



„Wychowanie w Rodzinie” t. XXX (2/2023)

nadesłany: 9.08.2023 r. – przyjęty: 26.09.2023 r.

Konrad NOWAK-KLUCZYŃSKI*

Klocki LEGO – zabawka rodzinie zaangażowana

LEGO bricks – a toy for all the family

Abstrakt

Wprowadzenie. LEGO jest bez wątpienia jedną z najbardziej znanych marek zabawek na świecie. Jej nazwa wywodzi się od słów *leg godt*, co po duńsku znaczy „baw się dobrze”. Klocki mają nieograniczony potencjał, wykorzystywane są nie tylko w zakresie stymulowania dzieci podczas zabawy, lecz także coraz częściej na płaszczyźnie edukacyjnej. LEGO to kreatywność i zabawa oraz pobudzanie rozwoju intelektualnego. Klocki te wpływają na wyobraźnię dzieci oraz dorosłych.

Cel. Celem artykułu jest ukazanie duńskich klocków jako narzędzia zabawy, podczas której dzieci i dorośli współpracują ze sobą, budując konstrukcje. Członkowie rodziny skupiają się na wspólnym procesie twórczym, mając na uwadze kluczowe koncepcje społeczne, takie jak współpraca, wspólna uwaga, wspólne osiągnięcie, podział pracy, dzielenie się, zamienianie się rolami, kontakt wzrokowy, komunikacja werbalna i niewerbalna. Drugim

* e-mail: konradk@amu.edu.pl

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Wydział Studiów Edukacyjnych, Szamarzewskiego 89 D, 60-568 Poznań, Polska

Adam Mickiewicz University in Poznań, Faculty of Educational Studies, 89 D Szamarzewskiego St., 60-568 Poznań, Poland

ORCID: 0000-0002-7814-1650

celem artykułu jest przedstawianie współczesnego modelu rodziny w oparciu o wybrane zestawy z serii LEGO City.

Materiały i metody. Autor dokonał analizy literatury przedmiotu, czasopism, źródeł internetowych oraz kampanii społecznych LEGO i wybranych zestawów klocków LEGO City.

Wyniki. Współcześnie klocki LEGO coraz śmielej wkraczają w dorosły świat, w którym stają się silnym elementem popkulturowym oraz „zabawką” społecznie zaangażowaną. Firma LEGO zachęca dorosłych do wspólnych zabaw z dziećmi, propaguje postawy prozdrowotne i proekologiczne. Wspiera także osoby z niepełnosprawnościami oraz popiera różne modele rodziny w myśl zasady „każdy jest niesamowity”.

Słowa kluczowe: klocki, LEGO, zabawka, zabawa, rodzina, edukacja, pedagogika.

Abstract

Introduction. LEGO bricks are undoubtedly one of the most famous and strong construction toy brands. The name comes from the Danish phrase *leg godt* which means “play well”. The bricks have limitless capacity. They are used not only for playing but increasingly often in the educational context, from kindergartens to universities. LEGO is creativity and play as well as stimulation of mental development. The bricks excite the imagination of both children and adults.

Aim. The aim of the article is to show the Danish bricks as a tool of joint play, during which children and adults cooperate to build constructions. Family members focus on the collaborative creative process with key social concepts such as collaboration, shared attention, shared achievement, division of labour, sharing, role reversal, eye contact, verbal and non-verbal communication. The second layer focuses on presenting a modern family model based on selected sets from the LEGO City series.

Materials and methods. The author analyzed the literature on the subject, magazines, online sources and LEGO social campaigns and selected City sets.

Results. Nowadays, they are boldly encroaching the adult world, because they have become a strong icon of pop culture and the socially engaged “toy”. LEGO encourages adults to play together with their children; promotes pro-health, pro-ecological attitudes; supports people with disabilities; supports different family models along the lines of “Everyone Is Awesome”.

Keywords: bricks, LEGO, toy, game, family, education, pedagogy.

Wstęp

LEGO jest bez wątpienia jedną z najbardziej znanych marek zabawek. Jej nazwa wywodzi się od słów *leg godt*, co po duńsku znaczy „baw się dobrze”, mottem przewodnim

są zaś słowa: „Nawet to, co najlepsze, nigdy nie jest za dobre”. Corocznie na całym świecie od 80 do 90 milionów dzieci otrzymuje zestaw duńskich klocków, ale mało kto wie, że aż 10 milionów dorosłych kupuje je także dla siebie. Firma LEGO od lat propaguje bowiem ideę, by każdy dorosły dał dożyć do głosu swemu wewnętrznemu dziecku. Od początku lat 30. XX wieku dostarcza przeżyć dzieciom małym i dużym, podkreślając znaczenie zabawy w życiu człowieka (Andersen, 2022). Przekracza przy tym podziały społeczne i kulturowe, zawsze nadążając za rozwojem społeczeństwa. LEGO na przestrzeni 90 lat swego istnienia stało się nie tylko ważnym elementem kultury popularnej, lecz przede wszystkim zabawką zaangażowaną społecznie, edukacyjnie, a nawet terapeutycznie. Świadczą o tym liczne, zmieniające się na przestrzeni lat serie – od LEGO DUPLO po LEGO Adults*. LEGO to podróż w świat fantazji i nieokiełznanej wyobraźni. Dewiza, która przyświeca konstruktorom i konstruktorom klocków, ujęta została w katalogu słowami:

[...] zachwyć konstruktorów w każdym wieku i rozpal w nich nieograniczoną kreatywność. Daj młodszym dzieciom więcej możliwości zabawy i pozwól im nabrać pewności siebie. Starsze dzieci i dorośli mogą budować bardziej skomplikowane modele i przeżywać wciągające przygody (Katalog LEGO styczeń-czerwiec 2023, s. 2).

Firma LEGO coraz śmielej wita także tzw. AFOLI, czyli *adult fan of Lego* – „dorosłych fanów LEGO”, na swej stronie internetowej, w zakładce „Adults Welcome” czy w licznych kampaniach reklamowych. LEGO dla dorosłych charakteryzuje się wysoką jakością oraz kolekcjonerskimi zestawami. Klocki są starannie dobrane i zaprojektowane dla większych dłoni. Przyświeca im zasada: „W dzisiejszym zaganiowanym świecie zestawy LEGO dla dorosłych pozwalają oderwać się od codzienności i w pełni skupić na uważnym budowaniu. Kreatywny odpoczynek. Strefa zen. Wena mile widziana” (*Czy zestawy LEGO nadają się...*, 2023). Dla każdego dorosłego i dziecka ciekawym miejscem, by wspólnie spędzić czas, jest, prócz Legolandów, powstały w mieście Billund (Dania) w 2017 roku LEGO House, czyli muzeum LEGO. To w nim firma prezentuje z dumą swoją historię. Budynek pełen jest niesamowitych atrakcji rozmieszczonych w sześciu interaktywnych strefach (Hugo, 2017). W tym wyjątkowym na skalę światową miejscu fani LEGO mogą rozwijać swoją kreatywność wśród 25 milionów klocków (LEGO House, 2023).

* W katalogu LEGO (styczeń–maj) 2023 roku znaleźć można następujące serie: DUPLO, Disney – Miki i Przyjaciele, Marvel Spidey i Super-Kumple, Disney 4+, City 4+, Friends 4+, NINJAGO 4+, Classic, Disney, Friends, DOTS, Creator, Disney Pixar Buzz Astral, Minifigures, Super Mario, City, NINJAGO, Jurassic World, Harry Potter, Avatar, DC, Marvel, Speed Champions, Star Wars, Technic oraz Adults.

Na historię klocków LEGO składa się wiele czynników wymagających odrębnego opracowania. Można wyróżnić kilka kluczowych momentów w rozwoju tej światowej marki. Dnia 12 października 1932 roku w miejscowości Billund w Danii powstał warsztat stolarski założony przez Ole Kirka Christiansena. W początkowej fazie istnienia firmy nie zajmowano się produkcją zabawek, dopiero z czasem zaczęto je wytwarzać z drewnianych odpadów. Była to kluczowa decyzja dla rozwoju firmy (Ciemcioch, 2016). Firma LEGO w latach poprzedzających powstanie plastikowych klocków oferowała szeroki asortyment zabawek wytwarzanych z drewna. W latach 30. wśród drewnianych zabawek LEGO znalazły się pierwsze samochodziki i pociągi. W 1932 roku, w pierwszym katalogu z produktami LEGO, zaprezentowano 28 drewnianych zabawek. Najpopularniejsza zabawka tego typu wyprodukowana została w 1935 roku – była to kaczka LEGO Duck. Pierwsze zabawki z plastiku pojawiły się dopiero w 1947 roku jako uzupełnienie linii artykułów drewnianych. Były to grzechotka w kształcie ryby i figurka marynarza, który zjeżdżał po sznurku (Hugo, 2017). W 1957 roku klocki zdobyły światowy sukces, dzięki udoskonaleniu ich konstrukcji (możliwości ich łączania oraz stabilności połączeń za pomocą systemu wypustek). Dnia 28 stycznia 1958 roku o godzinie 13:58 przedłożono wniosek do Duńskiego Urzędu Patentów i Znaków Towarowych w Kopenhadze dotyczący unikatowej konstrukcji klocka LEGO (Ciemcioch, 2016).

Wizja LEGO zmieniała się na przestrzeni dekad, a sama firma doświadczała wzlotów i upadków finansowych, niekiedy także nietrafionych pomysłów. Dnia 7 marca 1978 roku Klejd Kirk Kristiansen przekonywał, iż celem firmy jest uświadomienie najmłodszym i ich rodzicom, że LEGO to coś więcej niż zwykłe klocki – w nowej strategii „konsumenci zaczną postrzegać LEGO nie tylko jako «zabawki konstrukcyjne», ale jako «kreatywne i edukacyjne zabawki wysokiej jakości przeznaczone dla dzieci w każdym wieku»” (Lunde, 2019, ss. 28–29). Był to początek nieprzerwanego pasma sukcesów. W 2021 roku, dzięki przychodom, firma LEGO stała się największą firmą zabawkarską na świecie. Po dziś dzień zajmuje to miejsce (Sandford, 2023). W katalogach LEGO, które ukazują się dwa razy w roku, znaleźć można fotografie zabaw dzieci z dorosłymi, które prowadzone są w myśl zasady: „Zapewnij dziecku wielki początek życiowej przygody dzięki zestawom [...] do nauki i zabawy” (Katalog LEGO styczeń-czerwiec 2023, s. 4). Już w 2018 roku LEGO w globalnej kampanii reklamowej „Nie przeszkadzaj w zabawie” zachęcało rodziców do zabaw z dziećmi. Duński producent klocków zwracał uwagę na to, jak ważna w rozwoju dziecka jest zabawa. Zachęcał, by rodzice zrezygnowali w tym czasie z używania telefonów i komputerów, poświęcając uwagę dzieciom. Kampania trwała 21 dni, gdyż tyle, zdaniem firmy, wystarczy, by zmienić swoje nawyki (*LEGO w globalnej kampanii...*, 2018).

W literaturze przedmiotu znajdziemy wiele ujęć terminu *rodzina*. Jedną z pierwszych autorek, która podjęła się zdefiniowania rodziny na gruncie polskim, była Maria

Ziemska (1973, ss. 10–11). Jej zdaniem „rodzina jest małą, naturalną grupą społeczną, w której centralnymi rolami są role matki i ojca, stanowi całość względnie trwałą, podlegającą dynamicznym przekształceniom związanym głównie z biegiem życia jednostek wchodzących w jej skład”. Pojęciu rodziny, wbrew powszechnej opinii, nadawanych jest wiele sensów i znaczeń. Literatura przedmiotu bardzo często nie nadąża za społecznymi zmianami, definicje ulegają szybkiemu zdewaluowaniu. Trudno odnaleźć więc jeden modelowy wzorzec rodziny. Rodzina mała jest, co prawda, najczęściej występującą jej postacią, jednak nie dominującą (Żurek, 2012). Przeobrażenia rodziny związane są także ze zmianami w makrostrukturach społecznych. W jej życie wewnętrzne przenika sytuacja gospodarza kraju, procesy polityczne, społeczne i ekonomiczne, rozwój wiedzy, techniki, postęp i rozwój w środkach masowej komunikacji, zmiany w kulturze materialnej i duchowej (Segiet, 2004). Tworzenie się nowoczesnego społeczeństwa związane jest coraz częściej z rozpadem więzi międzyludzkich, co powoduje, że młodzi ludzie coraz rzadziej postrzegają rodzinę oraz małżeństwo jako pożądane wartości (Dyczewski, 2002). Procesy indywidualizacji oddziałują na małżeństwo, rodzinę i rodzicielstwo nie w sensie „końca rodziny” czy też tworzenia się społeczeństwa jednostek, lecz zmian form życia rodzinnego, swojej nieprzejrzystości w relacjach między ludźmi, czy to w obrębie rodziny, czy poza nią (Rewera, 2012). Rodzina, potocznie określana mianem podstawowej komórki społeczeństwa (Adamski, 2006), „jest bardzo ważnym środowiskiem wychowawczym i socjalizacyjnym, które w znacznym stopniu wpływa na kształtowanie się u dzieci określonych wartości, przekonań i postaw, a także dążeń i aspiracji życiowych” (Kupisiewicz, Kupisiewicz, 2009, ss. 155–156). Wśród wielu funkcji, jakie ma do spełnienia, jedną z istotniejszych wydaje się funkcja socjalizacyjno-wychowawcza, w ramach której rodzina ma podejmować działania na rzecz przygotowania dziecka do życia w społeczeństwie poprzez przekazywanie mu wiedzy o świecie, podstawowych wzorach zachowań, zwyczajach, określonych wartościach moralnych, dziedzictwie kulturowym, ma także przygotować je do pełnienia ról społecznych (Wollman, 2011). Funkcje te spełnia także wspólna zabawa dziecka z rodzicami przy pomocy klocków LEGO jako zabawki społecznie zaangażowanej.

LEGO jako narzędzie wspólnej zabawy dziecka z rodzicami

LEGO to bez wątpienia najsilniejsza marka zabawek skierowana do rodzin – dzieci i dorosłych. W swej historii klocki związane były z wieloma pokoleniami. Pierwsza generacja obejmowała wczesne produkty z lat 50., tworzone w oparciu o prostotę i doświadczenie konstrukcyjne. Produkty z lat 60. wzbogacone zostały o ruchome elementy w postaci kół (w tym zębatych). Trzecia generacja powstała zaś w latach 70. i bazowała na minifigurkach umożliwiających podział tematyczny oraz zabawę w odgrywanie ról,

co w konsekwencji ułatwiło „zabawę w dom”. Nowe pokolenie to produkty wprowadzające do zabawy inteligencję i elementy behawioralne. Celem strategicznym było i jest sprawienie, by marka LEGO reprezentowała coś więcej niż tylko zabawki. Ma ona być kojarzona z rozwojem człowieka poprzez trwający całe życie proces uczenia się (Lunde, 2019). LEGO to zatem wspólna zabawa, podczas której dzieci i dorośli współpracują ze sobą, budując konstrukcje. Zadanie to wymaga podziału na różne, ale wzajemnie od siebie zależne, role; pomiędzy uczestnikami konieczna jest zaś interakcja, a także werbalne i niewerbalne komunikowanie się. Uczestnicy zabawy skupiają się na wspólnym procesie twórczym, mając na uwadze kluczowe koncepcje społeczne, takie jak współpraca, wspólna uwaga, wspólne osiągnięcia, podział pracy, dzielenie się, zamienianie się rolami, kontakt wzrokowy, komunikacja werbalna i niewerbalna.

Zabawa, obok nauki i pracy, jest jedną z głównych form aktywności człowieka, podejmowaną dobrowolnie, niemającą charakteru utylitarne, połączoną z pozytywnymi doznaniem emocjonalnymi, a często i poznawczymi (Kupisiewicz, Kupisiewicz, 2009). Jak twierdzi Łukasz Gołębiowski (1831, s. 5), „zabawa jest celem gry najprostszej [...]. Szuka jej zarówno wiek dziecienny, średni, i podeszły, nie odrzuca późna starość nawet”. Zabawy od zawsze pełniły funkcję socjalizacyjną, przygotowując dziewczęta oraz chłopców do pełnienia ról w społeczeństwie. Są one wręcz atrybutem człowieczeństwa. W przypadku zabaw dorosłych polegają na budowaniu równoległej rzeczywistości wobec zwykłego życia, natomiast w przypadku dzieci są drogą do opanowania rzeczywistości (Żołądz-Strzelczyk, Kabacińska, 2008).

Dzieci od czasów najdawniejszych w trakcie zabaw wykorzystywały rozmaite przedmioty określane mianem zabawek. Obok tych przypadkowych (naturalnych, takich jak piasek, błoto czy kasztany) występowały zabawki właściwe, będące specjalnie przygotowanymi przedmiotami, spreparowanymi do zabawy przez dorosłych albo same dzieci. Ich początki sięgają odległych czasów, lecz można stwierdzić, że podstawowy zasób zabawek dziecięcych ukształtował się w epoce średniowiecza (Żołądz-Strzelczyk, Kabacińska-Łuczak, 2012). Zabawka jest „przedmiotem materialnym specjalnie wykonanym do celów zabawowych, który zawiera w sobie treści kulturowe [...], kształtuje rozwój fizyczny, psychiczny lub emocjonalny” (Bujak, 1988, s. 24). W ujęciu pedagogicznym zaś zabawka „to przedmiot (lub zestaw przedmiotów) wykonany w celu pobudzenia zabawowej aktywności dziecka (ruchowej, umysłowej czy emocjonalnej), stwarzający sposobność do poszerzania doświadczeń, gry wyobraźni i stopniowania rzeczywistości” (Dunin-Wąsowicz, 1977, s. 24).

Klasyfikacje zabawek są różnorakie, stworzone zostały stosownie do typów zabaw. Podział zabawek w ujęciu pedagogicznym oparty jest głównie na klasyfikacji zabaw Petera Antonovica Rudika, który wyodrębnił zabawy: ruchowe, konstrukcyjne, tematyczne oraz dydaktyczne. Klocki sklasyfikowane zostały jako zabawki konstrukcyjne, obok piasku i gliny. Zabawki do zabaw konstrukcyjnych „ćwiczą precyzję ruchów,

wpływają na rozwój procesów myślowych [...] kształtują pewne cechy osobowości, systematyczność, wytrwałość, umiejętność pokonywania trudności” (Kabacińska-Łuczak, Wojewoda, 2020, ss. 79–81). Warto zauważyć, że

[...] klocki mają swój rodowód w starożytności. Wówczas dzieci budowały różne konstrukcje (domy, wieże) z nieforemnych kawałków gliny czy drewna. Natomiast klocki jako zabawkę edukacyjną stworzył z kamienia niemiecki pedagog Stanisław Tillich. Wykazał on, że te niepozorne z wyglądu zabawki rozwijają wyobraźnię przestrzenną, inteligencję i spostrzegawczość dziecka. Do sklepów, cegiełki Tillicha – bo tak nazywano klocki stworzone przez wspomnianego pedagoga – trafiły na przełomie XVIII i XIX wieku. Jednak na skalę masową zaczęto je produkować dopiero pod koniec XIX wieku. Były to klocki drewniane. Po drugiej wojnie światowej szczególnie popularne stały się klocki z plastiku o najróżniejszych formach, wśród których prym wiodą klocki LEGO (Cywińska, 2010, s. 239).

W drugiej połowie XIX i na początku XX wieku klocki jako zabawka służąca do budowania (prócz cegiełek) przeznaczone były do „zabawiania chłopca” (Nawrot-Borowska, 2010, s. 180). Współcześnie klocki LEGO to nie tylko zabawka dla dzieci, lecz także hobby, pasja i podróż w świat dzieciństwa dla wielu dorosłych.

Duńskie klocki skupiają się także na kreowaniu rzeczywistości, czego przykładem jest społeczna kampania „Rebuild The World”, która

[...] ma skupiać się na sile kreatywności i jej zdolności do zmiany świata. Zachęca do kreatywności dzieci jako podstawowej umiejętności rozwijania się w ciągle zmieniającym się środowisku. Zabawa klockami pozwala im budować i odbudowywać w nieskończoność, pobudzając przy tym wyobraźnię, dzięki której tworzą one kreatywne rozwiązania, niezwykle historie i nowe światy (*Rusza kampania LEGO...*, 2019).

Akcja ma na celu zrewolucjonizować świat zabawy duńskimi klockami i pokazać różne jej aspekty. „Rebuild The World” pozwala stworzyć dzieciom swoje własne miasto, swój świat, a nawet wszechświat, w których nic nie będzie oczywiste, a pokonywanie trudności może wyzwalać kreatywność i pomysłowość w ich rozwiązywaniu. Główne hasła przyświecające tej kampanii to: „sposób na zabawę”, „sposób myślenia”, „sposób na prowadzenie marki”, „sposób na postrzeganie świata” oraz „zaproszenie”. LEGO to sposób na zabawę w imię zasady „buduj rzeczy, które kochasz – z instrukcjami lub bez nich. Klocki LEGO i dziecięca wyobraźnia zawsze idą ze sobą w parze”, to także sposób myślenia: „zabawa z wykorzystaniem klocków LEGO pomaga dzieciom rozwijać kreatywność i zachęca je do eksperymentowania, łamania zasad i nie podda-

wania się, gdy coś im nie wyjdzie”. Trzecią ideą przyświecającą akcji „Rebuild The World” jest sposób na prowadzenie marki – „nieustannie wymyślamy nowe sposoby na to, jak pozytywnie wpłynąć na dzieci, planetę i zabawę”. LEGO to także sposób na postrzeganie świata, gdyż „wystarczy odrobina optymizmu i kreatywności, a wspólnie wszyscy będziemy w stanie zbudować lepszą wersję naszego świata” (*Rusza kampania LEGO...*, 2019), oraz zaproszenie nie tylko dla dzieci, lecz także dla dorosłych, gdyż „tam, gdzie dorośli widzą wyzwania, dzieci dostrzegają okazje. Wyobraź sobie, co moglibyśmy zrobić, jeśli wszyscy patrzylibyśmy na świat oczami dziecka!” (*Rusza kampania LEGO...*, 2019).

Idea kampanii polega na wspólnym spędzaniu czasu dzieci w każdym wieku z przyjaciółmi oraz rodzicami. To czas wolny, który może mieć liczne walory edukacyjne. Wszak zabawa i edukacja od zawsze wypełniały znaczną część życia dziecka. Nierzadko przenikały się. Zabawa zawierała elementy edukacyjne, z kolei edukacja dokonywała się poprzez zabawę (Żołądź-Strzelczyk, Kabacińska-Łuczak, 2012). Zabawa towarzyszy człowiekowi „od kolebki do śmierci, przybierając w biegu życia coraz to inne formy, zawsze nacechowane elementem uciechy” (Kaczmarek, 1997, s. 6). Wspólna zabawa dziecka i dorosłego klockami LEGO ma pozytywny wpływ na każdą ze stron. Współcześnie, jak twierdził Erik Erikson, człowiek dorosły podczas zabawy „wchodzi w inną, jakby równoległą rzeczywistość, podczas gdy bawiące się dziecko idzie naprzód, osiąga kolejne fazy panowania nad przedmiotem i sytuacjami” (Erikson, 1997, s. 232). To właśnie dorośli są w większości twórcami „Lego MOCów” (z ang. *my own creation*), budując konstrukcje własnego pomysłu. Należą do nich przede wszystkim mężczyźni urodzeni w latach 70., 80. i 90., którzy z nostalgią wrócili do budowania w myśl zasady „zabawa towarzyszy wszystkim ludziom, niezależnie od wieku ma duże znaczenie rozwojowe, wychowawcze i edukacyjne” (Czaja-Chudyba, 2006, s. 22). Jednakże także grono kobiet wykorzystujących LEGO powiększa się z każdym rokiem. LEGO jako zabawka konstrukcyjna jest towarem dla wszystkich „dzieci (tatusiów)” i sprawdza się w różnych przedziałach wiekowych (Sadowska, 2016). Można przyjąć, iż wspólna zabawa klockami LEGO z dziećmi będzie częściej dotyczyć ojców niż matek. Firma LEGO dla wybranego zestawu klocków przygotowała kilka instrukcji, by zachęcić każdego członka rodziny do wspólnego budowania.

Jaka jest rodzina w świecie LEGO i jakie postawy propaguje?

Motyw „zabawy w dom” miał swój początek z końcem XV wieku, jednakże to w XVII wieku rozpoczęła się moda na domki dla lalek. Najbardziej popularna współcześnie, Barbie, też ma bogato wyposażony dom (Żołądź-Strzelczyk, Kabacińska, 2008). Zabawa zestawami LEGO City dla dziecka jest rozrywką, dla rodzica – relak-

sem. To wspólne spędzanie czasu, gdzie dzięki zabawie rodzice mają okazję lepiej poznać swoje dzieci. Sytuacje z miejskiego życia mogą być dobrym przyczynkiem do swobodnej zabawy, podczas której dzieci same mogą decydować o tym, co wydarzy się w mieście z klocków. Idealnym narzędziem są właśnie klocki LEGO z serii City, dzięki którym można zbudować miasto, łącząc poszczególne zestawy według własnego pomysłu (*Zabawa dla dzieci i dorosłych...*, 2023). W 2023 roku można znaleźć kilka zestawów ze świata LEGO, w których przedstawiona jest rodzina. To zestawy z serii City: zestaw ze stycznia 2021 roku – „Dom rodzinny” (numer katalogowy 60291), zestaw ze stycznia 2023 roku – „Domek rodzinny i samochód elektryczny” (numer katalogowy 60398) oraz „Przytulny dom” (numer katalogowy 31139) z serii Creator, którego premiera odbyła się w marcu 2023 roku. Minifigurki w świecie duńskich klocków są mieszkańcami domów jednorodzinnych. Dopiero w 2023 roku firma LEGO zaprezentowała zestaw „Apartamentowiec” (numer katalogowy 60365), będący domem wielorodzinnym, przeznaczonym dla zamożnej części społeczeństwa. Jest to jeden z nielicznych zestawów, w których można dostrzec babcię, co świadczy o małej popularności rodzin wielopokoleniowych.

Rodzina w świecie z klocków oparta jest z reguły na modelu 2 + 1, czyli rodzicach oraz dziecku, zwykle płci męskiej. Jedynie w zestawie „Dom rodzinny” został przedstawiony model rodziny 2 + 2, gdzie dzieci są płci męskiej i żeńskiej. Duńska firma zwraca uwagę na wyzwania związane ze stereotypizacją płci, czego przykładem jest kampania „Dziewczynki mogą wszystko” (*Dziewczynki mogą wszystko*, 2022) bądź zestaw „Dzień w szkole” (numer katalogowy 60329), w którym wśród uczennic i uczniów znajduje się dziecko, której płci nie da się jednoznacznie skategoryzować. Od zawsze funkcją zabawek była funkcja socjalizacyjna i dlatego od dawna można zaobserwować występujący podział na zabawki dla dziewczynek (lalka) i dla chłopców (konik, piłka). Współcześnie w wielu sklepach z zabawkami można dostrzec ich zróżnicowanie ze względu na płeć dziecka. Podział ten jest wyraźny (Krajewska, 2003). Dział dziewczęcy wypełniają zabawkowe kuchnie, żelazka, odkurzacze, zaś chłopięcy – zdalnie sterowane samochody czy stroje superbohaterów. Zdaniem Beaty Kucejko, dyrektorki marketingu firmy LEGO na Polskę, Ukrainę i kraje bałtyckie:

[...] marka LEGO wierzy, że każde dziecko powinno mieć możliwość rozwoju swego pełnego potencjału, niezależnie od płci [...] Chcemy zainspirować nas, dorosłych, do tego, aby patrzeć na dzieci nie przez pryzmat ich płci, ale przez pryzmat tego, kim naprawdę są, jakie mają cechy charakteru, jak lubią się bawić i co je interesuje (*Dziewczynki mogą wszystko! Marka LEGO...*, 2022).

Słowa te idealnie wpisują się w cel kampanii „Dziewczynki mogą wszystko”. Mimo że dziewczynki nie zauważają podziałów płciowych, rodzice częściej zachęcają je do

zabaw stereotypowo przypisywanych płci żeńskiej, co w efekcie może ograniczać swobodę wyrażania siebie i samorozwoju. Badania w Polsce pokazały, że aż 90% dziewczynek w wieku od 6 do 14 lat zgadza się z twierdzeniem, że „to ok, jeśli dziewczynki chcą grać w piłkę nożną, a chłopcy tańczyć w balecie” (*Dziewczynki mogą wszystko! Marka LEGO...*, 2022). Pewne schematy są jednak powielane przez kolejne pokolenia. Twórcy kampanii zwracają uwagę na fakt, iż współczesne dziewczynki są świadkami rewolucji zachodzącej w społeczeństwie oraz działań ruchów prokobiecych i feministycznych. Młode pokolenie jest zatem otwarte na różnorodność i równość płciową. Swoboda w działaniu i kreatywność pozwalają dzieciom odkrywać nieznanne, radzić sobie z wyzwaniem w dorosłym życiu i wzmacniać poczucie własnej wartości (*Dziewczynki mogą wszystko*, 2022).

Klocki LEGO stały się elementem popkulturowym, a w ostatnich latach zabawką społecznie zaangażowaną. LEGO stawia na różnorodność, podkreślając fakt, iż „każdy jest niesamowity! Ponieważ doceniamy każdego konstruktora LEGO” (Nowak-Kluczyński, 2022). Właśnie pod takim hasłem powstał „tęczowy” zestaw Lego „Everyone Is Awesome”.

Klienci w zestawie znajdują klocki oraz zupełnie nowe figurki postaci w 11 kolorach, które wspólnie utworzą tęczę. Nie będzie to jednak jedynie symbol tęczy wykorzystywany przez społeczność LGBT+, ale również biel, błady błękit, róż oraz czerń i brąz [...] dobór kolorów ma bowiem odzwierciedlać nie tylko różnorodność seksualną, ale również pochodzenie osób w społeczności LGBT+. Wszystkie minifigurki z wyjątkiem fioletowej nie mają przypisanej płci, co ma wyrażać indywidualność (Nowak-Kluczyński, 2022).

Ponadto to właśnie fioletowa minifigurka jest ukłonem „w stronę wszystkich fantastycznych drag queen” (Nowak-Kluczyński, 2022). Podobny przekaz znaleźć można w zestawie „Queer Eye – mieszkanie Fab Five” z serii LEGO ICONS, skierowanym do fanów serialu *Queer Eye* (w polskim tłumaczeniu *Porady różowej brygady*), który jest odwzorowaniem apartamentu pięciu chłopców z Atlanty. Hasłami przewodnimi zestawu stały się słowa *pozytywność* i *życzliwość*. Stałymi bohaterami serii są mężczyźni (osoby homoseksualne), którzy w każdym odcinku pomagają jednemu uczestnikowi w metamorfizie wyglądu, mieszkania oraz zmianie postrzegania siebie i otaczającego świata.

Rodzina w duńskim świecie z klocków ma swego pupila, którym z reguły jest pies – rasy labrador w zestawie 60291, którym zajmuje się córka, myjąc go w przeznaczony do tego celu misce; rasy owczarek niemiecki w zestawie 60398, który jest pod opieką syna; nieokreślonej rasy w zestawie 31139. To w ostatnim z wymienionych znaleźć można również ślimaka czy budkę dla ptaków zawieszoną na przedniej fasadzie domu, co świadczyć może o zamiłowaniu do zwierząt.

W mieście LEGO rodzice, przede wszystkim ojcowie, angażują się we wspólną zabawę z dziećmi, często dzieląc ich hobby. W zestawie 60291 ojciec z synem gra w hokeja, a w zestawie 31139 ojciec z kubkiem w ręce obserwuje bawiącego się zdalnie sterowanym samochodem syna. Sport w świecie duńskich klocków zajmuje ważne miejsce – przykładowo minifigurki jeżdżą na rowerach, grają w piłkę nożną, tenisa, są popularyzatorami sportów walki czy wyczynowych. W konstrukcyjnym świecie wskazanych zestawów młode pokolenie ma swoje pasje czy zainteresowania. W zestawie „Dom rodzinny” pokój syna wyposażony jest w plakat z gry RPG, co może świadczyć o grze na konsoli (pad i konsola znajdują się w salonie), oraz samurajską katanę, co można uznać za zamiłowanie do sportowych walk. W pokoju córki znaleźć można gitarę oraz pędzel do malowania obrazów. W zestawie „Przytulny dom”, prócz zdalnie sterowanego samochodu, dostrzegalne są klocki LEGO, będące nawiązaniem do rzeczywistych zestawów czy konstrukcji. W pokoju syna w zestawie „Domek rodzinny i samochód elektryczny” znalazło się z kolei miejsce na pada do konsoli oraz telewizor. Konsole umieszczono w wielu zestawach, a wizytówką gamingowego oblicza mieszkańców LEGO City jest zestaw „Ciężarówka na turniej gier” (numer katalogowy 60388).

Przy pomocy minifigurek LEGO walczy także ze społecznym wykluczeniem. W świecie z klocków są osoby z niepełnosprawnościami: na wózku inwalidzkim (także sportowym) – zestaw „Warsztat tuningowania samochodów” (60389), z protezą nogi – zestaw „Sklep spożywczy” (60347), z aparatem słuchowym – „Sklep z kłuskami w śródmieściu” (31131), z psem przewodnikiem – zestaw „Centrum miasta” (60292). Wśród mieszkańców LEGO City znajdują się także paraolimpijczycy. W 2023 roku pojawiła się minilaleczka o imieniu Autumn, z serii Lego Friends – „Pokój Liann” (41739) bez lewego przedramienia oraz pies z niedowładem tylnych kończyn – „Pokój Novy” (41755). W zestawach analizowanych w niniejszym artykule zauważyć można minifigurki z aparatami słuchowymi – w zestawie 60398 ma go syn, a w zestawie 31139 – ojciec.

Firma LEGO produkuje rocznie 340 milionów minifigurek, których prototyp powstał w 1978 roku. Jego twórcą jest Jens Nygard Knudsen (Farshtey, Lipkowitz, 2015). Mogą stać się one niezwykle pomocne w przypadku wyrażania emocji w zabawie. Przełomowym rokiem był 2001, kiedy na główkach minifigurek pojawiły się podwójne twarze, gdzie, dla przykładu, z jednej strony twarz wyrażała szczęście i zadowolenie, a z drugiej – przerażenie, zdziwienie czy złość. Lego nie narzuca emocji bohaterkom i bohaterom zestawów, zwracając uwagę na fakt, że te mogą ulec zmianie podczas zabawy.

LEGO propaguje w swych zestawach również postawy proekologiczne. Food trucki z pizzą czy lodami zastępowane są przez furgonetki z warzywami i owocami, a także sokami. Prócz pizzerii, cukierni czy lodziarni w LEGO mieście można odwiedzić sklep z owocami i warzywami. Klockowe domy, często z bujną roślinnością na elewacji i ukwieconym ogrodem, wyposażone zostały w panele fotowoltaiczne

(60291, 60398), a samochody w mieście LEGO stały się elektryczne (60291, 60398). Wskazane domy posiadają stacje ładowania pojazdów. Można też dostrzec specjalny system odprowadzania ścieków celem zminimalizowania marnowania wody. W mieście zaimplementowano ścieżki rowerowe oraz stacje do ładowania elektrycznych hulajnóg, a na drogi wyjechały śmieciarki przystosowane do segregowania odpadów. Dbając o źródło energii, każdy konstruktor może wybudować turbinę wiatrową, dzięki specjalnie temu poświęconemu zestawowi (10268). W 2021 roku firma LEGO ogłosiła zamiar zastąpienia plastikowych opakowań wewnętrznych w zestawach pudełkowych papierem, a papierowe instrukcje wykonywane są już z gorszej jakości papieru. Współcześnie eksperymentuje także z prototypami klocków wykonanymi z plastiku pochodzącego z recyklingu. Ponadto w 2018 roku firma zobowiązała się do całkowitego wycofania plastiku do 2030 roku i przejścia na materiały pochodzenia roślinnego (Sandford, 2023). Minifigurki we wskazanych zestawach coraz większą uwagę przywiązują do zdrowego odżywiania. W „Domu rodzinnym” znaleźć można wprawdzie na balkonie domu grill, na którym znajduje się udko z kurczaka, a także hot-dog czy gazowany napój, jednakże wśród żywności widnieje jabłko oraz czereśnie, a przed domem hodowane są marchewki. Zglądając do lodówki zestawu „Domek rodzinny i samochód elektryczny”, zobaczyć można mleko. Co istotne, dom ten ma oranżerię, w której hodowane są warzywa – pomidory, marchewki oraz pietruszka. Rodzina LEGO i jej świat zdecydowanie podążają za tym rzeczywistym, mając na uwadze społeczne przeobrażenia na wielu płaszczyznach.

Zakończenie

LEGO to kreatywność i zabawa, nauka cierpliwości, kształtowanie zmysłu technicznego (seria LEGO Technic), stymulacja rozwoju intelektualnego czy wspólne spędzanie czasu wolnego. Klocki LEGO rozwijają pasję do opowiadania historii, eksploracji i zabawy, pobudzają wyobraźnię dzieci oraz dorosłych dzięki wspólnej zabawie. Wszak klocki to przedmiot-rekwizyt, który „zaczyna być zabawką dopiero dzięki wyobraźni i działaniom dziecka” (Brzezińska i in., 2011, s. 14). Wykorzystywane w terapii poprawiają skupienie i koncentrację, logiczne myślenie, a także rozwijają motorykę małą. Tworzą most międzypokoleniowy dzięki wspólnej zabawie. Wspólne budowanie, dzięki odrębnym instrukcjom, daje możliwość rodzinnego spędzania czasu. Nie ulega wątpliwości, że LEGO to zabawka dla każdego

[...] nauka poprzez zabawę rozbudzi kreatywność i zwiększy pewność siebie maluszków. Starsze dzieci będą zachwycone niezliczonymi historiami, szczegółowymi modelami i ambitnymi konstrukcjami. Dla dorosłych przygotowaliśmy

sferę relaksu, w której mogą tworzyć i dzielić się swoimi pasjami (Katalog LEGO styczeń–maj 2022, s. 2).

W 2009 roku szacowano, że na każdego człowieka na świecie przypadają 62 klocki LEGO. W 2017 roku były to już 102 klocki (Hugo, 2017).

Zabawy klockami oznaczają wszechstronny rozwój, gdyż dają one sposobność: doskonalenia sprawności manualnych, rozwijania koordynacji spostrzeżeń wzrokowych z ruchem ręki, kształtowania precyzji w konstruowaniu, usprawniania ogólnej koordynacji ruchowej, wykonywania różnych operacji przestrzennych, rozwijania umiejętności szeregowania, poznawania kolejności następujących po sobie czynności, rozwijania kompetencji językowych, rozumienia mowy i ekspresji językowej oraz kształtowania zmysłu racjonalizatorskiego oraz umiejętności szukania nowych, niestereotypowych rozwiązań (Cywińska, 2010). Dwudziestego ósmego stycznia każdego roku, jak wspomniano, obchodzony jest Międzynarodowy Dzień LEGO. Tego dnia, zwłaszcza w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej, klocki stają się głównym budulcem każdej lekcji i aktywności. Współcześnie wykorzystywane są na każdym szczeblu edukacji, by poznawać, powtarzać i utrwaląc treści w atmosferze kreatywności i zabawy (Staroń, 2022). Francesco Ciccolella, międzynarodowy specjalista ds. branding, w lutym 2002 roku na łamach gazetki zakładowej LEGO napisał: „Zabawa i nauka to podstawowe elementy, składające się na wartości Lego, a jednym z naszych priorytetowych zadań jest uświadomienie tego rodzicom. Muszą oni wiedzieć, że jesteśmy w stanie stymulować rozwój ich dzieci” (Hugo, 2017, s. 144).

Kontekst edukacyjny wymaga szczegółowego, odrębnego opracowania. Klocki LEGO wykorzystywane są m.in. w nauce języka polskiego, matematyki, historii, chemii, geografii czy robotyki i programowania. W myśl zasady Glenn Doman, iż „zabawa jest nauką, nauka jest zabawą. Im więcej zabawy, tym więcej nauki” powstała metoda „6 klocków” (przy wykorzystaniu klocków LEGO DUPLO) przeznaczona dla edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej. Metoda ta

[...] opiera się na koncepcji wykorzystania w codziennej praktyce krótkich i przystępnych ćwiczeń mających uatrakcyjnić dzieciom proces zdobywania wiedzy oraz rozwijania umiejętności i postaw cennych w ich dalszym, dorosłym życiu [...] Dzieci powinny być zaangażowane w różnorodny sposób, z możliwością wykorzystywania przy tym swojego ciała i zmysłów. Rozbudzając ciekawość atrakcyjnymi zadaniami, proces uczenia staje się skuteczniejszy (Zalewska, Piassecki, Śliwiński, 2020, s. 4).

Metoda ta rozwija jedną z istotnych funkcji mózgu, mianowicie umiejętność kontrolowania własnego zachowania w dążeniu do określonego celu. Ponadto zapewnia

dziecku możliwość samokontroli, która stanowi podstawę dla innych procesów związanych z uczeniem się. To ćwiczenia rozwijające percepcję, kompetencje językowe, umiejętność liczenia; sprawność fizyczna, kompetencje społeczne i emocjonalne są zaś motywem przewodnim dla gier zespołowych. Ćwiczenia te mają charakter otwarty, pozwalają dziecku być twórczym, zapewniają mu możliwość współpracy z innymi, mogą być dostosowywane przez nauczyciela do poziomu rozwoju dziecka, a przede wszystkim są „dobrą zabawą”.

Klocki LEGO mają nieograniczony potencjał w nauce języka polskiego, gdzie klockowe konstrukcje pomagają w nauce czytania, dzięki metodzie sylabizowania, a także stają się wizualizacją poszczególnych rozdziałów szkolnej lektury, motywów przewodnich współczesnej dziecięcej i młodzieżowej literatury. Zdaniem Małgorzaty Żyto, klocki LEGO w edukacji stanowią ciekawy i mający wiele zastosowań materiał do eksperymentowania, tworzenia modeli, pobudzania wyobraźni przestrzennej, rozumienia związków i relacji, analizowania błędów, wyjaśniania, argumentowania, dyskusowania, negocjowania, odnajdywania nowych zastosowań (Szurek, 2017). Wykorzystanie LEGO w projektowaniu zajęć dla dzieci stwarza okazje do motywacji uczenia się, integrowania, np. treści matematycznych z innymi obszarami edukacji, budowania intuicyjnego, a potem w pełni rozwiniętego rozumienia matematycznych relacji, związków oraz zależności. Warsztat pracy nauczycieli matematyki w kontekście wykorzystania LEGO w metodyce nauczania ubogacił swoimi innowacjami Michał Szurek. Do zalet klocków LEGO zalicza on prostotę rozwijającą wyobraźnię, żywe, różnorodne kolory, rozmaite (proste) kształty oraz fakt, że klocki są ze sobą kompatybilne (Szurek, 2017), przykładowo nawet kiedy połączymy klocki z serii LEGO DUPLO z serią LEGO CLASSIC. Klocki LEGO w tej metodzie zostały wykorzystane do nauczania kolorów i kształtów, brył, figur, symetrii, skali, objętości, geometrii, wzorów matematycznych, ciągu Fibonacciego, spirali Archimedesesa czy twierdzenia Pitagorasa. Na poziomie edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej LEGO to dobry budulec metodyczny dla dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia.

Poznając lekturę w szkole podstawowej czy myśl filozoficzną w uniwersytecie, pomocna okaże się metoda LEGO-LOGOS autorstwa Jarosława Marka Spychały – filozofa i założyciela Akademii Filozoficznej w Warszawie. Metoda ta opiera się m.in. na pracy z tekstem. Zadaniem jest przeczytanie danej myśli, fragmentu książki i zwiualizowanie go za pomocą klocków LEGO. Konstrukcja z klocków jest interpretacją przeczytanego tekstu w myśl pytania „co autor miał na myśli?” Etap ostatni to dyskusja dotycząca konstrukcji. Każdy z budowniczych przedstawia swoją pracę, ma też możliwość zadawania pytań innym konstruktorom. Jak wskazuje Jarosław Marek Spychała, „zadaniem uczniów jest zatem zobrazować przeczytany fragment w formie budowli z tworzywa, tak jak każdy z nich go zrozumiał. Nie mają żadnych ograniczeń ani wskazówek co do sposobu obrazowania, budowania” (Spychała, 2020, ss. 13–14).

Metoda nauczania LEGO-LOGOS jest popularna i skuteczna; opiera się na założeniu, że dzieci uczą się poprzez zabawę. Dzięki niej skuteczne jest nauczanie dzieci podstaw matematyki, nauk ścisłych, inżynierii i technologii. Pomaga im również rozwijać kreatywność oraz społeczne umiejętności. To sposób na zaangażowanie uczniów w działania zgodne z ich pasjami i zainteresowaniami. Celem jest stworzenie środowiska, w którym uczniowie mogą odkrywać i uczyć się na swój sposób, we własnym tempie.

W wielu szkołach, dzięki specjalnie dedykowanym zestawom, wykorzystuje się klocki LEGO w zajęciach z robotyki czy programowania (w tym gier i aplikacji). Z pomocą przychodzi platforma do tworzenia gier i aplikacji, ale także nauki „Unity”. To nie tylko zabawa, ale i nauka budowania obiektów 3D. Jest ona charakteryzowana następująco: „wiele młodszych (czasem starszych) osób ma także sporo doświadczeń w zabawie klockami LEGO, które nie tylko bawią, ale i uczą tworzenia konstrukcji, planowania przestrzennego, inżynierii i kreatywności. Łącząc swe siły Unity i LEGO stworzyły ciekawą kombinację – projekt LEGO Microgame, w ramach którego każdy może stworzyć minigrę opartą na klockach LEGO” (Ross, 2021). To platforma do tworzenia niezapomnianych światów oraz kreowania zależności pomiędzy elementami tych światów. LEGO jest też obiektem wykorzystywanym do tworzenia animacji (Pagano, Pickett, 2017). Słynne klocki znalazły swoje zastosowanie także w nauce geografii (dedykowane zestawy „mapa świata” 31203 oraz „globus” 21332), chemii (układ okresowy pierwiastków stworzony z klocków LEGO), a także historii. W ostatnim z wymienionych przykładów na uwagę zasługuje historia Polski z klocków LEGO (HistoryLand), czyli interaktywna makieta, w której znaleźć można ważniejsze miejsca, wydarzenia, a także postacie, które wpłynęły na bieg historii Polski, np. osada w Biskupinie, bitwa pod Grunwaldem, bitwa morska pod Oliwą, klasztor na Jasnej Górze, bitwa o Monte Casino, obrona Westerplatte, stocznia Gdańska z Lechem Wałęsą na czele, Katedra Wawelska czy rynek główny w Krakowie. Twórcy HistoryLandu, Marcin Tobolski, Marcin Pietrucha i Krzysztof Tobolski, makiety zbudowali z miliona trzystu tysięcy klocków LEGO. W trakcie budowy makiet twórcy współpracowali z 12 historykami, by dokładnie wszystko odwzorować. HistoryLand mogli już oglądać mieszkańcy Krakowa oraz Poznania. Momenty dziejowe w historii Polski konstruuje za pomocą LEGO Marcin Polak. Przygotowane przez niego budowle można zobaczyć na kanale Futuredu/Edunews w serwisie Flickr. To m.in. bitwa pod Oliwą z 1627 roku czy, przedstawiony w wielu konstrukcjach, stan wojenny w Polsce w latach 1981–1983. Budowle są ciekawym pretekstem do podjęcia rozmów z dziećmi na temat stanu wojennego i związanych z nim przemian społecznych, politycznych i gospodarczych w Polsce.

Za co dorośli „lubią” klocki LEGO? Są dla każdego (od LEGO DUPLO po LEGO ICONS), nie leżą w kącie (gwarantują niezliczone sposoby zabawy), uczą wielu rzeczy (kolorów, kształtów, liczb, nazw zwierząt czy przedmiotów, a także pokonywania

trudności i cierpliwości), można je wykorzystać na tysiąc sposobów (od zbudowania pojemnika na przybory szkolne po świąteczne bombki), są bezpieczne (dostosowane do wieku), prawie niezniszczalne (nie łamią się, nie odkształcają) oraz pasują do siebie (wiele serii jest kompatybilnych) (Turska, 2016).

Bibliografia

- Adamski, F. (2006). Rodzina. W: T. Pilch (red.), *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku* (t. 5, s. 306). Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”.
- Andersen, J. (2022). *Historia LEGO: Opowieść o rodzinie, która stworzyła najśłynniejszą zabawkę na świecie*. Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- Brzezińska, A. I., Bątkowski, M., Kaczmarska, D., Włodarczyk, A., Zamęcka, N. (2011). Zabawa, czyli co i po co? O roli zabaw i zabawek w przygotowaniu do dorosłego życia. *Wychowanie w Przedszkolu*, 11, 33–63.
- Bujak, J. (1988). *Zabawki w Europie: Zarys dziejów – rozwój zainteresowań*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Ciemcioch, K. (2016). Klocki LEGO – rozwijanie kreatywności uczniów w cyfrowym świecie. *Interdyscyplinarne Studia Społeczne*, 2, 101–119.
- Cywińska, M. (2010). Edukacyjne znaczenie zabawek dziecięcych – ich terapeutyczne i twórcze oddziaływanie. W: D. Żołądź-Strzelczyk, K. Kabacińska (red.), *Dawne i współczesne zabawki dziecięce* (ss. 233–243). Poznań: Wydawnictwo Rys.
- Czaja-Chudyba, I. (2006). *Pedagogika zabawy w osobowym i profesjonalnym przygotowaniu do zawodu nauczyciela*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej.
- Czy zestawy LEGO nadają się dla dorosłych?* (2023). Pobrane z: <https://www.lego.com/pl-pl/categories/adults-welcome>.
- Dunin-Wąsowicz, M. (1977). *O zabawce w życiu dziecka*. Warszawa: Wydawnictwo Watra.
- Dyczewski, L. (2002). *Więź między pokoleniami w rodzinie*. Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Dziewczynki mogą wszystko*. (2022). Pobrane z: <https://www.lego.com/pl-pl/girls-can-achieve-anything>.
- Dziewczynki mogą wszystko! Marka LEGO inspirowane do zabawy wolnej od stereotypów*. (2022). Pobrane z: <https://brief.pl/dziewczynki-moga-wszystko-marka-lego-inspiruje-do-zabawy-wolnej-od-stereotypow/>.
- Erikson, E. H. (1997). *Dzieciństwo i społeczeństwo*. Poznań: Wydawnictwo Rebis.
- Farshtey, G., Lipkowitz, D. (2015). *Minifigurki LEGO: Ilustrowana kronika*. Łódź: Wydawnictwo AMEET.

- Gołębiowski, Ł. (1831). *Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym lub w niektórych tylko prowincjach*. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Hugo, S. (2017). *LEGO: Absolutnie wszystko co trzeba wiedzieć*. Łódź: Wydawnictwo AMEET.
- Kabacińska-Łuczak, K., Wojewoda, A. (2020). Zabawy i zabawki dziecięce. W: H. Krauze-Sikorska, M. Klichowski (red.), *Pedagogika dziecka* (ss. 63–88). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Kaczmarek, U. (1997). Pedagogika zabawy. *Zabawy i Zabawki*, 4, 5–13.
- Katalog LEGO styczeń–czerwiec 2023.
- Katalog LEGO styczeń–maj 2022.
- Krajewska, A. (2003). Zabawki jako forma socjalizacji do ról płciowych. W: B. Łaciak (red.), *Dziecko we współczesnej kulturze medialnej* (ss. 221–255). Warszawa: Instytut Spraw Publicznych.
- Kupisiewicz, C., Kupisiewicz, M. (2009). *Słownik pedagogiczny*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Lego HOUSE: Home of the Brick*. (2023). Pobrane z: <https://legohouse.com/en-gb/>.
- Lego w globalnej kampanii zachęca rodziców do zabaw z dziećmi*. (2018). Pobrane z: <https://www.wirtualnemedi.pl/artykul/lego-w-globalnej-kampanii-zacheca-rodzicow-do-zabaw-z-dziecmi>.
- Lunde, N. (2019). *LEGO: Jak pokonać kryzys, zawojować świat i zbudować potęgę z klocków*. Warszawa: Wydawnictwo Agora.
- Nawrot-Borowska, M. (2010). Zabawki dzieci polskich w drugiej połowie XIX i na początku XX wieku – zapatrywania teoretyczne. W: D. Żołądź-Strzelczyk, K. Kabacińska (red.), *Dawne i współczesne zabawki dziecięce* (ss. 173–190). Poznań: Wydawnictwo Rys.
- Nowak-Kluczyński, K. (2022). „Adults Welcome” – klocki LEGO 18+. Pobrane z: <https://epale.ec.europa.eu/pl/blog/adults-welcome-klocki-lego-18>.
- Pagano, D., Pickett, D. (2017). *Księga animacji LEGO: Zrób własny film z klockami LEGO*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Rewera, M. (2012). Rodzina w systemie wartości młodzieży polskiej (na podstawie wybranych wyników badań z lat 1995–2010). W: B. Więckiewicz, M. Klimek (red.), *Współczesna rodzina w dobie przemian społeczno-kulturowych* (ss. 89–115). Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Ross, J. (2021). *LEGO Microgame: Podstawy programowania gier w Unity*. Gliwice: Wydawnictwo Helion.
- Rusza kampania LEGO „Rebuild The World”*. (2019). Pobrane z: <https://figurkowe-ramki.pl/blog/rusza-kampania-lego-rebuild-the-world/>.
- Sadowska, K. (2016). Zabawki współczesne – o przemianie materii – realizm i surrealizm. W: D. Żołądź-Strzelczyk, K. Kabacińska-Łuczak (red.), *Zabawka – przedmiot*

- ludyczny i obiekt kolekcjonerski* (ss. 147–159). Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Sandford, J. (2023). LEGO – 90 years young [LEGO – 90 lat młodości]. *Business English Magazine*, 93, 46–51.
- Segiet, W. (2004). Edukacyjne funkcje rodziny w strukturze społecznej – makrostrukturalne uwarunkowania edukacyjnych funkcji rodziny W: A. W. Janke, *Pedagogika rodziny na progu XXI wieku: Rozwój, przedmiot, obszary refleksji i badań* (ss. 152–153). Toruń: Wydawnictwo Edukacyjne „Akapit”.
- Spychała, J. M. (2020). *Mali rebelianci*. Toruń: Wydawnictwo Tako.
- Staroń, P. (2022). LEGO: To nie pierwsze klocki, które stworzyła ludzkość, ale to one podbiły świat. *Książki*, 3, 6.
- Szurek, M. (2017). *Kształty i kolory matematyki: Wycieczka z klockami LEGO*. Opole: Wydawnictwo Nowik.
- Turska, B. (2016). Za co lubię klocki syna. *Przedszkolak*, 2, 14.
- Wollman, L. (2011). Współpraca rodziców i szkoły jako podstawa wychowania. W: J. Stanek, W. Zajac (red.), *Współczesna rodzina: Dylematy teorii i praktyki pedagogicznej* (ss. 69–80). Warszawa: Towarzystwo Wiedzy Powszechnej.
- Zabawa dla dzieci i dorosłych przy klockach: Kolekcje od LEGO City*. (2023). Pobrane z: <https://kobieta.onet.pl/dziecko/zabawa-dla-dzieci-i-doroslych-przy-klockach-poznaj-zestawy-lego-z-serii-city/6d2f3p0>.
- Zalewska, B., Piasecki, J., Śliwiński, M. (2020). *6 klocków: Zbiór zadań dla edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej*. Poznań: Wydawnictwo Albus.
- Ziemska, M. (1973). *Podstawy rodzicielskie*. Warszawa: Wydawnictwo Wiedza Powszechna.
- Żołądź-Strzelczyk, D., Kabacińska, K. (red.) (2008). *Dawne zabawy dziecięce*. Kielce–Warszawa: Wydawnictwo DiG & Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach.
- Żołądź-Strzelczyk, D., Kabacińska-Łuczak, K. (2012). *Codziennosc dziecięca opisana słowem i obrazem: Życie dziecka na ziemiach polskich od XVI do XVIII wieku*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Żurek, A. (2012). Rodzinność i nierodzinność w polskim społeczeństwie. W: B. Więtekiewicz, M. Klimek (red.), *Współczesna rodzina w dobie przemian społeczno-kulturowych* (ss. 117–199). Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.