

Mamo, tato!

Zagrajmy w „życie”!

Renesans gier planszowych

Aleksandra Salwa

O wygranej marzy każdy, a wygrać nie jest łatwo. Kolejne kumulacje w lotto ściągają do kolektur tłumy, a szóstki – niestety – trafiają się rzadko. Tymczasem autorzy książki *Moves in mind. The psychology of board games* twierdzą, że nasz mózg identycznie zachowuje się w przypadku prawdziwej wygranej, jak i tej na niby. W obu sytuacjach aktywowany jest układ nagrody, z którym wiąże się podwyższone wydzielanie dopaminy zapewniającej nam uczucie szczęścia i spełnienia. A może zamiast stać w kilometrowej kolejce po los, który dla niewielu okazuje się wygrany, lepiej zakupić grę planszową i dorobić się fortuny w przyjemnym towarzystwie rodziny?

Korzyści z grania jest wiele, a na rynku mnóstwo jest ciekawych propozycji przygotowanych z myślą o rodzicach i ich pociechach. Producenci nie przestają zaskakiwać – oferują ciekawą fabułę oraz całą grę niesamowicie barwnych postaci, którymi możemy się stać, rozstawiając fantazyjne pionki na kolorowej planszy. Zapraszając nas do świata biznesu i wielkich pieniędzy czy też ukazując perspektywę zwykłego życia ze wszystkimi jego rozterkami, obowiązkami i trudnościami, przyczyniają się do rozwoju w każdej sferze funkcjonowania. Gry planszowe stają się szansą na poznanie reguł rządzących współczesnym światem i zasad moralnych ważnych w codziennym życiu oraz niesamowitą skarbnicą wiedzy o świecie, który nas otacza. Dodatkowo to świetna zabawa – zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych. Przy planszy nawet nie zauważysz upływającego czasu, rozładujesz napięcie, przeżyjesz nieza-



pomniane chwile z rodziną i – co najważniejsze – pozytywnie wpłyniesz na rozwój swoich dzieci. Gra to świetny trening cierpliwości, czekania na swoją kolej, trudnej umiejętności przegrywania. Dzięki graniu twoja pociecha dowiaduje się więcej o świecie i swoich przeciwnikach, rozwija umiejętność myślenia i pamięć oraz kształtuje właściwy stosunek do reguł. Czas poświęcony dziecku to najpiękniejszy prezent, jaki możesz mu подарować.

Na sklepowych półkach aż roi się od gier, w których gąszczu można się zagubić. Producenci prześcigają się w pomysłach oraz zachęcają do wyboru właśnie ich propozycji. Pośród tych ofert można znaleźć wiele naprawdę wartościowych gier, które wpływają na rozwój dziecka. Zazwyczaj jednak wadą jest cena. Choć niewątpliwie są to dobrze zainwestowane pieniądze, niekiedy kwota, jaką przychodzi nam zapłacić za ciekawą grę, przerasta możliwości domowego budżetu. Nie oznacza to jednak, że świat prawdziwych emocji i doznań

jest dla nas niedostępny. Ciekawą grę z powodzeniem można wykonać w domowym zaciszu lub zastąpić ją odpowiednikiem gry z regułami.

Przyjrzałam się kilku, moim zdaniem najciekawszym, propozycjom ze sklepowej półki i postanowiłam przenieść je w domowe realia. Już samo wykonywanie takiej planszówki czy przygotowanie pomocy niezbędnych do rozegrania partii gry jest niesamowitą okazją do zacieśnienia więzi między członkami rodziny, a dodatkowo treningiem umiejętności współpracy i jednoczenia się wokół konkretnego celu. W ten sposób ofiarujemy naszym dzieciom uwagę i zaangażowanie, spędzamy czas razem. Efekt w postaci gotowej gry jest źródłem satysfakcji, dumy oraz radości wynikającej z wykonania zadania. Ważne, aby te uczucia pojawiły się na określonym etapie rozwoju, gdyż są podstawą do tworzenia obrazu własnej osoby jako kompetentnej i zdolnej do osiągnięcia celów. Kompetencje gwarantują sukces w dorosłym życiu, a przyjem-

ność i pożytek płynące z grania będą dodatkową nagrodą za wytrwałość we wspólnym działaniu.

Klocki nie tylko dla dzieci

Klocki są starym wynalazkiem, lecz do dziś zachwycają najmłodszych możliwością czynienia z nich zaskakujących konstrukcji. Najprostsze drewniane klocki stanowią podstawowy element gry, która zachwyci malucha i zatrzyma niejednego dorosłego na dłużej. Zasada jest prosta: należy ułożyć jak najwyższą wieżę. Dotychczasowy rekord w układaniu drewnianych konstrukcji należy do Roberta Greblera, który grając już od najmłodszych lat, wzniósł wieżę na wysokość prawie 41 poziomów!

Ta gra zwróciła moją uwagę, mimo że do typowych planszówek nie należy. Wieżę możemy układać wszędzie, pod warunkiem że mamy akurat kawałek twardego podłoża – fundamentu. Wznoszenie budowli pozwala na ukształtowanie kilku ważnych cech charakteru. Gra sprzyja ćwiczeniu koncentracji i zręczności. Od gracza wymaga skupienia uwagi na stawianej konstrukcji, dokładności aptekarza w dokładaniu kolejnych klocków – wszystko po to, aby nie doprowadzić do zawalenia się wieży. Jeden fałszywy ruch może spowodować, że budowla runie, dlatego potrzebne są ogromne pokłady cierpliwości, aby zmierzyć się z zadaniem. Jednak konieczność wznoszenia wieży od początku może także okazać się pożyteczna – dzięki temu dziecko ćwiczy odporność na porażki oraz wytrwałość.

Zabawa drewnianymi klockami to doskonały sposób na to, by przedszkolaki mniej czasu spędzały przed ekranem telewizora czy komputera. Grać może już jedna osoba, ale ciekawa jest rozgrywka w parach, kiedy dodatkowo maluch może dostrzec korzyści wynikające z działań zespołowych, poznać efekt synergii oraz dowiedzieć się, jak ważne w relacjach partnerskich jest zaufanie. Wariantów gry może być kilka, a każdy z nich równie emocjonujący. Gra świetnie sprawdzi się jako zamiennik tradycyjnych bierek oraz chińczyka, w których cierpliwość i dokładność również są najważniejsze.

Na rynku dostępnych jest kilka wariantów tej popularnej planszówki. Wszystkie opierają się na tej samej zasadzie. Drewniane klocki, które stanowią podstawę tej gry, można zastąpić dowolnymi klockami o identycznych kształtach. Powinny być jednak gładkie, aby można je było układać jeden na drugim. W przypadku młodszych dzieci proponuję wspólne układanie wieży urozmaicić opowieścią lub bajką. Osoba, która układa pierwszy klocek, rozpoczyna historię od dowolnego zdania. Kolejna osoba dokłada klocek, a wraz z nim dopowiada kolejne zdanie. Wieża rośnie w oczach, a uczestnicy dodatkowo ćwiczą swoją kreatywność i pobudzają wyobraźnię. A może w wieży uwięziona jest księżniczka? Jak ją uwolnicie?

Jeśli nie mamy klocków, w każdej kuchni znajdzie się makaron. Nieugotowany będzie idealny do naszej zabawy. Dodatkowo potrzebujemy jeszcze słodkich pianek *marshmallows*, które są przysmakiem niemal wszystkich dzieci. Z szuflady biurka wyciągamy taśmę klejącą oraz kolorową nitkę. Z dostępnych artykułów układamy fantazyjną wieżę, na której szczycie musi znaleźć się smakowita pianka. Uwaga! Budowla nie może się zawalić! To naprawdę da się zrobić. Świetna zabawa gwarantowana.

Nie mogę ci powiedzieć, że...

Gra stanowi prawdziwe wyzwanie dla tych, którzy zazwyczaj mówią mało, krótko i zwięźle. W tym przypadku aby opisać wylosowane hasło, trzeba się nieźle natrudzić. Bo jak opisać lody śmietankowe bez używania słów: *deser, wafelek, zimno, kulka, lizac?* Trzeba mówić dużo i szybko – warunek jest tylko jeden: NIE WOLNO stosować słów, które stanowią tabu. Gra niesamowicie poszerza zasób słownictwa. Reguła zakazująca używania konkretnych słów powoduje, że początkowo opisanie hasła wydaje się niemożliwe, gdyż do zakazanych słów należą te najbardziej oczywiste. W ten sposób gra zmusza do wydobywania z pamięci słów rzadziej używanych oraz przyczynia się do rozbudzania kreatywności, tak mocno pożądanej w dzisiejszych cza-

sach. Wszędzie tam, gdzie nie można zastosować znanej drogi na skróty, gdzie trzeba wyjść poza własne schematy poznawcze, odnajdujemy pole do uaktywniania wyobraźni, która pomaga odnaleźć rozwiązanie. Ta zabawa bardzo dobrze stymuluje pamięć i uwagę.

Gra jest również ważna ze względu na jej aspekt społeczny – to zabawa drużynowa. Podstawę formowania się par czy grup powinno stanowić kryterium znajomości, gdyż to właśnie ona stymuluje do współpracy i umożliwia szybki wybór niestandardowych rozwiązań w sytuacji trudnej do rozwiązania. Podczas gry może potwierdzić się silna więź łącząca członków rodziny czy przyjaciół oraz dodatkowo się wzmocnić. Taka zabawa pozwala także na zrzucenie codziennych masek i wyrażenie swoich prawdziwych uczuć, emocji i sympatii.

W zestawie znajduje się oczywiście plansza. Drużyna, której uda się odgadnąć hasło, przesuwając klocek o jedno pole do przodu. Ta planszówka należy do gier wywołujących wiele emocji, które są dodatkowo podsycane przez klepsydę odmierzającą czas. Jedno jest pewne – po kilku partiach słownik synonimów okaże się zbędny, gdyż umiejętność zamiany słów można opanować do perfekcji.

Przeniesienie tej planszówki do domowego zacisza wydaje się proste. Rozpoczynamy od wykonania kart. Najpierw musimy odwrócić sytuację, czyli razem z domownikami i przyjaciółmi przeprowadzamy burzę mózgów i szukamy skojarzeń np. ze słowem *kalendarz*. Wszystko notujemy i już mamy nasze zakazane wyrazy. Karta może zawierać od 3 do 5 takich słów kluczowych, których nie wolno będzie użyć. Przygotowujemy dowolną liczbę kart, ustalamy, ile czasu mają drużyny na odgadnięcie wylosowanego hasła, i zaczynamy zabawę! Możemy także własnoręcznie wykonać planszę (można ją zastąpić arkuszem kolorowego papieru, na którym każda drużyna zapisze swoją nazwę; pod nią będzie wpisywać zdobywane punkty, np. za pomocą kolorowych kresek lub kropek).

Ciekawą wersją tej zabawy może być także rozgrywka, która dodatko-

wo zaangażuje nasze ciało. Dobieramy się w pary, np. mama – córka lub tata – syn. Przygotowujemy karteczki z hasłami. Hasła powinny dotyczyć tej samej kategorii. Zadanie uczestnika polega na przedstawieniu za pomocą gestów wylosowanego hasła. Jedyne dozwolone słowa to okrzyk: *Go, go!* Podczas tej zabawy do dyspozycji mamy wyłącznie nasze ciało oraz ton głosu, który może być różny zależnie od tego, co chcemy przekazać osobie z naszej drużyny. Jej zadaniem jest odgadnąć hasło. Ta zabawa pomaga w poszerzaniu świadomości własnego ciała poprzez aktywne stymulowanie do ruchu jego poszczególnych partii. A zatem... *Go, go!*

Dawno, dawno temu...

Proponowana gra będzie doskonałym treningiem kreatywności, pomyślowości oraz wyobraźni. Całość to dziewięć sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach zestaw odmiennych ilustracji. Zadaniem dziecka jest ułożenie historyjki uwzględniającej wszystkie wyrzucone rysunki, zaczynającej się od słów: *Dawno, dawno temu...*

Nasze sześciennych kostki proponuję wykonać z pudełka po dowolnych kremach. Oklejamy ich ścianki rysunkami – każda kostka może reprezentować inną dziedzinę życia, np. praca, dom, życie prywatne, sport, lub też na każdej kostce może znajdować się zestaw zupełnie przypadkowych obrazków. Paradoksalnie im bardziej abstrakcyjne będą nasze rysunki, tym większe pole do działania wyobraźni. Zasada pozostaje ta sama: rzucamy kostkami i snujemy naszą historię, rozpoczynając ją od magicznego: *Dawno, dawno temu...*

Ten niepozorny zestaw zapewni wiele godzin świetnej rozrywki, bo ilu graczy, tyle wspaniałych pomysłów na nowe opowieści. Dzięki tej grze dziecko rozwija umiejętność tworzenia historii oraz umieszczania ich w odpowiednim miejscu i czasie, poznaje zasady prawidłowego opowiadania czy referowania wydarzeń. Przede wszystkim jednak gra stanowi idealne pole do rozwoju wyobraźni i jest doskonałym popisem kreatywności. Opowiadania mogą dotyczyć



niemal każdej dziedziny życia, chyba że przed rozpoczęciem partii postanowimy inaczej. Właśnie ze względu na możliwość modyfikowania reguł gra będzie doskonałym treningiem elastycznego stosowania zasad w praktyce – dziecko spostrzega, że reguły tworzone są przez ludzi i dla ludzi po to, aby usprawnić funkcjonowanie w różnych obszarach życia. W ten sposób robi ogromny krok w rozwoju moralnym.

Gra jest także ciekawą propozycją ze względu na brak ograniczeń co do liczby uczestników. Będzie doskonałą rozrywką zarówno dla jednej osoby, jak i dla kilkunastu graczy. Przy większej liczbie chętnych do zabawy warto przemyśleć wariant, w którym kolejni uczestnicy dopowiadają następne zdania do wypowiedzi swoich poprzedników. Można wówczas oczekiwać niespodziewanych zwrotów akcji i niesamowitych emocji.

Gra stwarza swoim uczestnikom nieograniczone możliwości. Wszystko zależy od siły wyobraźni i fantazji graczy. Początek i koniec opowiadania wyznaczasz sam, najlepiej rozpoczynając od kostki, która przykuła twoją uwagę. Nie ma tu opowieści złych czy błędnych odpowiedzi. Każda opowieść jest świetna, bo stanowi przejaw pomysłowości i indywidualności twórcy. Jeśli będziemy uważnie słuchać opowieści przeciwników, być może dowiemy się wiele o nich samych, ich zainte-

resowaniach, skłonnościach, gustach, marzeniach i sympatiach, gdyż kostki to doskonałe narzędzie projekcyjne, które sprzyja ujawnianiu siebie pod pozorem opowiadania.

Czytam, piszę i... myślę

Kolejną propozycją jest odmiana klasycznej gry dla młodzieży i dorosłych, która w swojej wersji podstawowej wymaga od uczestników układania jak najdłuższych słów, by zdobyć jak największą liczbę punktów. Wersja dla małych graczy jest nastawiona na doskonalenie umiejętności czytania, pisanie oraz przede wszystkim na poszerzanie słownictwa.

Dla dzieci proponujemy dwie gry. Pierwsza z nich skierowana jest do najmłodszych. Na kolorowej planszy znajdują się słowa, które tworzą stały element gry. Obok każdego słowa narysowany jest jego odpowiednik. Zadaniem dziecka jest wpasowanie każdej wylosowanej litery w odpowiednie miejsce na planszy. Choć zabawa ma charakter odtwórczy, doskonale wspomaga naukę czytania i ortografii bez obawy przed popełnieniem błędu. Dzięki tej grze dziecko ma także szansę poznać kształt kolejnych liter alfabetu, ćwiczyć pamięć oraz poznawać nowe słowa. W domowym zaciszu proponuję przygotować kilkanaście kolorowych obrazków z podpisami oraz zestaw pojedynczych liter reprezentujących cały alfabet. Podajemy dziecku obra-

zek z opisem, rozkładamy przed nim wszystkie litery alfabetu i prosimy, aby odwzorowało podpis pod zdjęciem.

Drugi, nieco trudniejszy wariant gry przeznaczony jest dla dzieci, które ukończyły 7. rok życia, pewnie czują się w ortografii oraz potrafią już tworzyć własne słowa. Do tej rozgrywki przeznaczona jest druga strona planszy. W tym wariantcie chodzi o ułożenie jak najdłuższych słów i uzyskanie jak największej liczby punktów. Gra poszerza zasób słownictwa, a także stanowi nieocenioną pomoc w rozwoju logicznego myślenia – zanim dziecko ułoży słowo, powinno zastanowić się, w której części planszy opłaci się to najbardziej (bo przyniesie najwięcej punktów). Element strategicznego myślenia obecny w tej wersji gry wspomaga przechodzenie od myślenia przedoperacyjnego do stadium operacji logicznych.

Ten rodzaj zabawy jest doskonałym treningiem cierpliwości, ponieważ niekiedy trzeba nieźle się natrudzić, aby z wylosowanych liter utworzyć słowo, które znajduje się w słowniku języka polskiego. Po zakończeniu partii możemy wyłonić zwycięzcę i wskazać przegranych. Ze względu na ten aspekt gra stanowi trening umiejętności przegrywania, która wciąż wielu ludziom w dorosłym życiu sprawia problemy. Gra umożliwia także zaspokojenie (w bezpieczny sposób) potrzeby rywalizacji. Konkurując z przeciwnikami, uczymy się szacunku dla partnera oraz wyrażania podziwu dla jego osiągnięć.

Układanie słów to gra, która od wieków zbliża do siebie pokolenia i sprawia, że na czas rozgrywki zanikają wszelkiego rodzaju różnice. Choć często jest źródłem kłótni i sporów o istnienie wyrazów, zawsze wskazuje rozwiązanie, gdyż jest już oficjalny słownik wyrazów dopuszczalnych w grze, załączany do niektórych wydań. Planszówka wciąż maksymalnie, przykuwa uwagę, nakazuje skupienie i koncentrację. Warto zatem od najmłodszych lat zaszczepiać dzieciom miłość do języka polskiego.

Sprawdzam, próbuję i... czerpię z życia pełnymi garściami!

Gra umożliwia przedszkolakom poznanie „dorosłego życia”. Polega na wyborze kariery zawodowej oraz prywatnej ścieżki życia na planszy. Aby jednak nie było zbyt prosto, uczestnicy obracają swoim kapitałem – należy więc być rozważnym, by jednym ruchem nie zaprzepaścić dorobku swojego życia na planszy. Dla najmłodszych uczestników jest to niespotykana okazja do zapoznania się z zawodem np. prawnika bądź lekarza. Dziecko może wcielić się również w rolę rodzica – matki lub ojca – i poznać przywileje oraz obowiązki czekające w dorosłym życiu.

Ta gra zainteresowała mnie ze względu na niezwykle dobrze skonstruowaną fabułę. Nie jest to tylko zabawa w naśladownictwo, podczas której dziecko jedynie odzwierciedla zauważone przez siebie zachowanie dorosłych. Gra pozwala mu na odkrycie pełnego obrazu przyjętej przez siebie postaci, np. rola lekarza posiadającego małżonka i dzieci wiąże się z obowiązkami zawodowymi, rodzinnymi, finansowymi. Dziecko zaczyna zauważać, że każdy wybór niesie ze sobą określone konsekwencje, dostrzega także związki przyczynowo-skutkowe zjawisk – następuje rozwój poznawczy. Bardzo ważnym elementem jest zwrócenie uwagi na poczucie sprawstwa. Gracz zaczyna zauważać, że jego życie na planszy zależy zarówno od jego samodzielnych decyzji, jak i tzw. ślepego losu w postaci liczby pól, o które uczestnik musi się przesunąć. A na każdym polu, jak w prawdziwym życiu, raz zyskujesz, raz tracisz. Dlatego dziecko stopniowo spostrzega, że na jego realne życie mają wpływ nie tylko przypadkowe sytuacje, których nie można zmienić, lecz również podjęte decyzje. Gra stanowi kompendium wiedzy ogólnej dotyczącej praw rządzących codziennością dorosłych.

Ciekawą alternatywą dla przedstawionych propozycji będzie zorganizowanie np. „godziny zamiany ról”. Dzieci na chwilę przyjmują rolę rodziców, rodzice zaś oddają się pod opiekę swoich pociech. Młodsze dzie-



ci chętnie podchwycą ten pomysł, gdyż są zafascynowane światem dorosłych, a propozycja ta umożliwia im doświadczenie obowiązków rodziców.

Jeśli pragniemy zapoznać nasze dziecko z różnymi zawodami i związanymi z nimi obowiązkami, warto założyć *Katalog zawodów*. Pytamy dzieci, jakie zawody wydają im się interesujące, o których chciałyby dowiedzieć się więcej. Przygotowujemy planszę z symbolicznym rysunkiem osoby reprezentującej określony zawód. Rysunek jest punktem wyjścia dla dziecka do zadawania pytań. Pamiętajmy, że maluchy w wieku przedszkolnym są aktywne w procesie własnej edukacji, otwarte na wiedzę i chętnie po nią sięgają. Jeśli jest coś, co je interesuje, warto omówić to wspólnie – wykorzystajmy naturalną ciekawość i wewnętrzną motywację.

Uwaga! Operuj!

Przedszkolak zainteresowany jest wszystkim, co go otacza, zaczyna także badać swoje ciało. Ta ciekawość jest zupełnie uzasadniona, gdyż dziecko poszukuje informacji na swój temat, aby móc określić siebie jako osobę. Zaczyna zatem poszukiwać informacji o tym, „co jest w środku”.

Ciekawą odpowiedzią na to pytanie może być edukacyjna gra planszowa polegająca na „przeprowadzaniu zabiegów”, które dziecko losuje spośród przygotowanych karteczek. Dzięki takiej zabawie maluch pozna nazwy organów, chorób czy doległości oraz zaspokoi swoją ciekawość.

Gra ma olbrzymi walor poznawczy. Ponadto jest świetnym treningiem wielu podstawowych umiejętności (np. precyzji, dokładności i cierpliwości) niezbędnych do sprawnego funkcjonowania w środowisku szkolnym. Będzie także doskonałym punktem wyjścia do dyskusji na temat cielesności, jak i seksualności dziecka. Nie są to tematy łatwe dla rodziców, jednak zawsze pojawiają się na pewnym etapie rozwoju malucha jako skutek naturalnego zainteresowania ciałem własnym i otaczających go osób. Proponuję zmodyfikować nieco reguły tej zabawy na użytek domowy. Wystarczy nam rysunek kobiety i mężczyzny. Można bawić się z dzieckiem na zasadzie wskazywania partii ciała czy narządów. Warto być przy tym czujnym i otwartym na nurtujące je pytania naszych pociech. Taka zabawa może doskonale zbliżać, uczyć akceptacji, umacniać więzi. Dziecko dostaje ważne informacje od opiekunów – wie, że rodzice słuchają tego, co mówi, ponadto otrzymuje odpowiedzi na pytania. Grę można urozmaicić o wariant *Jaki jest mój...?* Dziecko układa zagadkę dla pozostałych uczestników zabawy, opowiadając o wybranej części ciała w najbardziej fantazyjny sposób. Zadaniem uczestników zabawy jest odgadnięcie, o jakiej części ciała czy narządzie opowiada maluch. Ten, kto odgadnie pierwszy, zdobywa punkt. To niezwykle intrygująca zabawa, która bazuje na kreatywności i wyobraźni.

Gimnastyka bez ograniczeń

Któż z nas nie grał w klasy przed rozpoczęciem kolejnej lekcji lub przed domem z koleżankami? Moja kolejna propozycja ściągnięta z półki z grami planszowymi jest bliską kuzynką tej tradycyjnej gry podwórkowej. Zawiera ona plastikową matę z narysowanymi na niej kółkami w czterech różnych kolorach oraz

planszę ze strzałką wskazującą, który gracz powinien wykonać ruch i jakiego koloru kółka musi dotknąć.

Gra wyzwala niesamowite emocje, ale także uczy je kontrolować. Dlaczego? Dziecko szybko się zorientuje, że można przegrać, nie hamując śmiechu. Przede wszystkim to doskonały trening sprawności i wytrzymałości fizycznej w przyjemnej dla malucha postaci, ponieważ nie musi wykonywać żmudnych i czasochłonnych ćwiczeń. Jeśli twoje dziecko myli kierunki i kolory, zaproponuj mu tę grę. W przyjaznej atmosferze szybko zapamięta, która to prawa strona i kolor niebieski.

Oczywiście taką matę można wykonać bez problemu samodzielnie, jeśli mamy w domu stare prześcieradło lub niepotrzebną dużą ceratę w jednolitym kolorze. Rysujemy cztery rzędy kolorowych kółek w czterech podstawowych kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim i żółtym. Wykonanie planszy, która wskaże, gdzie postawić nogę, a gdzie rękę, to także nic trudnego. Kiedy jednak nie mamy czasu, aby przygotować pomoce potrzebne do gry, można (w większej grupie osób) zaproponować dzieciom, aby przedstawiły jakąś figurę tylko za pomocą własnych ciał. Zadanie przeciwnej drużyny będzie polegało na odgadnięciu, co przedstawia „rzeźba”. Jeśli się uda, zyskujemy punkt. Gra świetnie sprawdzi się w przedszkolu jako alternatywa dla zajęć fizycznych.

Представione gry wpływają na wszechstronny rozwój dziecka. Zacierają dystans między uczestnikami, a autorytet sędziego, który uważnie obserwuje i ocenia całą rozgrywkę, uczy podporządkowywania się zasadom. Są to umiejętności niezwykle ważne w życiu szkolnym, ponieważ dziecko będzie musiało przestrzegać reguł narzuconych z zewnątrz oraz dostosować się do decyzji podejmowanych przez nauczyciela. Tego rodzaju aktywność może wpływać nie tylko na rozwój indywidualnego podejścia do zwycięstwa, lecz również na grupowego ducha walki. Nic bowiem nie stoi na przeszkodzie, by podzielić się na zespoły, dostosowując reguły do liczby uczestników.

Do wyboru, do koloru

Sklepowe półki aż uginają się od propozycji gier, które mogą wspomóc rozwój dzieci. Tematyka gier jest różnorodna. Dotyczą one jednej sfery rozwoju malucha albo nawet kilku obszarów. Fabuły mają przyciągnąć potencjalnego gracza i zatrzymać go na dłużej. Dają możliwość bycia przez chwilę kimś zupełnie innym, sprawdzenia się w nowej roli, odkrycia swoich mocnych i słabych stron. Ponadto gwarantują znakomitą zabawę.

Gry planszowe liczące ponad 5000 lat przeżywają renesans. Ze względu na korzyści, jakie dają, warto wybrać kilka wartościowych propozycji, by umilić niejedną rodzinną wieczór. Można natrafić na pomysły, które zainspirują do organizowania zabaw w rodzinnym zaciszu lub przedszkolnej sali. Gry można dowolnie modyfikować, przekształcać, a także tworzyć własne i wpływać na wszechstronny rozwój dziecka. Najpiękniejszym prezentem, jaki dostaniesz w zamian, będzie uśmiechnięta twarz twojej pociechy, która dzięki niebanalnym pomysłom będzie miała szansę nauki poprzez doskonałą zabawę.

Aleksandra Salwa

Instytut Psychologii,

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza

w Poznaniu

BIBLIOGRAFIA

- Gobet F., Voogt A., Retschitzki J., *Moves in mind. The psychology of board games*, Psychology Press, New York 2004.
- Inhelder B., Piaget J., *Od logiki dziecka do logiki młodzieży*, PWN, Warszawa 1970.
- Instrukcje proponowanych gier planszowych oraz opisy producenta.
- Kiełar-Turska M., *Średnie dzieciństwo. Wiek przedszkolny* [w:] *Psychologia rozwoju człowieka. Charakterystyka okresów życia człowieka*, pod red. B. Harwas-Napierały, J. Trempały, PWN, Warszawa 2008, s. 83–121.
- Piaget J., *Rozwój ocen moralnych*, PWN, Warszawa 1971.
- Piaget J., *Studia z psychologii dziecka*, PWN, Warszawa 2006.
- Smykowski B., *Wiek przedszkolny. Jak rozpoznać potencjał dziecka?* [w:] *Psychologiczne portrety człowieka*, pod red. A.I. Brzezińskiej, GWP, Gdańsk 2005, s. 165–205.
- Stefańska-Klar R., *Późne dzieciństwo. Młodszy wiek szkolny* [w:] *Psychologia rozwoju człowieka. Charakterystyka okresów życia człowieka*, pod red. B. Harwas-Napierały, J. Trempały, PWN, Warszawa 2008, s. 130–155.