



Katarzyna Szewczuk

ORCID: 0000-0003-1914-6600  
Akademia Ignatianum w Krakowie

## Gra planszowa narzędziem wspomagającym wszechstronny rozwój dziecka

### Board Games as Tools Supporting the Complex Development of a Child

#### SŁOWA KLUCZOWE ABSTRAKT

gra, gra planszowa,  
dziecko w wieku  
wczesnoszkolnym,  
wszechstronny roz-  
wój dziecka

Dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii zaoferował młodemu pokoleniu atrakcyjną formę spędzania czasu wolnego. Z aktywnego i kreatywnego badacza przekształcił uczniów w biernych konsumentów dóbr elektroniki, częściej rezydujących w wirtualnym świecie aniżeli w tym rzeczywistym. Jednym ze sposobów przeciwdziałania zjawisku masowego uzależniania się od komputerów, tabletek czy smartfonów jest propozycja wspólnego zagospodarowania czasu rozgrywkami w gry planszowe.

Przedmiotem artykułu uczyniono zatem gry planszowe. Natomiast celem publikacji jest ukazanie znaczenia gier planszowych w stymulowaniu wszechstronnego rozwoju dziecka. Nie można bowiem zakładać, że czas spędzony przy planszy jest bezwartościową rozrywką. Oferta wydawnicza współczesnych gier planszowych jest na tyle obszerna, że dostosowuje się do każdego wieku, możliwości i potrzeb grona zainteresowanych. Przyciąga swoją różnorodnością, bogactwem, tematyką, złożonością, a także estetyką wykonania. Przyczynia się tym samym do poszerzania wiedzy ogólnej, a także specjalistycznej z wielu dziedzin nauki. Gry planszowe kształcą kompetencje społeczne uczniów, wdrażają do odpowiedniego wyrażania emocji – przeżywania nie tylko wygranej czy porażki – ale także całej gamy odczuć im towarzyszących. W pewnym stopniu są również inspiracją do podejmowania aktywności fizycznej.

## KEYWORDS ABSTRACT

game, board game,  
early school child,  
child's complex  
development

The dynamic development of modern technology offers to the younger generation an attractive form of leisure. At the same time however, it has transformed active and creative researcher-students into passive consumers of electronic junk food, more often residing in the virtual world than in reality. One way of preventing the phenomenon of mass addiction to computers, tablets, and smartphones, is the proposal to spend our free time together with board games.

Thus, board games are the object of this article. The aim of this publication is to show the meaning of board games in stimulating the child's complex development. One cannot assume that time spent with board games is worthless entertainment. The scope of contemporary board games is so wide that it can be adjusted to every age, possibilities, and needs of the interested group. It is attractive in terms of its diversity, richness, subject matter, complexity, and aesthetic accomplishment. In this way it fosters the broadening of both general knowledge, and the specific one from many scientific areas. Board games form the students' social competences, motivate the appropriate expression of emotions – experiencing not only winning or failure, but also the whole spectrum of feelings that accompany them. To some extent, they inspire us also to take up a physical activity.

## Wprowadzenie

Badania<sup>1</sup> prowadzone w polskich szkołach podstawowych wskazują, że dominującym modelem edukacji jest transmisyjny przekaz wiedzy na drodze nauczyciel – uczeń. W tej relacji aktywność przypisana jest osobie nauczyciela, a dziecko staje się biernym odbiorcą prezentowanych przez niego treści. Organizując proces kształcenia, nauczyciele wykorzystują głównie podające metody nauczania: pogadankę, rozmowę kierowaną, a nawet wykład. Zadanie uczniów ograniczone jest do odbierania, przyswajania, a następnie reprodukcji gotowych wzorców. Niestety, w takim modelu brakuje czasu na rozwijanie dywergencyjnego myślenia dzieci, lekceważone jest analizowanie problemów i wspólne dyskusje nad jego rozwiązaniem, pomija się ukazywanie wielorakich możliwości przedstawienia zagadnień będących tematem zajęć. Tymczasem gdybyśmy dopuścili do głosu dzieci, okazuje się, że one same intuicyjnie wyczuwają

<sup>1</sup> Por. M. Dąbrowski, *(Za)trudne, bo trzeba myśleć*, Warszawa 2013; M. Karpiński, M. Zambrowska, *Nauczanie matematyki w szkole podstawowej*, Warszawa 2015; M. Dąbrowski, *Edukacja matematyczna na I etapie kształcenia*, „Kwartalnik Pedagogiczny” 2011, nr 219, s. 223–257.

i informują o tym, co jest atrakcyjne podczas uczenia się. Wskazują, że „najbardziej zapamiętują te lekcje, które odbiegają od utartych schematów: gdy uzupełniali sudoku, pracowali w grupach nad rozwiązaniem jakiegoś problemu czy składali bryłki bez kleju”<sup>2</sup>. Podążając za wypowiedziami uczniów, należałoby wzbogacić proces edukacji wczesnoszkolnej o wykorzystanie metod aktywizujących. Pozwalają one przekierować aktywność z osoby nauczyciela na dziecko, które zachęcane jest do planowania, organizowania oraz oceniania własnej pracy. Natomiast nauczyciel z osoby zarządzającej i kierującej procesem nauczania wchodzi w rolę doradcy, moderatora i mentora. Wykorzystanie w toku zajęć aktywizujących metod nauczania sprzyja ćwiczeniu nowych umiejętności, doskonaleniu tych już posiadanych, a także pogłębianiu i zastosowaniu w różnych sytuacjach posiadanej wiedzy. Jedną z ciekawszych metod aktywizujących są niewątpliwie gry planszowe.

Czas, w których większość z nas grę planszową kojarzyła głównie z „Chińczykiem”, „Monopoly” czy „Grzybobraniem”, definitywnie odeszły w niepamięć. Współczesny rynek gier planszowych przeszedł oszałamiającą metamorfozę i w swojej ofercie posiada szeroki wachlarz produktów dostosowanych do możliwości każdego niemal odbiorcy. Pomimo że od czasów starożytnych idea grania nie uległa zmianom, w dalszym ciągu mają one zapewniać wspólne spędzanie czasu, dobrą rozrywkę, zabawę połączoną z elementami nauki oraz nutą rywalizacji, to jednak aktualnie w Polsce możemy zaobserwować renesans gier planszowych. Wydawcy współzawodniczą ze sobą, proponując klientom gry dostosowane do wieku, tematyki i okazji, potrzeb czasowych (krótsze i dłuższe), stopnia złożoności (proste i skomplikowane), ceny (tańsze i droższe), a przede wszystkim w pięknej szacie graficznej. Dzięki takim zabiegom z grami planszowymi mają styczność coraz szersze kręgi społeczeństwa, co sprzyja kształtowaniu nowej kultury spędzania czasu wolnego. Do eksploracji świata gier planszowych przyczyniają się również biblioteki. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom współczesnego człowieka, poszerzają ofertę o możliwość korzystania na miejscu z gier (biblioteki dla dzieci) bądź ich wypożyczania i testowania w warunkach domowych. Wiele z nich<sup>3</sup> organizuje zajęcia dla dzieci przedszkolnych i uczniów w wieku szkolnym, których celem jest zaznajomienie z mechaniką różnych gier planszowych. Kontakt dziecka już od najmłodszych lat z taką formą spędzania czasu wolnego pozytywnie wpływa na kształtowanie wielu ważnych umiejętności, które wybiórczo zostaną zaprezentowane w poniższym artykule.

Należy jeszcze nadmienić, że pod pojęciem „gry planszowe” rozumiem nie tylko gry rozgrywane się na planszy, ale również te, które wykorzystują karty, kości, klocki itp.

<sup>2</sup> R. Korolczuk, M. Zambrowska, *Pozwólmymy dzieciom grać. O wykorzystaniu gier planszowych w edukacji matematycznej*, Warszawa 2014, s. 6.

<sup>3</sup> A. Weidemann, *Gry planszowe – to jest to!*, „Poradnik Bibliotekarza” 2013, nr 5, s. 36–37.

## Gra planszowa wsparciem w rozwoju fizycznym dziecka

Badania przeprowadzone przez Światową Organizację Zdrowia (WHO) wskazują, że powinniśmy umożliwić dzieciom minimum cztery godziny dziennie, czynnej i zróżnicowanej aktywności ruchowej. Dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym czasu spędzonego w postaci różnych form ruchu potrzebują znacznie więcej – sześciu godzin na dobę<sup>4</sup>. Te spośród nich, które nie gustują w aktywnych sposobach spędzania czasu, narażone są na wiele chorób, między innymi problemy z przemianą materii, które mogą prowadzić do nadwagi, cukrzycy, niewydolności oddechowej, skoliozy czy w przyszłości osteoporozy. Pomocą w przeciwdziałaniu takiej biernej postawie, a także alternatywą dla zabaw wykorzystujących nowoczesne technologie informacyjne (smartfon, tablet, komputer) mogą być gry planszowe. Większość z nas kojarzy je głównie z siedzeniem, co w dobie współczesnego zróżnicowania i wielości ofert wśród gier jest błędnym przekonaniem. Co prawda gra planszowa nie jest w stanie pobudzić aparatu ruchowego dziecka w takim stopniu, w jakim aktywuje go gra w piłkę, jazda na rowerze czy tradycyjny czas spędzony na placu zabaw, pokazuje jednak ruch w pozytywnym świetle, jako dobrą zabawę, działalność przynoszącą radość i dobry nastrój, wprowadzającą elementy zdrowej rywalizacji. Takie doznania zapewniała kiedyś popularna wśród dzieci w wieku wczesnoszkolnym gra w klasy. Współcześnie jest ona raczej zapomniana, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby na nowo zainteresować nią uczniów klas I–III. Dawniej plansza do gry rysowana była kredą na asfaltowych boiskach, współcześnie z pomocą przychodzi nam wydawnictwa, oferując gotowe wykładziny z namalowanymi polami. Niezależnie od formy, rysowanej czy wyprodukowanej, gra ćwiczy celność rzutów, umiejętność skakania i utrzymywania równowagi. Pozytywnie wpływa na kondycję ruchową całego ciała, ćwicząc jego wytrzymałość, gibkość i zręczność. Dodatkowo, przy założeniu, że rozgrywka odbywa się w większym zespole, dodaje element rywalizacji, który skłania dzieci do większego wysiłku, pokonywania swoich słabości, wiary w osiągnięcie lepszego wyniku.

Bliską kuzynką tej tradycyjnej gry podwórkowej jest bardziej nam współczesny „Twister”. Zawiera on plastikową matę z namalowanymi na niej polami w kształcie kół o czterech kolorach. Dodatkowym elementem gry jest kartonowa plansza ze strzałką wskazującą na rodzaj ruchu, jaki musi wykonać kolejny gracz (ręka lub noga), a także kolor pola, który powinien być przez niego dotknięty. „Twister”, tak jak gra w klasy, zapewnia doskonały trening sprawności i wytrzymałości, w przyjemnej dla ucznia formie. Pokazuje, że aktywność ruchowa nie musi być kojarzona

<sup>4</sup> Za: <https://oczymlekarze.pl/zdrowy-styl-zycia/zdrowe-dziecko/2696-ruszajmy-sie-gry-i-zabawy> (dostęp: 23.05.2018).

z wykonywaniem żmudnych i czasochłonnych ćwiczeń. Dodatkowym plusem prezentowanych gier jest prostota ich wykonania, bowiem każdy z nas jest w stanie samodzielnie przygotować pomoce potrzebne do rozgrywki. Obydwie proponowane gry mogą stać się urozmaiceniem tradycyjnych zajęć wychowania fizycznego.

Oprócz gier pozytywnie wpływających na wzmocnienie ogólnej zręczności ruchowej całego ciała, istnieją również takie, które wspierają wybrane partie mięśni. Zaliczymy do nich wszystkie propozycje, w których dziecko, aby osiągnąć wygraną, powinno manipulować ostrożnie przedmiotami. Przykładem mogą być klasyczne bierki, w których dziecko stara się wyciągnąć ze stosu jeden element, ale tak, aby nie poruszyć pozostałych. Na tej samej mechanice oparte są bardziej nam współczesne gry, jak na przykład „Jenga”, „Tama Bobrów” czy „Spadające Małpki”. O sukcesie w tych grach nie decyduje szybkość, ale precyzja i dokładność ruchów. Rozwijają one sprawność manualną młodszych uczniów, koordynację wzrokowo-ruchową, staranność i planowość ruchów, cechy tak potrzebne przy późniejszych ćwiczeniach graficznych w szkole.

Inna grupa gier będzie z kolei ćwiczyła szybkość ruchów, refleks i spostrzegawczość. Całkiem niedawno świetlice szkolne zostały opanowane przez grę karcianą „Dobble”. Ta prosta gra towarzyska zyskała wielu zwolenników, stając się alternatywnym sposobem spędzania czasu wolnego. Umiejętność dostrzegania różnic, analizowania obrazków, porównywania i szybkiego reagowania gwarantowała sukces w rozgrywce. Na podobnych zasadach działają również gry: „Splash Attack”, „Hoket” czy nieco tańsze – „Pizza XXL”, „Duuuszki”.

Prezentowane gry planszowe nie wyczerpują wszystkich możliwości wspierania rozwoju fizycznego dziecka. Stanowią jedynie próbę nieco innego spojrzenia na ten rodzaj rozrywki, ukazując dziecięcy ruch przez pryzmat zabawy, która jest dla niego bardziej naturalną formą aktywności niż żmudne ćwiczenia fizyczne. Stosowane rozsądnie i w odpowiednich momentach mogą przyczynić się do urozmaicenia nie tylko zajęć wychowania fizycznego, ale również stać się atrakcyjną propozycją spędzania przerw śródlekcyjnych. Oferowanie dzieciom krótkich gier planszowych typu kalambury czy rzeźba, opartych na przekazaniu informacji mową ciała, a nie komunikatem, przyczynia się bowiem do szybszej regeneracji umysłu po wyczerpanym wysiłku intelektualnym.

## Emocjonalny obszar rozwoju dziecka a rozgrywki w gry planszowe

Dziecko w okresie wczesnoszkolnym uznawane jest za osobę w miarę stabilną emocjonalnie, coraz lepiej radzącą sobie z kontrolowaniem własnych reakcji.

W toku edukacji szkolnej narażone jest jednak na doświadczanie dużej ilości stresów i problemów. Jak wskazuje E. Gruszczyk-Kolczyńska<sup>5</sup>, wiele mądrych dzieci nie radzi sobie na lekcjach dlatego, że nie są w stanie wykorzystać swoich możliwości intelektualnych. Przyczyn takiego stanu rzeczy upatruje w nadmiernej wrażliwości oraz małej odporności uczniów na stres. Aby osiągnąć sukces, nie tylko na polu edukacyjnym, potrzebna jest właściwie ukształtowana odporność emocjonalna. Pozwala ona rozumnie kierować swoim zachowaniem w sytuacjach, które budzą nasze napięcie, oraz tych, które wymagają od nas wysiłku intelektualnego. Pomocą w jej kształtowaniu mogą być odpowiednio dobrane do wieku uczniów gry planszowe.

Jednym z lepszych sposobów wzmacniania układu immunologicznego jest hartowanie organizmu. Polega ono na przyzwyczajaniu ciała do zmiany temperatur i niekorzystnych warunków meteorologicznych. Ta sama zasada dotyczy emocji. Co prawda nie możemy wystawić ich na działanie ekstremalnych czynników atmosferycznych, ale jesteśmy w stanie je hartować. Dzieje się tak w sytuacjach, kiedy organizujemy dziecku doświadczenia o silnym zabarwieniu emocjonalnym. Do takich okoliczności możemy zaliczyć rozgrywki w gry planszowe. Zazwyczaj dzieci nie przechodzą obok nich obojętnie, bowiem gra oraz sytuacje z nią związane – dążenie do celu, jakim jest wygrana – wywołują silne napięcia. Napięcie to powinno być odpowiednio dobrane, tak aby dziecko potrafiło sobie z nim poradzić, wytrzymać je, a także konsekwentnie realizować zaplanowaną taktykę. Zdaniem E. Gruszczyk-Kolczyńskiej<sup>6</sup> tłem dla wystąpienia silnych przeżyć emocjonalnych jest konstruowanie oraz rozgrywanie gier. Przy czym zwraca ona szczególną uwagę na samodzielne opracowanie przez dziecko gry, konkludując, że osoba będąca konstruktorem planszy nie jest w stanie opracować jej w wersji zbyt trudnej dla samej siebie. Dziecko tworzy grę na miarę swoich możliwości i potrzeb.

Opracowane przez wydawców gry planszowe nie odbierają nam jednak możliwości ich transformacji. Mogą stać się polem działań twórczych zarówno w zakresie wyglądu gry, jak i jej zasad. Rozgrywki w gotowe gry planszowe nie muszą polegać jedynie na biernym poddawaniu się zasadom spisanim w instrukcji. Plansza do gry może stać się inspiracją do opracowania własnych pomysłów, najpierw odtwórczych i ostrożnych, a w miarę nabywania doświadczeń coraz bardziej odległych od wzorów zaproponowanych przez autorów.

Gra planszowa jest czynnikiem, który wpływa na kształtowanie wielu dziecięcych emocji. Ucząc je odkrywania swojego potencjału, mocnych i słabych stron, konfrontuje dzieci przede wszystkim z dwoma sytuacjami – zwycięstwa i porażki. Ta

<sup>5</sup> E. Gruszczyk-Kolczyńska, K. Dobosz, E. Zielińska, *Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier?*, Warszawa 1996, s. 16.

<sup>6</sup> Tamże, s. 18.

pierwsza wyzwala u dziecka nieopisaną radość, dumę i satysfakcję z osiągnięcia celu, budując tym samym poczucie własnej wartości i wspierając samoocenę. Przyczynia się do powtarzania rozgrywek, bowiem dziecko chce raz jeszcze przeżyć przyjemne uczucia, pragnie odnieść sukces i być zwycięzcą. Z drugiej strony gra planszowa pokazuje gorzki smak przegranej, a także odczucia jej towarzyszące. Nie zawsze musi być to złość, płacz czy krzyki. To od dorosłego w dużej mierze zależy sposób, w jaki dziecko przeżyje rozczarowanie wywołane porażką. Ponieważ każdą grę z łatwością można powtórzyć, dlatego porażka może zamienić się w nadzieję, że następnym razem będzie lepiej. Niepowodzenie jest chwilowe, a sukces możliwy, jeżeli dziecko będzie wytrwale dążyło do celu. Ten trening przeżywania trudności w perspektywie nadziei na lepsze „jutro” jest niezastąpiony w emocjonalnym dojrzewaniu dzieci<sup>7</sup>. W najbardziej naturalnej dla dziecięcej aktywności formie, czyli zabawie, przygotowuje je do podejmowania trudnych decyzji w dorosłym życiu. Te decyzje w wielu sytuacjach będą uzależnione od właściwie ukształtowanej odporności emocjonalnej człowieka.

Biorąc udział w rozgrywkach, dzieci uczą się również funkcjonowania w sytuacji rywalizacji. Każda z osób grających dąży do uzyskania przewagi nad pozostałymi uczestnikami zabawy, bowiem wygrana będzie udziałem tylko jednej osoby. Te okoliczności w naturalny sposób mobilizują do koncentracji, skupienia uwagi oraz determinacji w dążeniu do celu. Pokazują również, że nie zawsze mamy możliwość w pełni kontrolować przebieg sytuacji na planszy. Niektóre gry mają bardzo wysoki współczynnik losowości, inne są asymetryczne, co oznacza, że wybór postaci na samym początku rozgrywki determinuje jej przebieg. Istnieją również takie, w których wygrana uzależniona jest od przysłowiowego łutu szczęścia.

Gry planszowe są również doskonałym narzędziem służącym do kształtowania umiejętności panowania nad emocjami. Dzieci szybko przekonują się, że grając na przykład w „Twistera”, nie można poddawać się fali radości. Gra przyczynia się do eskalacji emocji, wprawia w dobry nastrój, jednak towarzyszący jej śmiech bardziej przybliża do porażki niż sukcesu w postaci zwycięstwa. Natomiast „Agenci” to klasyczna gra blefu, która zmusza uczestników do ukrywania swoich emocji. Tożsamość agenta jest w tej grze najpilniej strzeżoną tajemnicą, dlatego wykonując ruch, staramy się wprowadzić innych w błąd. Każda oznaka zbyt dobrego ożywienia może być w tej grze interpretowana na naszą niekorzyść, dlatego podczas rozgrywki uczestnicy starają się zachować „kamienne twarze”. Gry rozwijają również umiejętność tłumienia emocji negatywnych: złości, irytacji czy frustracji. Kontekst społeczny gier planszowych powoduje, że dzieci obserwując się wzajemnie, poznają, które emocje i w jaki sposób należy okazywać. Są też niezastąpioną szkołą ćwiczenia cierpliwości, bowiem każda rozgrzywka wymaga akceptacji ściśle określonej kolejności.

<sup>7</sup> Tamże, s. 40.



## Kształtowanie kompetencji społecznych dziecka poprzez gry planszowe

Współczesne gry planszowe mogą stać się dla dziecka propozycją innowacyjnego sposobu spędzania czasu wolnego. To doskonała alternatywa dla telewizji, komputera czy telefonu, w większości oparta na interakcji z drugim człowiekiem. Rozwija zatem wiele ważnych kompetencji społecznych potrzebnych człowiekowi XXI wieku, zarówno w perspektywie życia osobistego jak i zawodowego.

Rozgrywanie każdej gry rozpoczynamy od zaznajomienia się z jej zasadami opisanymi szczegółowo w instrukcji. Analizując warunki prawidłowej rozgrywki, możemy kształtować u uczniów dwie przeciwstawne postawy względem reguł gry. Pierwsza z nich zamyka się w znanym stwierdzeniu: „Zasady są po to, aby je przestrzegać”. Możemy znaleźć wiele przykładów dla słuszności tego stwierdzenia, jak na przykład kodeks ruchu drogowego czy bliższy dzieciom regulamin praw i obowiązków ucznia. Przepisy te zostały stworzone przez i dla ludzi w celu lepszej organizacji ich życia. Również gry planszowe zawierają listę sprecyzowanych zasad, których przestrzeganie jest wymuszone przebiegiem gry. Jeżeli jeden z graczy nie rozumie obowiązujących reguł lub unika ich przestrzegania, gra stopniowo przeradza się w jawny konflikt i doprowadza do momentu, w którym musi być przerwana. Aby uniknąć opisanych wyżej problemów, gracze powinni wspólnie przestrzegać i podporządkować się tym samym zasadom. Kształtowanie takiej postawy może być słuszne w perspektywie edukacji szkolnej dziecka. Jeżeli przyjrzymy się bliżej jego funkcjonowaniu w placówkach oświatowych, zauważymy, że jest ono regulowane w zasadzie samymi umowami. Istnieją zasady, które regulują sposób pełnienia funkcji ucznia: każdy ma swoje miejsce w klasie, musi przygotować się do lekcji i odrobić zadanie domowe, a jeżeli chce coś powiedzieć, należy podnieść rękę i odczekać, aż nauczyciel pozwoli się wypowiedzieć. Wiadomo, jak trzeba się zachowywać podczas lekcji, a na co można sobie pozwolić w czasie przerwy. Powodzenie szkolne dziecka jest więc w dużej mierze uzależnione od tego, czy potrafi ono należycie się skupić i wysłuchać każdej umowy do końca. Powinno również być skłonne do ich zapamiętywania oraz respektowania, a te zachowania można wspierać poprzez rozgrywki w gry planszowe<sup>8</sup>.

Z drugiej strony proces analizowania zasad gry może przybierać postać ich podważania, negocjacji, dyskusji. Tym samym dziecko z biernego odbiorcy treści staje się ich twórcą, a zarazem równorzędnym partnerem rozmowy. Wchodząc w relacje z uczestnikami gry, ma okazję do argumentowania, uzasadniania, wnioskowania, a także obserwowania reakcji osób zaangażowanych w dyskusję. Umiejętność krytycznego myślenia, negocjowania umów, prezentowania własnego stanowiska koreluje

<sup>8</sup> Tamże, s. 42.



z powiedzeniem: „Zasady są po to, aby je łamać”. Oczywiście nie mam tu na myśli rozwijania u dzieci postaw buntowniczych, ale takich, które będą nastawione na rozumne analizowanie, a nie bierne przyswajanie treści. Gra planszowa jest doskonałą okazją do wprawiania się w sztuce negocjacji, gdzie z jednej strony akceptujemy poglądy naszych rozmówców, a z drugiej dokładamy starań, aby przekonać ich do naszego punktu widzenia. Gromadzeniu takich doświadczeń w jeszcze większym stopniu sprzyjają sytuacje, w których dzieci samodzielnie konstruują gry planszowe. Już sama inicjacja pomysłu, tematyka gry oraz gromadzenie środków potrzebnych do jej wykonania jest okazją do zacieśnienia więzi pomiędzy członkami zespołu, a także treningiem umiejętności współpracy oraz jednoczenia się wokół jednego celu.

Udział w rozgrywkach implikuje występowanie różnych sytuacji, których analiza może mieć dla dzieci wartości wychowawcze i wpływa pozytywnie na ich kompetencje społeczne. Konkretnie zdarzenia zaobserwowane przez dzieci powinny być podstawą do rozmów, a także ustaleń na przyszłość, w celu ich eliminacji. Należą do nich zachowania typu:

- „Ja nie chcę grać” – takie reakcje należą co prawda do rzadkości, ale należy się na nie przygotować. Można dziecko zaangażować w czynności organizacyjne towarzyszące grom, na przykład rozdawanie kart, zbieranie punktów, wydzielanie żetonów. Warto jednak uważnie przyjrzeć się powodom niechęci do rozgrywek. Czynnikiem może być wiele: obawa przed porażką, znudzenie, konflikt w klasie, kłopoty z emocjami. Ich występowanie jest wyraźnym sygnałem dla nauczyciela, że istnieje jakaś przeszkoda, trudność, która uniemożliwia dziecku czerpanie radości z rozgrywek.
- „Zosia oszukuje!” – w toku rozgrywek zdarzają się sytuacje, w których uczniowie nie przestrzegają zasad. Obserwowane są zachowania odchodzenia od stolika czy przewracania planszy, szczególnie wtedy, kiedy dziecko przegrywa. Nieoczekiwana przerwa w grze wywołuje dyskomfort u pozostałych graczy i wtedy najczęściej dochodzi do konfliktu. Zadanie nauczyciela sprowadza się jednak do pomocy uczniom w rozwiązywaniu takich problemów, a nie wyjaśnianie ich za dzieci. To najlepszy moment do pracy z dziećmi w celu ukazania sposobów rozwiązywania konfliktów i problemów w grupie. Wejście w rolę mediatora, a nie arbitra jednej ze stron, stwarza dzieciom szansę opowiedzenia zdarzenia z własnej perspektywy, a także samodzielnego zaproponowania konstruktywnego wyjścia z kłopotliwej sytuacji.
- „W tę grę gra się inaczej” – to słowa wypowiedane przez dzieci, które znają już grę proponowaną przez nauczyciela, jednak ich rozgrywki przybierają odmienną wersję niż reguły opisane w instrukcji. Najczęściej uczniowie orientujący się w grze z wielkim podekscytowaniem tłumaczą pozostałym warunki rozgrywki, a wszelkie rozbieżności występujące pomiędzy ich wersją a instrukcją są polem zacieklej obrony. W takich sytuacjach nauczyciel powinien być ostrożny w sformułowaniach

typu: „Źle grasz w domu, reguły gry są inne”. Raczej powinien wykorzystać okoliczności do rozmowy z dziećmi w celu ukazania możliwości gry pod innymi warunkami niż te opisane w zasadach. Można przedstawić okoliczności, które sprzyjają modyfikacjom instrukcji, na przykład udział w turniejach, dostosowanie gry do potencjału młodszego rodzeństwa. Ważne jest, aby w końcowych ustaleniach wszyscy uczestnicy rozgrywek zaakceptowali przestrzeganie określonych reguł gry.

- „A moja mama mówi, że gry niczego nie uczą” – na całe szczęście renesans gier planszowych powoduje, że z takimi opiniami spotykamy się coraz rzadziej. Jednak w dalszym ciągu istnieje grupa dorosłych przekonana o słuszności tradycyjnych metod kształcenia. Dlatego zanim rozpoczniemy przygodę z grami, warto porozmawiać z rodzicami na temat takich zajęć. Uświadomienie rodzicom, że czas spędzony z grą to nie tylko dobra zabawa, ale także nauka i zdobywanie umiejętności społecznych, to klucz do akceptacji takiej formy aktywności<sup>9</sup>.

## Gra planszowa stimulatorem rozwoju poznawczego dziecka

Termin „poznawczy” wywodzi się od łacińskiego *cognosco*, co oznacza „wiedzieć”. Natomiast procesami poznawczymi nazywa się wszystkie te czynności psychiczne, które służą człowiekowi do uzyskania orientacji w otoczeniu. Dzięki nim jednostka zdobywa informacje, którymi posługuje się, budując swoją wiedzę o świecie zewnętrznym, a także samym sobie. Do podstawowych rodzajów procesów poznawczych psychologowie włączyli: odbieranie wrażeń, spostrzeganie, myślenie i pamięć<sup>10</sup>. Tempo ich rozwoju uzależnione jest szczególnie od predyspozycji wrodzonych, jednak wpływ na kształtowanie procesów psychicznych ma również środowisko, a także własna aktywność dziecka. Jeżeli najbliższe otoczenie nie będzie oferowało najmłodszym bodźców stymulujących procesy poznawcze, to możemy wnioskować o spowolnieniu tempa ich rozwoju. Dziecko, które nie ma możliwości doskonalenia swoich umiejętności, nie wykorzysta ukrytego w nim potencjału. Aby zapobiegać temu zjawisku, można proponować dzieciom rozgrywki w gry planszowe. Jest to jedno z wielu narzędzi wspomagających kształtowanie procesów poznawczych, a także dostarczających różnorodnych impulsów do własnej aktywności dziecka.

Gra planszowa jest doskonałym sposobem rozwijania własnego intelektu poprzez poznawanie nowych gier, które często są uznawane na całym świecie, a także dysponują bogatą historią („Superfarmer” to gra, która powstała w okresie drugiej wojny światowej, a jej jedyny oryginalny egzemplarz posiada Muzeum Powstania Warszawskiego).

<sup>9</sup> R. Korolczuk, M. Zambrowska, *Pozwólmy dzieciom grać*, dz. cyt., s. 15–19.

<sup>10</sup> M. Przetacznik-Gierkowska, M. Tyszkowa, *Psychologia rozwoju człowieka*, t. 1, Warszawa 2003.

Stosowanie gier planszowych podczas zajęć szkolnych wpływa na zwiększenie ich dynamiki. Już sama zapowiedź innego toku lekcji jest dla uczniów ekscytującym przeżyciem. Odejście od tradycyjnych form przekazu wiedzy opartych na podręczniku i zeszytach powoduje eskalację aktywności dzieci, a ta z kolei jest sprzymierzeńcem motywacji do uczenia się. W takiej atmosferze, bawiąc się, uczniowie rozwijają zdolności orientacyjno-poznawcze, a także kształcą umiejętności niezbędne w procesie nabywania wiedzy, jak na przykład: planowanie działań, koncentrowanie uwagi na wybranym przedmiocie, spostrzegawczość i wyobraźnię, pamięć, umiejętność analizy, porównywania i obserwacji. Jednak przede wszystkim rozgrywanie gier planszowych stwarza uczniom przyjemność, nawet w sytuacji kiedy ich temat koreluje z treściami obowiązkowymi i podyktowanymi przymusem realizacji podstawy programowej. Gra planszowa może być atrakcyjnym pomysłem na podsumowanie zajęć z danej tematyki i sprawdzenie posiadanych przez uczniów wiadomości. Mogą też być pretekstem do rozbudzenia zainteresowania nowym zagadnieniem historycznym, przyrodniczym, matematycznym lub z innych dziedzin nauki<sup>11</sup>. W zależności od wieku dzieci, ich możliwości i potrzeb możemy w przyjemnej atmosferze rozwijać uczniowską wiedzę ogólną o otaczającym świecie, jak i tą bardziej specjalistyczną, wąską, zgodną z zainteresowaniami graczy. Przykładem mogą być gry: „Polak mały” – edukacyjna gra historyczna zapoznająca dzieci z polskimi symbolami narodowymi (flaga, herb, tekst hymnu) czy proponowana dla nieco starszych amatorów rozgrywek „Timeline: Polska”, nawiązująca do historii Polski i historii wynalazków. Ciekawą propozycją są również kości opowieści („Story Cubes”). To dziewięć sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienną, symboliczną, ilustrację. Zadaniem dziecka w tej grze jest ułożenie opowiadania, którego fabuła będzie zawierała wszystkie wyrzucone symbole. Takie ćwiczenie jest szczególnie korzystne dla dzieci wypowiadających się zwięźle, krótko, z małym zasobem słownictwa. Warto też wspomnieć o serii „Detektyw Łodyga”, która porusza temat przyrody oraz zjawisk atmosferycznych. Nieocenioną rolę gry planszowe odgrywają również w edukacji matematycznej dzieci. Coraz większą uwagę zwraca się na niski poziom wiedzy i umiejętności matematycznych dzieci w wieku wczesnoszkolnym<sup>12</sup>, a remedium dla tych problemów upatruje się właśnie w zajęciach opartych na rozgrywkach i zdrowej rywalizacji.

Psycholodzy dowodzą, że proces uczenia się jest najbardziej efektywny w sytuacjach, kiedy aktywowane są obie półkule mózgowe. Z takimi okolicznościami spotykamy się podczas rozgrywania gier planszowych. D. Ausubel<sup>13</sup> rozpatruje przyswajanie wiedzy jako relację pomiędzy procesem twórczym a mechanicznym. Przy czym

<sup>11</sup> M. Sula-Matuszkiewicz, *Edukacyjne gry planszowe i miejskie w nauczaniu historii i wychowaniu patriotycznym*, „Hejnal Oświatowy” 163, 2017, nr 5, s. 9.

<sup>12</sup> K. Cipora, M. Szczygieł, *Gry planszowe jako narzędzie wspomagania rozwoju wczesnych kompetencji matematycznych*, „Edukacja” 123, 2013, nr 3, s. 60–75.

<sup>13</sup> D. Ausubel, *The psychology of meaningful verbal learning*, New York 1963.

ten pierwszy jest trwalszy i efektywniejszy, bowiem nowe informacje są porównywane z materiałem już przyswojonym, łącząc się z nim na zasadzie powiązań i skojarzeń. Gry planszowe stwarzają idealne okazje do przyswajania wiedzy w sposób twórczy, przez odkrywanie, samodzielny wysiłek, a także zaangażowanie. Z kolei B. Rusek<sup>14</sup> wskazuje, że zajęcia wykorzystujące gry planszowe, w toku których dzieci mają okazję do ruchu, odgrywania ról, komunikacji działają korzystnie na prawą półkulę mózgową, przyspieszając tym samym proces uczenia się. Wynika z tego, że gry planszowe intensyfikują proces przyswajania wiedzy oraz ułatwiają skupienie uwagi i koncentrację uczniów, zwłaszcza w sytuacjach, gdy są oni już zmęczeni i znudzeni<sup>15</sup>. Wygrana natomiast powoduje aktywację układu nagrody, co przyczynia się do wydzielania dopaminy, hormonu powodującego uczucie szczęścia i spełnienia.

Gry planszowe stwarzają szansę chwilowego przeniesienia się do innego świata. Oferując ciekawą fabułę, barwne postacie, w których rolę można się wcielić, zapraszają do środowiska wielkiego biznesu („Monopoly”) lub ukazują perspektywę zwykłego życia, ale ze wszystkimi jego rozterkami, trudnościami i obowiązkami. Przyczyniają się tym samym do poznania reguł rządzących współczesnym światem, zrozumienia zasad moralnych i etycznych tak ważnych w życiu codziennym, są skarbnicą wiedzy podanej w przyjemnej formie zabawy, niejako „przy okazji”.

Reasumując, gry planszowe są nieocenioną pomocą w stymulowaniu procesów poznawczych dziecka. Przyczyniają się nie tylko do kształtowania intelektu, gromadzenia wiedzy ogólnej i specjalistycznej, ćwiczenia różnorodnych umiejętności, ale także inspirowania do zadawania pytań, analizowania, wnioskowania i przewidywania. Są szkołą ćwiczeń logicznego, taktycznego myślenia, opracowywania strategii w celu wygranej, kształtowania spostrzegawczości i refleksu, porównywania i różnicowania. Wzmacniają motywację wewnętrzną do poszukiwania wiedzy na drodze własnych odkryć w atmosferze zabawy i rozrywki. Warto je zatem wykorzystać w toku edukacji dziecka w wieku wczesnoszkolnym.

## Podsumowanie

Zaproponowane w artykule zagadnienia miały na celu ukazanie znaczenia gier planszowych w kształtowaniu wybranych obszarów rozwoju dziecka. Należy jednak zwrócić uwagę na to, że jednostkowa gra planszowa jest pomocą wspierającą całościowy rozwój ucznia. Rozgrywanie poszczególnych partii to zarówno doskonały trening sprawności fizycznej, intelektualnej, społecznej, jak i emocjonalnej. Z jednej strony gry planszowe

<sup>14</sup> B. Rusek, *Zabawy rozwijające sprawność mówienia w języku obcym*, „Homo Ludens” 2010, nr 1, s. 151–160.

<sup>15</sup> K. Składanowska, N. Tułacz, *Gry planszowe w edukacji*, „Wychowanie w Przedszkolu” 731, 2014, nr 8, s. 13.

są wszechstronnym i elastycznym narzędziem zdobywania, powtarzania czy utrwalania wiedzy. Z drugiej, ponieważ zazwyczaj wymagają towarzystwa, przyczyniają się do kształtowania kompetencji społecznych, a także uczą wyrażania emocji oraz szanowania uczuć innych osób. Jako technika edukacyjna stwarzają szansę aktywizacji uczestników zajęć, podnoszą ich zaangażowanie i motywację do nauki, stwarzają szansę samodzielnego, twórczego i odpowiedzialnego podejścia do procesu uczenia się.

## Bibliografia

- Ausubel D., *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*, Grune & Stratton, New York 1963.
- Cipora K., Szczygieł M., *Gry planszowe jako narzędzie wspomaganie rozwoju wczesnych kompetencji matematycznych*, „Edukacja” 123, 2013, nr 3.
- Dąbrowski M., *(Za)trudne, bo trzeba myśleć*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2013.
- Dąbrowski M., *Edukacja matematyczna na I etapie kształcenia*, „Kwartalnik Pedagogiczny”, 2011, nr 219.
- Gruszczyk-Kolczyńska E., Dobosz K., Zielińska E., *Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier?*, WSiP, Warszawa 1996.
- Karpiński M., Zambrowska M., *Nauczanie matematyki w szkole podstawowej*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2015.
- Korolczuk R., Zambrowska M., *Pozwólmym dzieciom grać. O wykorzystaniu gier planszowych w edukacji matematycznej*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2014.
- Przetacznik-Gierkowska M., Tyszkowa M., *Psychologia rozwoju człowieka*, t. 1, Warszawa 2003.
- Rusek B., *Zabawy rozwijające sprawność mówienia w języku obcym*, „Homo Ludens” 2010, nr 1.
- Składanowska K., Tułacz N., *Gry planszowe w edukacji*, „Wychowanie w Przedszkolu” 731, 2014, nr 8.
- Sula-Matuszkiewicz M., *Edukacyjne gry planszowe i miejskie w nauczaniu historii i wychowaniu patriotycznym*, „Hejnał Oświatowy” 163, 2017, nr 5.
- Weidemann A., *Gry planszowe – to jest to!*, „Poradnik Bibliotekarza” 2013, nr 5.

## Strona internetowa:

<https://oczymlekarze.pl/zdrowy-styl-zycia/zdrowe-dziecko/2696-ruszajmy-sie-gry-i-zabawy> (dostęp: 23.05.2018).

## ADRES DO KORESPONDENCJI

Dr Katarzyna Szewczuk  
Akademia Ignatianum w Krakowie, Wydział Pedagogiczny  
e-mail: [katarzyna.szewczuk@ignatianum.edu.pl](mailto:katarzyna.szewczuk@ignatianum.edu.pl)