodniczących ze sobą bohaterów, walki ze sobą lub przeciwnościami losu. Jest to sfera działania, któremu towarzyszą silne emocje prowokujące chęć walki, potrzebę zwycięstwa, ambicję, inteligencję i spryt”<sup>23</sup>. W *Klimku i Klementynce* w rozdziałach, których akcja rozgrywa się 29 kwietnia, znajdziemy zarówno współzawodniczących ze sobą bohaterów (rodzeństwo Andrychiewiczów – pruscy szpiedzy), walkę ze sobą (dzieci walczą ze swoimi słabościami), jak i walkę z przeciwnościami losu (nieprzewidziane zniknięcie Klementynki, uwięzienie; Klementynka musi walczyć też z obyczajem, który nie pozwala dziewczynce na to samo, co chłopcu). Bohaterowie na koniec zwyciężają przeciwników, udowadniając swoją inteligencję, spryt oraz dobrą kondycję fizyczną.

### Raz, dwa, trzy, wypadam z tej gry!

Pomysł oddania planów fortyfikacji porucznikowi, który je zgubił, oraz przechwycenia połowy zabranej przez szpiegów zrodził się spontanicznie w głowach rezolutnych bliźniąt. Nie dopuścili nikogo dorosłego (ojca czy wujka) do swojej tajemnicy. Dobrowolnie weszli do gry ze szpiegami. Dobrowolność, ograniczenie terytorialne i czasowe to niektóre z cech gier i zabaw, które wymienia Caillois<sup>24</sup>. Bliźnięta mogą również – co prawda tylko do pewnego momentu – opuścić grę<sup>25</sup>. Klementynka nie musi przecież uciekać przed szpiegami na Bednarską, może wrócić do kamieniczki przy Krakowskim Przedmieściu. Podobnie Klimek; zamiast szukać siostry, mógłby powiedzieć o całej sytuacji rodzicom i wspólnie z nimi usiłować pomóc dziewczynce. Do czasu schwytania przez szpiegów dzieci mogą wypowiedzieć „magiczne” słowa: „Raz, dwa, trzy, wypadam z tej głupiej gry!” i zakończyć zabawę ze szpiegami. Wyjście z gry oznaczałoby jednak dla nich przegraną. Rezultat może byłby taki sam – szpiedzy zostaliby złapani, a plany odzyskane – ale zasługi bliźniąt byłyby przy tym znacznie mniejsze. Nie pokonałyby groźnych przeciwników, nie udowodniły swojej odwagi czy inteligencji.

Przygoda Klimka i Klementynki dobiega więc końca. Dwa ostatnie rozdziały książki stanowią epilog opowieści o dzielnych bliźniętach i zarazem epilog działań powstańczych w Warszawie. Rozstajemy się z bohaterami w pogodny i ciepły dzień wrześniowy (6 września). Wojska rosyjskie i pruskie rezygnują z oblegania stolicy. Radosną wieść przynosi do kamienicy na Krakowskim Przedmieściu pan Andrychiewicz:

<sup>22</sup> Tamże, s. 84.

<sup>23</sup> Tamże, s. 85.

<sup>24</sup> R. Caillois, dz. cyt., s. 17–18.

<sup>25</sup> Swoboda odejścia z gry to również jedna z cech gier i zabaw wg Caillois. Tamże, s. 18.



Prusacy odstępują od miasta, wynoszą się w dół Bzury, a Fersen też w odwrocie. Tym razem zwyciężyliśmy.

– A to wszystko dzięki geniuszowi pana Naczelnika Kościuszki i waleczności naszych wojsk – mówi Klimek. – A może i dlatego, że Prusacy nie mieli planów naszych okopów? (KK 177)

Następnie tak jak weszliśmy do kamieniczki jurysty Andrychiewicza, tak z niech wychodzimy; już tylko przez okno możemy obserwować życie tej warszawskiej rodziny. Oddalamy się od bliźniąt, opuszczamy stolicę, opuszczamy powieść:

A wieczorem, jeśliby ktoś zajrzał przez wąskie okna kamieniczki, znów zobaczyłby zgromadzoną całą rodzinę państwa Andrychiewiczów. [...] Klimek i Klementynka też siedzą zasłuchani. A może marzą o nowej, pełnej niebezpieczeństw i bohaterstwa przygodzie? Bo któż to wie, jakie jeszcze będą dzieje mieszkańców małej kamieniczki na Krakowskim Przedmieściu? (KK 182)

Zauważmy, że narrator przerywa gawędę w momencie, w którym dobrze kończą się nie tylko zmagania Klementynki i Klimka z pruskimi szpiegami, ale również zmagania Polaków z zaborcami. W powieści nie ma miejsca na przepowiedanie tragicznych wydarzeń, które nastąpią już za dwa miesiące: 4 listopada wojska Suworowa i Fersena ruszą na Warszawę. Rosjanie dokonają rzezi Pragi, którą kilkanaście lat później Adam Mickiewicz odmaluje słowem we fragmencie *Pana Tadeusza* (księga XII, wersy 703–713). Nie będzie nowym stwierdzenie, że młody odbiorca musi – razem z bohaterem – przewyciężyć wszystkie trudności. W ten sposób kształtuje się i umacnia wiara w porządek świata, w którym dobro (nawet reprezentowane przez dziecko) zwycięża zło<sup>26</sup>. Zło – czy też przeciwnik – jest nieodzownym elementem przestrzeni zabawy typu *agon*, zabawy, jaką w *Klimku i Klementynie* opisała Krüger.

## Bibliografia przedmiotowa

Caillois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.

Jelicz A., *Drogi i bezdroża*, „Nowe Książki” 1962, nr 19.

Krüger M., *Klimek i Klementynka*, Warszawa 1962.

*Niebieski koralik. Z Marią Krüger koresponduje Urszula Kazimierczak*, „Guliwer” 1998, nr 6.

Nowakowska O., *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens” 2011, nr 1.

*Nowy słownik literatury dla dzieci i młodzieży*, red. K. Kulickowska, B. Tylicka, Warszawa 1984.

Skotnicka G., *Barwy przeszłości: o powieściach historycznych dla dzieci i młodzieży 1939–1989*, Gdańsk 2008.

---

<sup>26</sup> Zwróciła na to uwagę także G. Skotnicka: „Dziecięcy bohaterowie wykazują się czynami ponad miarę swoich możliwości [...]. Baśniowe rozwiązania zaspokajają zapotrzebowanie dziecięcego czytelnika na niezwykłość i stymulują czytelniczą satysfakcję, zwłaszcza gdy zwycięzcą jest rówieśnik”. G. Skotnicka, dz. cyt., s. 143.

Skrobiszewska H., *Problemy literatury dla dzieci młodszych*, [w:] *Kim jesteś Kopciuszku, czyli o problemach współczesnej literatury dla dzieci i młodzieży*, red. S. Aleksandrak, Warszawa 1968.

Ungeheuer-Gołąb A., *Wzorce ruchowe utworów dla dzieci. O literaturze dziecięcej jako wędrówce, walce, tajemnicy, bezpiecznym miejscu i zabawie*, Rzeszów 2009.

## **Warsaw as a game's space in *Klimek i Klementynka* by Maria Krüger**

### **Abstract**

In my article I present historic novel for young readers (aged 8 to 10) *Klimek i Klementynka* by Maria Krüger. I'm shortly depicting the book's plot, structure and reception. However, the main part of the essay is an interpretation of using the Warsaw's 1794 urban space, in which action takes place. The city itself becomes a space for a game of tag, in which the pair of main characters (eleven-year-old twins) is running away from Prussian spies, who want to steal important military plans from them. The twins' dangerous adventure could be perceived as a game or play – according to Roger Caillois games and plays theory.

**Słowa kluczowe:** Maria Krüger, przestrzeń, Warszawa, gra, zabawa, Klimek i Klementynka, powieść historyczna

**Key words:** Maria Krüger, space, Warsaw, game, play, Klimek i Klementynka, historical novel