

Wojciech Rzadek: Dlaczego warto posługiwać się grami w edukacji językowej?

Gry planszowe coraz częściej pojawiają się jako pomoc w edukacji dzieci i młodzieży. Nic dziwnego, skoro nie tylko bawią, są emocjonujące i przyjemnie pozwalają spędzić czas, a przy okazji potrafią rozwijać tak wiele kompetencji grających: od refleksu i spostrzegawczości przez wyobraźnię logiczne myślenie, przewidywanie, myślenie strategiczne, aż po cierpliwość, empatię i umiejętność dostrzegania i nazywania emocji. Mogą rozwijać wiedzę z bardzo wielu dziedzin, uczą zdrowego współzawodnictwa i - na co zwracają szczególną uwagę psychologowie - uczą przegrywania, co w dzisiejszym świecie jest bardzo ważną umiejętnością.

Dobrze więc wybrać grę, która będzie odpowiednia do okazji. Tym razem skupiliśmy się na prezentacji najlepszych gier, które rozwijają nasze kompetencje językowe.



5 sekund - szalona gra słowna, w której gracze grają po kolei, mając pięć sekund na podanie trzech poprawnych odpowiedzi, na pytanie z wylosowanej karty. Czas liczony jest przez specjalny czasomierz, który swoim brzęczeniem rozprasza odpowiadającego.

Gra od 8 roku życia.

Czego gra uczy? – refleksu, koncentracji, pamięci, umiejętności szybkiego znajdowania właściwych słów. Odwołuje się także do wiedzy ogólnej (z geografii, historii, biologii, matematyki, języka polskiego, literatury, szeroko pojętej kultury i popkultury).

Tajniacy - imprezowa gra drużynowa, w której zgaduje się odpowiednie słowa - hasła na ułożonej z kart planszy, na bazie synonimów i skojarzeń proponowanych przez jedną osobę z drużyny.

Gra od 14 roku życia.

Czego gra uczy? Dedukcji, szukania wspólnych cech wyrazów i obrazów, negocjacji, przekonywania, umiejętności interpersonalnych.



Na końcu języka - gra słowna, w której liczy się refleks i szybkie kojarzenie. Gracze wykładają po kolei karty, które mają na sobie hasło oraz symbol. Kiedy przynajmniej dwóch z nich ma kartę z odkrytym tym samym symbolem, dochodzi do słownego pojedynku, w którym gracze starają się jak najszybciej podać hasło związane z kartą przeciwnika. Gra otrzymała liczne nagrody, w tym nagrodę MENSA Select w 2010 roku.

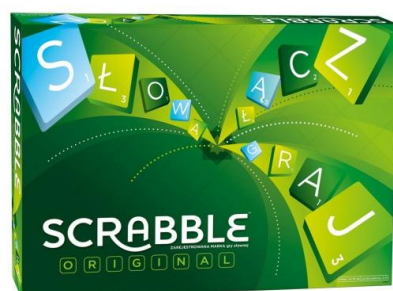
Gra od 10 roku życia.

Czego gra uczy? – refleksu, koncentracji, umiejętności szybkiego znajdowania właściwego hasła, odwołuje wiedzy ogólnej (geografii, historii, biologii, literatury, szeroko pojętej kultury i popkultury).

Dixit - gra w skojarzenia słowne, związane z pięknymi, wieloznacznymi ilustracjami na kartach. Aktywny gracz wybiera jedną z pięciu kart, kładzie ją zakrytą na środku stołu, po czym podaje jakieś hasło związane z kartą. Może być to pojedyncze słowo, a może być tytuł, nazwa własna, czy też przysłowie. Nie tylko należy skojarzyć słowo z obrazem z karty, ale także wybrać je tak, by nie było za mało, lub za nadto oczywiste.

Gra od 8 roku życia.

Czego gra uczy? Wyobraźni, budowania metafor, asocjacji obrazu ze słowem, dedukcji, empatii.



Scrabble - absolutny klasyk gier planszowych, w którym na planszy tworzymy słowa z płytek z literami losowo wylosowanymi z woreczka. Litery, w zależności od częstotliwości występowania w języku polskim, są inaczej punktowane. Wygrywa gracz, który pod koniec gry zdobędzie najwięcej punktów.

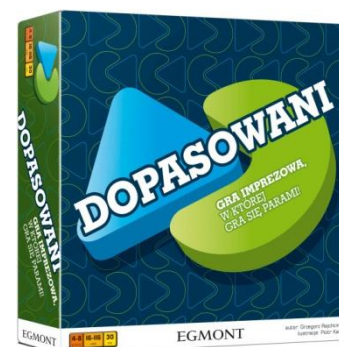
Gra od 9 roku życia.

Czego gra uczy? Rozwija słownictwo, pamięć, kreatywność, słowotwórstwa.

Dopasowani - słowna gra imprezowa, w którą gra się parami. W każdej rundzie pary graczy otrzymują pytanie (jak z „Familiady”) na które trzeba podać pięć odpowiedzi, nie konsultując się z drugim partnerem z pary np. „Wymień 5 rzeczy które weźmiesz na wakacje”. Za każdą taką samą odpowiedź otrzymuje się punkt.

Gra od 8 roku życia.

Czego gra uczy? Pozwala poznać drugą osobę, uczy empatii, dedukcji, ortografii.



Łap za słówka - wesoła gra słowna, w której gracze wypisują na czas słowa skojarzone z podanym na karcie hasłem. Punkty zdobywa się tylko za unikalne wyrazy, których nie zapisał przeciwnicy na swoich kartach.

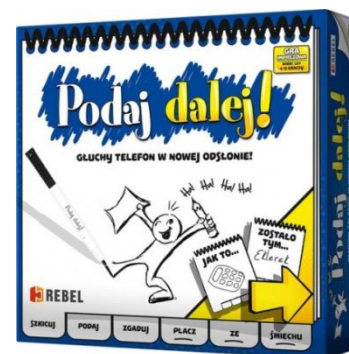
Gra od 10 roku życia.

Czego gra uczy? Słownictwa, ortografii, pamięci, dedukcji, empatii, przewidywania działań przeciwnika.

Podaj dalej - gra będąca połączeniem kalamburów oraz głuchego telefonu. Zgadujemy słowo na podstawie rysunku wykonanego przez przeciwnika, lub rysujemy na podstawie słowa zapisanego przez poprzedniego gracza.

Gra od 10 roku życia.

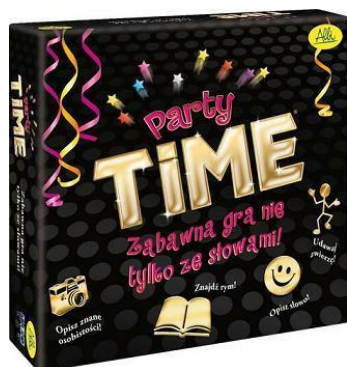
Czego gra uczy? Wyobraźni, umiejętności plastycznych, wyobraźni plastycznej.



Bananagrams - układanie słów na czas, z liter w pionie i w poziomie. Kto szybciej pozbędzie się swoich wszystkich liter wygrywa grę.

Gra od 6 roku życia.

Czego gra uczy? Rozwija słownictwo, pamięć, kreatywność, słowotwórstwo.



Alias - gra w której za pomocą: synonimów, antonimów oraz porównań wyjaśnia się znaczenie słów pozostałym graczom

Gra od 15 roku życia.

Czego gra uczy? Rozwija słownictwo, pamięć, uczy synonimów, antonimów i porównań.

Jednym słowem - gra w której jeden z graczy zgaduje hasło z karty, a inni grający muszą mu udzielić podpowiedzi w postaci innych słów: skojarzeń, aluzji, synonimów, uważając tylko aby nie były zbyt oczywiste i nie zostały zapisane przez innego z podpowiadających.

Gra od 8 roku życia.

Czego gra uczy? Rozwija dedukcję, empatię i słownictwo.

