

## Konstruowanie gier planszowych przez dzieci

Metoda ta opiera się na założeniach, że zachowanie człowieka jest regulowane przez emocje. Aby lepiej radzić sobie z codziennymi sytuacjami każdy człowiek musi wykształcić w sobie pewną odporność emocjonalną. Jest ona inna u każdego z nas, w głównej mierze wynika z temperamentu oraz innych cech układu nerwowego i doświadczeń. Może ona być jednak kształtowana. Zasadniczą rolę w naszym zachowaniu mają emocje negatywne. Pojawiają się w sytuacjach trudnych, współwystępują ze stresem i znacząco wpływają na organizowanie czynności poznawczych czy słuchanie poleceń. Oznacza to, że w sytuacjach pełnych napięć dziecko na trudność w rozwiązywaniu zadań, np. podczas odpowiedzi ustnej na lekcji gdzie zwrócone są na niego oczy nauczyciela i całej klasy. U dzieci, które mają niską odporność emocjonalną, nie są w stanie podjąć się rozwiązania zadania w trudnej dla nich sytuacji. W sytuacji odpowiedzi na lekcji zdarza się, że takie dzieci milczą (mimo że znają odpowiedź) lub nie robią nic. Może się również tak zdarzyć, że aby uniknąć odpytywania, skarżą się na ból brzucha lub głowy. Robią wszystko, aby uniknąć wysiłku umysłowego, bo i tak nie wierzą w swoje możliwości, co jednocześnie obniża ich motywację do rozwiązania zadania. Z tego względu warto rozwijać u dzieci zdolność do wysiłku umysłowego w sytuacjach trudnych i pełnych napięć.

Kierowanie swoim zachowaniem mimo napięć dzieje się przez hartowanie. Polega to na organizowaniu i nauce dziecka radzenia sobie w trudnych sytuacjach (kiedy przeżywane są negatywne emocje). Należy tak zorganizować sytuację trudną, aby jednocześnie była dostępną na miarę możliwości dziecka. Sytuacja gry planszowej jest dla dziecka jednocześnie bezpieczna, ale wyzwala napięcie i zmusza do umysłowego wysiłku i słuchania poleceń dorosłego. Dziecko stara się również dotrzeć do końca, aby wygrać. Jeśli tak się staje przeżywa sukces. Kiedy dziecko przegra, uczy się znosić porażkę z nadzieją, że wystarczy się lepiej postarać i wszystko może się udać. Jednocześnie gra jest łatwa do organizacji, składa się z prostych pomocy/materiałów. Bardzo łatwo i chętnie dzieci również się w nią angażują. Tak więc gry planszowe będą miały istotny wpływ na edukację emocjonalną dzieci.

Gotowe gry zdecydowanie są pomocne, ale szybko przestają być atrakcyjne, ponieważ najczęściej mają tylko jeden wariant, są z góry określone. Udowodniono również, że zaangażowanie emocjonalne jest większe, kiedy sami coś stworzymy/ wymyślimy, jesteśmy twórcami niż kiedy jest to z góry narzucone. Gotowe gry mają również czasem bardzo złożone i zawile instrukcje, z którymi dzieci przedszkolne nie zawsze sobie radzą. Gry internetowe natomiast w ogóle nie pracują na emocjach dzieci w takim stopniu jak gry planszowe czy nawet karciane. Przeciwnikiem dziecka jest komputer=maszyna, a więc przedmiot, a nie żywy człowiek. W grach internetowych kształtowane jest więc radzenie sobie z porażką wobec maszyny, nie ma ona w żadnym stopniu aspektu społecznego. Jeśli wielokrotnie dzieci grają w tę samą grę, niechętnie sięgają po nią po raz setny, ponieważ są znudzone. Własna gra daje im element świeżości i dodatkowo wzmacnia zaangażowanie emocjonalne. Wskazane jest zatem konstruowanie własnych, autorskich gier, ponieważ rodzice czy opiekunowie będą potrafili dostosować ich poziom do dziecka. A kiedy dziecko samo wymyśli swoją grę, nigdy nie będzie ona przekraczała jego możliwości (intelektualnych i emocjonalnych). Kiedy człowiek, który zorganizuje sytuację sam dla siebie, nigdy nie wymyśli tak trudnej, aby sobie z nią nie poradził.

Do konstrukcji gier są potrzebne:

- figurki – zwierząt, osób, które mogą być zakupione, mogą pochodzić z innych gier lub zabawek lub własnoręcznie ulepione z plasteliny lub masy solnej i upieczone
- żetony, koraliki
- pocztówki
- klocki – drewniane i/lub plastikowe
- centymetr i spinacz
- kredki i papier (min. format A4, a najlepiej większy)
- kostki do gry

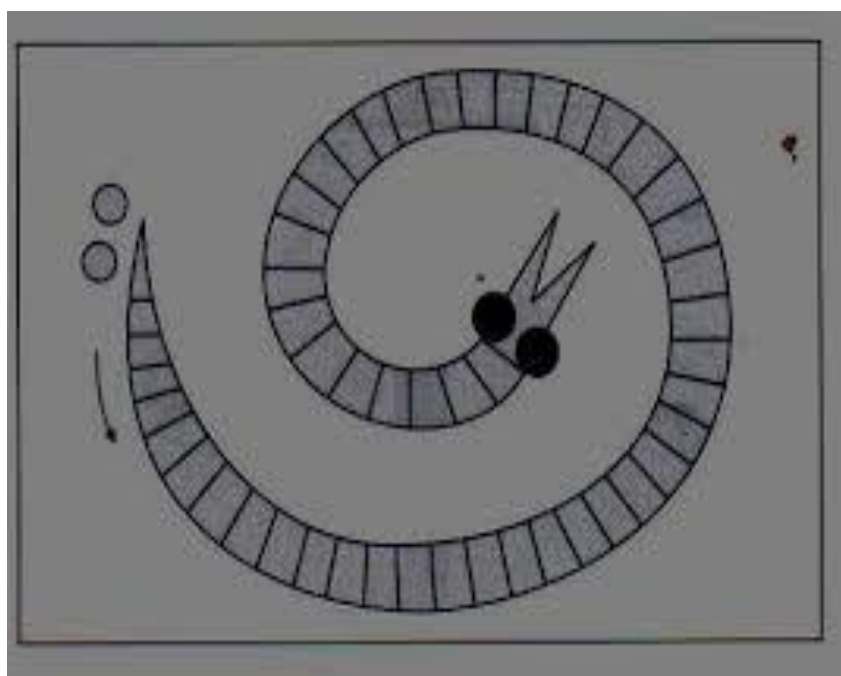
Metodyka:

I Etap: polega na pokazaniu dziecku, jak wykonać plansze do gry. Celem początkowym jest

uświadomienie dziecku celu gry (np. jak najszybsze dojście do mety) oraz jej logiki, w jaki sposób można to zrobić. Tutaj można zastosować grę typu wyścig, której celem jest jak najszybsze dojście do mety. Dziecko podpatruje i naśladuje dorosłego, więc uczy się sztuki konstruowania gier.

Dla młodszych dzieci lub tych, które po raz pierwszy będą stykać się z grą planszową bardzo ważne jest wytłumaczenie jej zasad, zapoznanie się z pionkami, kostką i ogólnymi zasadami:

- dorosły rozkłada na stole arkusz papieru, obok kładzie kredki, mazaki, kostki do gry, pionki i klocek do odmierzania płytek chodniczka, po którym będą poruszały się pionki
- dorosły rysuje chodniczek, zaznacza początek i koniec oraz kierunek ścigania
- dziecko z pomocą dorosłego odmierza przy pomocy klocka płytki chodniczka
- każda osoba ma swego pionka (zwierzątko, figurkę), którym porusza się po planszy;
- grający rzucają naprzemiennie kostką, liczą kropki, przesuwiają swoje pionki o tyle płytek do przodu, ile kropek wyrzucą na kostce – tutaj dla młodszych dzieci ważna jest nauka liczenia;
- trzeba szybko policzyć kropki i nie mylić się, warto też sprawdza, czy inni się nie pomylili;
- pod koniec wyścigu należy wyrzucić dokładnie tyle kropek na kostce, ile płytek ma do przejścia pionek, aby przekroczyć linię mety. Jeżeli kropek jest więcej trzeba czekać.
- wygrywa ten, kto pierwszy przekroczy linię mety.



Gra typu wyścig

II Etap: polega na konstruowaniu gier-opowiadań i jest rozwiązaniem tego, czego dziecko nauczyło się w grach-wyścigach. Wskazane jest aby podczas konstrukcji opowiadać dziecku krok po kroku jej zasady, pułapki i ułatwienia (premie) oraz zasady. Plansza jest to zapisany plan naszego opowiadania. Figurki/zwierzątka wyznaczają konstrukcję przestrzenną. Uwaga dziecka skupiona jest jednak na naszym tłumaczeniu i opowiadaniu zasad gry. Z tego względu gry-opowiadania silnie rozwijają mowę dziecka.

Proponuje się, aby w pierwszej rozgrywce, w grze którą wymyślił dorosły wygrało dziecko, tak aby podtrzymać jego motywację do dalszych prób i rozgrywek. Jeśli gramy całą rodziną istnieje kilka wariantów gry: można stworzyć drużyny (dzieci kontra rodzice, dziewczynki kontra chłopcy, dzieci między sobą lub każda osoba przeciw sobie). Dobrze jest, aby pod rząd rozegrać około 10 rozgrywek, gdzie równowaga zwycięstw powinna być równa między dzieckiem a dorosłym, przy czym tak jak wspomniano wcześniej dobre jest, aby to dziecko wygrało jako pierwsze.

III Etap zaczyna się, kiedy gry-opowiadania wymyślone przez dorosłego przestają być atrakcyjne,

wtedy wymyślamy grę według koncepcji i zasad dziecka. Ważne aby podkreślić „Wcześniej była moja gra, a teraz wymyślmy Twoją, wybierz zwierzątka, które będą się ścigać. Pomogę Ci to narysować bo to jest trudne. Wymyśl, jakie pułapki czekają na Twoje postaci”. Warto tu okazać pełen szacunek dla pomysłów dziecka. Następnie warto zagrać z dzieckiem w wymyśloną grę.

Rodzaje gier-opowiadań:

### I. Kotki biegnące do miski pełnej mleka

Przebieg gry:

1. Rysujemy chodniczek, po którym będą się poruszały pionki. Opowiadamy historię „ułożymy grę o kotkach, które będą się ścigać do miseczki pełnej mleka.” Jednocześnie omawiamy, jakie przygody będą mieć kotki po drodze.

Obok miseczki jest psia buda, a koło niej groźny pies. STOP! Kotek zatrzymuje się na jednej z zakreskowanych płytek(jest ich 6 i dlatego nie sposób ominąć tej przeszkody). Teraz wszystko zależy od tego, kiedy uda się wyrzucić sześć kropek. Kotek tak długo czeka, aż na kostce będzie sześć. Wówczas rusza do przodu!

Wysoki płot! Kotek może go przeskoczyć, gdy na kostce będzie pięć kropek. Musi, więc poczekać na płytce koło płotu.

Gdy kotek stanie na czarnej płytce, dostrzeże myszkę! Zapomni o miseczce mleczka i pobiegnie za myszką! Ona jednak schowa się do dziury. Kotek powróci na chodniczek i przypomni sobie o mleku.

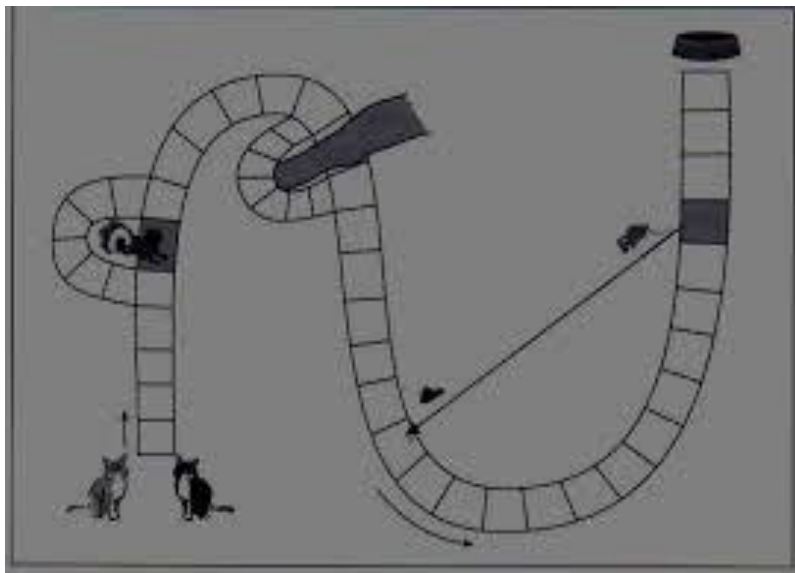
Można dodać też inne utrudnienia:

Obok chodniczka siedzi sobie miś. Jeżeli kotek zatrzyma się na płytce koło misia zapewne porozmawia z nim. Miś pokaże mu krótszą drogę.

Uwaga na płytki z kropkami! Gdy kotek stanie na takiej płytce, przesunie się o tyle płytek do przodu lub do tyłu, ile było na niej kropek.

2. Dorosły i dziecko losują, kto rozpocznie grę. Rzucają przemiennie kostką i przesuwają swoje koty po płytkach chodniczka: tyle płytek do przodu, ile było kropek na kostce. Wygra ten kotek, który pierwszy stanie koło miseczki pełnej mleka.

3. Można zaprojektować inną planszę: o innym kształcie chodniczka i innych przygodach. Wszystko zależy od wyobraźni dziecka i tego, w jakim kierunku będzie przebiegać rozmowa o kocich przygodach. Grę można również dostosować do innych zwierząt, np. wyścig króliczków po marchewkę.



Gra: Kotki biegnące do miski pełnej mleka

## II. Dwa wesołe zajączki ścigają się do pola z kapustą

### Przebieg gry:

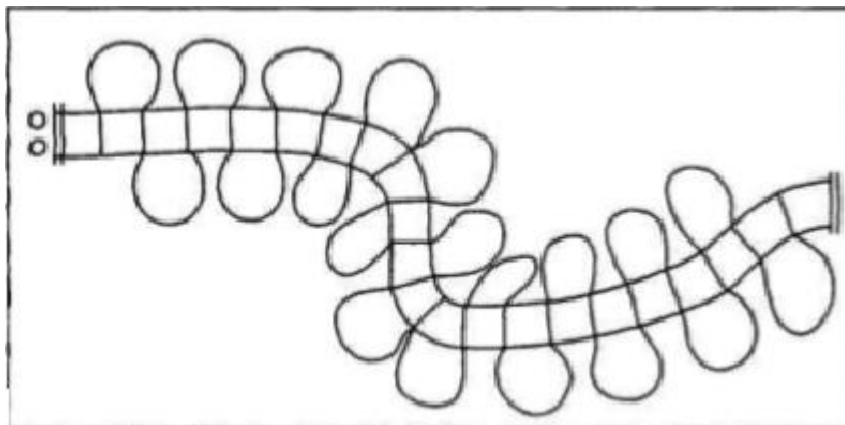
1. Dorosły proponuje: *Nauczę cię nowej gry. Będzie ona o dwóch wesołych zajączkach, które ścigają się do pola z kapustą. To jest moja gra. Pomożesz mi ją ułożyć. Potem zbudujesz swoją grę. Narysuję chodniczek (zamaszystym ruchem rysuje 2 linie). Pomóż mi odmierzyć płytki (dziecko odmierza klockiem, a dorosły rysuje krawędzie). Liczymy płytki: jeden, dwa, trzy... Chodniczek jest długi. Ścigać się po nim będą te zajączki (kładzie obrazki na początku chodniczka). Chodniczek biegnie przez las, łąkę, zagajnik, aż do pola z kapustą (pokazuje trasę wyścigu). Tu koniec. Narysuję dwie kapusty (na końcu chodniczka rysuje dwa zielone kółka). Po drodze wiele może się zdarzyć. Tutaj mieszka lis (pokazuje pierwszy zakręt i kładzie obrazek tuż przy chodniczku). Gdy zajączek stanie na tej płytce (zakreśla ją na ciemno), lis go zje i koniec gry. Jeżeli zajączek będzie mądry, ominie niebezpieczeństwo: - może przeskoczyć lisią norę, ale tylko wówczas, gdy stanie na tej płytce (pokazuje i pogrubia krawędzie płytki), a na kostce będzie sześć, - może wybrać okrężną drogę i ominąć lisią norę (rysuje kawałek chodniczka tak, aby można było obejść lisie mieszkanie). A tu rośnie marchewka (rysuje nad płytką marchewkę). Jest to przysmak dla każdego zajączka. Taki przysmak ma wartość pięć (rysuje kropki na płytce). Gdy zajączek stanie tutaj, może przesunąć się do przodu o pięć płytek. Płynie strumyk (rysuje kilka granatowych kresek). Woda zmyła kładkę, a wiadomo, że nasze zajączki nie potrafią pływać. Muszą szukać drogi okrężnej (rysuje kawałek chodniczka pozwalający obejść niebezpieczną wodę). Tu mieszka dowcipny jeź (pokazuje płytkę, obok kładzie obrazek). Gdy zajączek stanie na tej płytce, spyta: Powiedz języku, którędy do pola z kapustą? A on wskaże złą drogę i odpowie: Tędy, zajączku, tędy. Co robić? Zajączek pobiegnie tak (rysuje chodniczek, który zawraca w stronę zerwanej kładki).*

2. Dorosły przygląda się planszy i stwierdza: *Można rozpocząć grę. Którego zajączka wybierasz? Zaczynamy. Rzucaj kostką... Policz kropki... Przesuń swego zajączka o tyle płytek do przodu. Teraz moja kolej. Rzucam kostką... Liczę kropki... Przesuwam zajączka... Teraz twoja kolej. Rzuć kostką... Policz kropki... Przesuń zajączka.* Gdy zajączek dziecka jest blisko lisiej nory, dorosły przypomina: *Pamiętasz, jak to jest z lisem? Przypomnij umowę.*

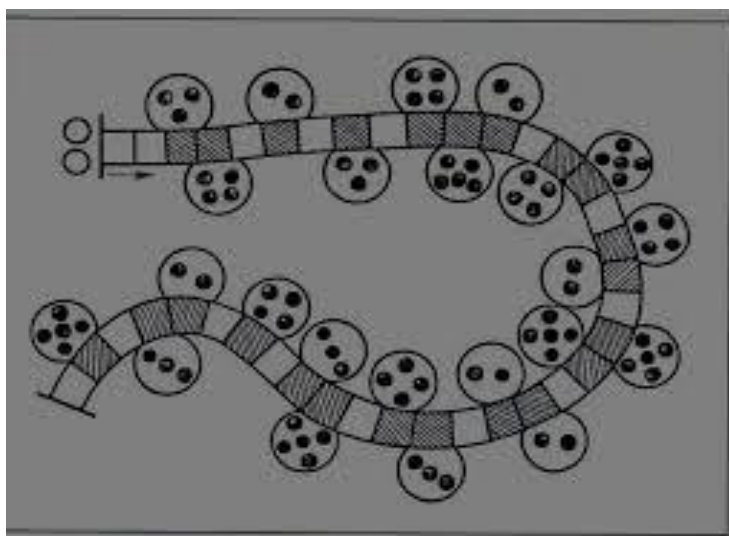
3. Koniec gry. Jeżeli zwyciężyło dziecko, dorosły mówi: *Nie szkodzi, że przegrałem. W tej grze ty byłeś lepszy. Następną mogę wygrać ja.* Gdy zwyciężył dorosły, trzeba dziecko pocieszyć i zapewnić: *Nic się nie stało. Ułożymy jeszcze dużo gier. Uda ci się wygrać i to niejedyn raz.* Rozmowa może być oczywiście inna. Chodzi o to, aby pokazać dziecku, jak ma się zachować w sytuacji, gdy wygra lub przegra. W opisanym grze dorosły był osobą wiodącą, dziecko mu pomagało. Czas na zmianę ról. Trzeba zaproponować: *To była moja gra. Teraz ty ułożysz swoją, a ja ci będę pomagał.*







Gra: Zbieramy owoce w sadzie



Wariantów w tej grze może być wiele, dziecko może zbierać zarówno jabłka w sadzie, jak i grzyby w lesie lub coś innego zależnie od wyobraźni. W tej grze dziecko uczy się określać równoliczność zbiorów, większość i mniejszość. Powinno różnicować. Konstruowanie nowych wariantów gry daje dzieciom okazję do myślenia strukturami. Zadaniem dziecka jest zauważenie, co w grze jest najważniejsze, na czym należy się skupić, a później co zrobić aby to osiągnąć.

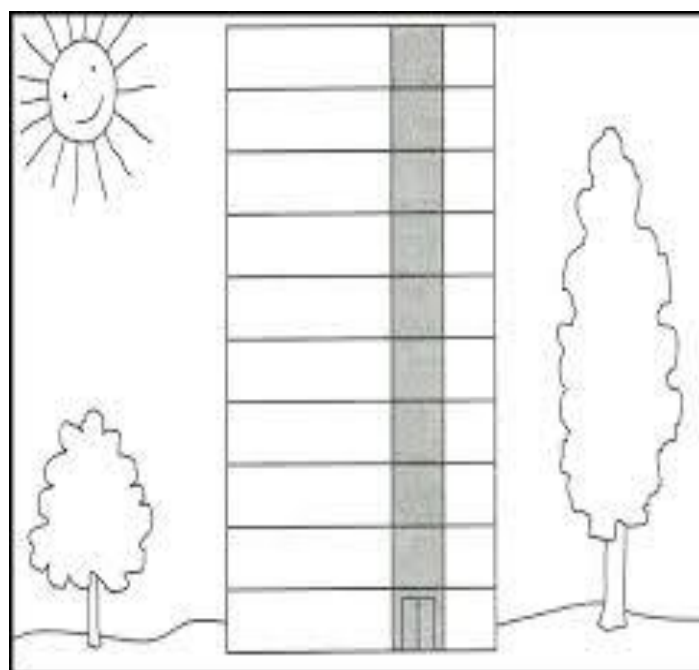
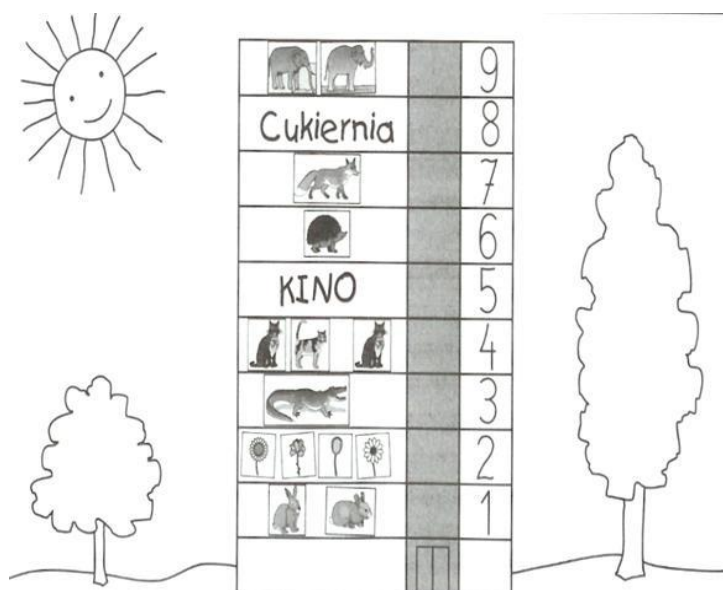
#### V. Zaczarowany dom

Gra ma na celu kształtowanie rozumienia porządku, następstwa, rozwoju i przewidywania.

Dorosły proponuje dziecku: *Wymyśliłem dla ciebie nową zabawę. Nazwałem ją „Jeździmy windą w zaczarowanym domu”. Pomóż mi narysować dom i umieścić w nim lokatorów, a potem będziemy się bawić.* Rysuje spory prostokąt - zarys bloku mieszkalnego. Zaznacza piętra i szyb windy. Żeby dziecko nie miało kłopotów z ustaleniem góry i dołu, dorysowuje słończko, ziemię i drzewo. Pięter może być tyle, ile się zmieści. Szyb windy tak szeroki, aby poruszał się w nim klocek - winda. Dorosły zwraca się do dziecka: *Ponumerujemy piętra. Pierwsze, drugie, trzecie, czwarte ...* Dziecko wskazuje i nazywa piętra, a dorosły wpisuje liczby. W zaczarowanym domu mieszkają różni lokatorzy. Dziecko dobiera mieszkańców i decyduje, że np.: na piętrze pierwszym mieszkają 2 zajaczki, na trzecim krokodyl, na czwartym 2 kotki itd. Przykładowe rozmieszczenie wg pięter: 1. królowa z dworem, 2. kino, 3. dwa zajaczki, 4. dinozaury, 5. kwiaciarnia, 6. dwa kotki, 7. niedźwiadki, 8. cukiernia/ lodziarnia, 9. krasnoludki, 10. trzy małpy. Po piętrach poruszamy się windą - klockiem, którą obsługuje Pan Windziarz.

Dorosły obsługuje windę. – *„jestem windziarzem”.* Zapraszam do zaczarowanego domu. Kto pierwszy pojedzie złożyć wizytę? Pyta: *„Na które piętro mam cię zawieść? ... Jedziesz z wizytą?... Może warto kupić kwiaty? ... To na które piętro pojedziemy?”* Jedziemy przesuwa klocek i umieszcza pionek np.: na szóstym piętrze. *„Kto następny złoży wizytę w zaczarowanym domu?”*

Odpowiadając na te pytania, dziecko musi używać liczebników porządkowych. Potem sprawdza, czy zgadza się numer piętra z liczebnikiem. Wartość edukacyjna zabawy wzrośnie, jeżeli dorosły specjalnie się pomyli. Dziecko będzie miało okazję do używania takich sformułowań: „ Za wysoko, trzeba zjechać dwa piętra niżej. To nie jest w tym miejscu, piętro niżej, wyżej” itd.



Gra: Zaczarowany dom

## VI. Polowanie na tygrysa

Do gry potrzebne będą paski papieru/centymetr/linijka lub karteczki (puste i z wypisanymi cyframi). „Tygrys” jest liczbą, którą każdy gracz wybiera przed grą i zapisuje na małej karteczce, co zapobiega oszukiwaniu. Gra polega na zgadywaniu, jaką liczbę wybrało dziecko/dorosły. Polujemy na „tygrysa”-liczbę strzelbą – słowami.

Dorosły kładzie przed dzieckiem chodniczek (liczbami w stronę dziecka) i mówi: *Zapolujemy na tygrysa. Tak się nazywa nowa gra. Na płytkach chodniczka są zapisane liczby. Każda z nich może być tygrysem. Zamknę oczy, a ty wybierz jedną liczbę i zapisz ją na karteczce. Kartkę schowaj. Liczba na kartce jest tygrysem.* Dziecko wybiera, np.: 9 i chowa karteczkę. Dorosły otwiera oczy i



mówi: Nie mam strzelby. Będę polował za pomocą pytań. Jak spytam: Czy tygrys jest liczbą jeden? Odpowiesz: za mało, jeżeli liczba - tygrys jest większa od zapisanej. Powiesz, za dużo, jeżeli liczba — tygrys jest mniejsza od tej, którą zapisałeś. Zaczynamy grę:

- Czy tygrys to liczba dwa?

- Za mało (powie dziecko).

- Jeżeli dwa za mało, to jeden też za mało. Zasłonię te liczby, bo są mniejsze od tygrysa (zasłaniamy żółtym paskiem).

- Czy tygrys to trzynaście?

- Za dużo (stwierdza dziecko).

- Jeżeli trzynaście za dużo, to czternaście i piętnaście też za dużo. Zasłonię te liczby, bo są większe od tygrysa. (Zasłania). Tygrys schował się tutaj (pokazuje nie zasłonięte liczby).

- Czy to jest liczba sześć?

- Za mało (powie dziecko).

- Jak za mało, to zasłonię liczby sześć, pięć, cztery, trzy, bo są mniejsze od tygrysa (przesuwamy żółty paseczek i zasłaniamy je).

—Czy to jest liczba dziesięć?

—Za dużo (stwierdza ze śmiechem dziecko).

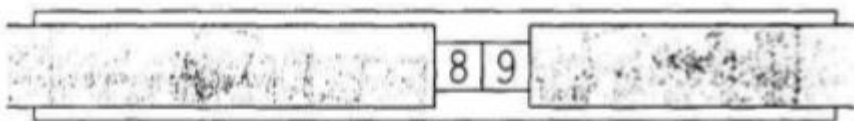
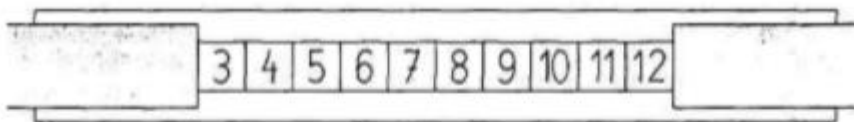
—Zasłonię liczby dziesięć, jedenaście, dwanaście, bo są większe od tygrysa (przesuwamy pasek żółty i zasłania).

- Już wtem! Tygrys, to liczba dziewięć.

- Zgadza się (powie dziecko).

- Pif, paf, trafiłem tygrysa.

Zmiana ról. Dziecko „poluje” na tygrysa. Dorosły wybiera liczbę. Zapisuje. Chowa i odpowiada na pytania.

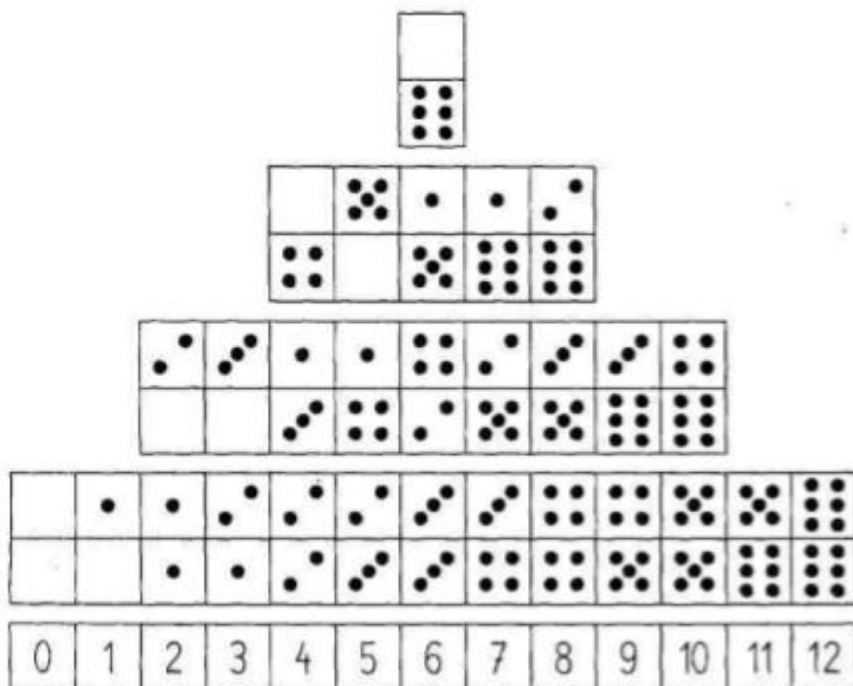


Gra: Polowanie na tygrysa

## VII. Domino

Gra polega na odnalezieniu takiej sumy oczek wylosowanej kostki domina. Rysujemy na kartonie 12 pól w rzędzie. Rozsypujemy domino z oczkami, tak, aby nie było wiadomo ile ich jest. Następnie naprzemiennie dorosły-dziecko odkrywamy po jednej kostce domina i liczymy wszystkie oczka, które się na niej znajdują. Po przeliczeniu pokazujemy cyfrę która określa liczbę wylosowanych oczek na rzędzie. Dla dzieci w wieku szkolnym możemy posługiwać się pojęciem dodawania (np. trzy dodać dwa równa się pięć i wskazujemy cyfrę 5).

Zasady gry można też zmienić. Pokaż kostkę domina, na której jest 6 stykających się oczek.



Gra: Domino

Milej zabawy!

Metoda opisana w książkach Edyty Gruszczyk-Kolczyńskiej, Krystyny Dobosz, Ewy Zielińskiej, pt.: „Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier?” oraz „Dziecięca matematyka. Edukacja matematyczna dzieci w domu, w przedszkolu i szkole”