

GRY PLANSZOWE WRACAJĄ DO GRY

Gry planszowe towarzyszą człowiekowi od tysiącleci. Urozmaicają mu czas od powstania pierwszych starożytnych cywilizacji. Jedną z pierwszych gier została uwieczniona w hieroglifach.

Wydawałoby się, że w dzisiejszych czasach, gdy króluje świat wirtualny i gry komputerowe, gry planszowe są zapomniane. Tymczasem okazuje się, że planszówki mają się całkiem dobrze. Wybór jest coraz większy; gry skoncentrowane na wielu różnych tematykach, a także dostosowane poziomem zaawansowania do kategorii wiekowych. Gry planszowe to aktywność dostępna dla wszystkich, bez względu na pochodzenie, wiek, status społeczny czy materialny. Często dzieci zasiadają do nich wspólnie z dorosłymi.

Ponieważ dzieci uczą się przez zabawę, a i uwielbiają być blisko z rodzicami, warto sięgać po gry planszowe, które nie tylko świetnie wypełniają wspólny czas, ale niosą też ze sobą coś więcej- wspierają rozwój dziecka, na każdym z możliwych poziomów.

W trakcie gier można intensywnie wspierać rozwój dziecka poprzez m.in.:

1. Kształtowanie odporności emocjonalnej. Dzieci poznają smaku zwycięstwa, ale i porażki. Oswajają trudne emocje, czują frustrację czy irytację, kiedy natrafiają na przeszkody, gdy wynik ich starań nie jest dość dobry. Muszą także znieść porażkę czy przegraną z nadzieją, że będzie lepiej, że osiągną cel i sukces. Z kolei gry losowe uświadamiają graczom, że czasem decydujący jest los- nie mamy wpływu na bieg wydarzeń.
2. Rozwijanie umiejętności interpersonalnych, aby dzieci potrafiły współpracować z rówieśnikami i dorosłymi i potrafiły negocjować korzystne warunki przy zabawie i wspólnie wykonywanych zadaniach.
3. Wzmacnianie potencjału twórczego, aby dzieci mogły planować i realizować swoje pomysły, a także umiały przewidzieć ich konsekwencje. Gry wspomogą wyrabiać u dzieci refleks i szybką orientację w tym, co jest aktualnie ważne do osiągnięcia celu.
4. Rozszerzanie możliwości umysłowych, rozwijanie pasji i zainteresowań, aby dzieci mogły osiągać sukcesy edukacyjne.
5. Rozwijanie pamięci, mowy i myślenia.
6. Doskonalenie umiejętności matematycznych.

Istnieje wiele różnych rodzajów gier dostępnych na rynku. Można spotkać gry np.: strategiczne, przygodowe, kooperacyjne, karciane, logiczne. Oprócz gier gotowych, w zabawie można wykorzystać także gry zbudowane przez dziecko. Gry, które dzieci same zbudują, są dla nich niezwykle atrakcyjne. Do uczenia dzieci sztuki konstruowania gier przydatne będą m.in.:

- kostki do gry (punktowe, liczbowe),
- figurki zwierząt (gotowe lub przygotowane np. z modeliny, masy solnej lub innej masy plastycznej),
- małe modele samochodów,
- pionki do gry (pionki z gotowych gier planszowych, kamyki, guziki, ziarna fasoli, klocki itp.),
- miarki krawieckie,
- klamerki do bielizny,

- arkusze papieru, kredki.

Warto podkreślić, że każda gra jest zabawą, ale nie każda zabawa jest grą. Umowy obowiązujące w zabawach tematycznych i konstrukcyjnych różnią się od umów, które dziecko respektuje w grach. W takich zabawach umowy nawiązują do konkretnej sytuacji i nie muszą być do końca określone. W grach umowy, zwane regułami gry, muszą być doprecyzowane. Jeżeli ktoś z graczy nie rozumie obowiązujących reguł albo unika ich przestrzegania, gra przekształca się w konflikt.

W grach uczestnicy mają równe szanse i muszą wspólnie przestrzegać tych samych umów. Gra daje pełne zadowolenie, gdy jest prowadzona na zasadzie równy z równym. Dlatego też dzieci, które uczą się sztuki konstruowania gier będą miały okazje do gromadzenia doświadczeń w zakresie negocjowania umów.

Dzieci samodzielnie konstruujące grę muszą zaplanować współzawodnictwo. Znakomitym treningiem w zakresie rozwijania umiejętności planowania wydarzeń i przewidywania następstw, kształtowania myślenia przyczynowo- skutkowego będzie ustalenie trasy gry oraz uwzględnienie pułapek i premii.

Dobierając gry można wprowadzić dzieci w tajniki matematyzowania rozmaitych sytuacji, w których zawsze występuje kodowanie i dekodowanie. Dziecko może posługiwać się znanymi symbolami (strzałki, kreski, cyfry, litery itp.), może także upraszczać rysunki i tworzyć nowe symbole. Trening kodowania i dekodowania ułatwi zrozumienie i zapamiętanie symboli, które są stosowane np. w szkole.

W czasie konstruowania i rozgrywania gier dzieci zdobywają również inne doświadczenia logiczne i matematyczne poprzez m.in.: szeregowanie elementów według przyjętego kryterium, grupowanie przedmiotów w określony sposób, porównywanie liczebności zbiorów. Nie bez znaczenie jest także czas potrzebny na przygotowanie i rozegranie ułożonej gry. Uczestnicy skoncentrowani na grze ćwiczą np. dodawanie i odejmowanie, nie odczuwając znużenia. Zainteresowanie zabawą łączy się w ten sposób z nauką.

Proces uczenia dzieci sztuki konstruowania gier obejmuje trzy etapy:

1. Przybliżenie dzieciom idei gry, najlepiej gry-ściganki. Dziecko uczy się konstruować plansze do gry, współtworzy umowy obowiązujące w grze.
2. Konstruowanie gier opowiadań. Każda gra tworzy inne opowiadanie, które jest „zapisywane” na planszy do tej gry. Przebieg wydarzeń dziecko oznacza za pomocą uproszczonych rysunków, wybranych figurek.
3. Układanie wielu wariantów gier o silnie zaznaczonym wątku matematycznym. Przejście do takich gier powinno być łagodne. Od gier-opowiadań akcent zostaje przesunięty na czynności matematyczne, które powinny stopniowo zajmować coraz więcej czasu.

Czas trwania kolejnych etapów zależy jest od wieku dziecka i jego sytuacji edukacyjnej.

Kraina gier planszowych zaskakuje różnorodnością- możliwości wyboru jest naprawdę wiele, a w przypadku samodzielnie konstruowanych gier można stwierdzić, że możliwości są nieograniczone. Tworzone gry są wyjątkowe i niepowtarzalne.

Warto obecny stan epidemiczny wykorzystać na odkrycie możliwości i korzyści jakie niosą, gotowe lub samodzielnie przygotowane, gry planszowe.

Źródło:

- Edyta Gruszczyk- Kolczyńska, Krystyna Dobosz, Ewa Zielińska, „Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier?”, WSiP, Warszawa 1996,

- Edyta Gruszczyk- Kolczyńska, Ewa Zielińska, „Dziecięca matematyka”, WSiP, Warszawa 1997,
- Edyta Gruszczyk- Kolczyńska, Małgorzata Skura, „Skarbiec matematyczny”, Wydawnictwo Nowa Era, Warszawa 2005,
- Ulrich Vohland, „Łamigłówki i zagadki liczbowe dla dzieci i młodzieży’, Wydawnictwo Jedność, Kielce 2003,
- www.uraburagames.pl
- www.angryboardgamer.pl
- blog: www.mamandi.pl
- blog: www.mojedziecikreatywnie.pl

Małgorzata Kowalczyk – pedagog