



# Gry kooperacyjne dla przedszkolaków

Natalia Wajda

**Czym w kolejnym roku zaskoczyć przedszkolaki na zajęciach dotyczących jesieni? Niezależnie od tego, czy uczy my angielskiego, francuskiego, czy niemieckiego, wypróbujmy gry bez negatywnego współzawodnictwa. Uśmiechy na wszystkich buziach gwarantowane.**

## Współczesne gry planszowe

Autorzy i wydawcy tzw. planszówek prześcigają się w wymyśleniu coraz to nowych gier, walcząc tym samym o uwagę graczy oraz prestiżowe nagrody branżowe. To sprawia, że atrakcyjnych i nowoczesnych gier, także dla dzieci, jest na rynku bardzo dużo<sup>1</sup> i ciągle pojawiają się nowe. Dla nauczyciela języka obcego jest to bardzo dobra sytuacja: ma z czego wybierać, chcąc zaadaptować grę na potrzeby swoich zajęć językowych. Gry dostępne w sprzedaży są inspiracją do tworzenia własnych materiałów dydaktycznych. Można się zapoznać z poszczególnymi publikacjami, nie wychodząc z domu: czytając recenzje zamieszczane na blogach, oglądając filmy na YouTube czy przeszukując anglojęzyczną bazę BoardGameGeek lub francuskojęzyczny TricTrac.

## Rywalizacja i współpraca

Jednym z typów gier, który zasługuje na szczególną uwagę nauczycieli ze względu na swój edukacyjny charakter, są planszowe gry kooperacyjne, publikowane obecnie również przez czołowe wydawnictwa działające w Polsce (Granna, G3, Trefl, Ravensburger<sup>2</sup>). Polska nazwa tej kategorii jest tłumaczeniem angielskiego terminu *cooperative games* (fr.

*jeux coopératifs*, niem. *kooperative Spiele*) i odwołuje się do rozgrywek opartych na współpracy, których uczestnicy albo razem solidarnie przegrywają, albo wygrywają (Université de Paix 2011:253). Takie gry stoją w opozycji do tych zawierających elementy rywalizacji (B.A.O.-Jeunesse asbl:4). Ze współzawodnictwem mamy do czynienia wtedy, gdy jednostkowy sukces utrudnia odniesienie zwycięstwa pozostałym, zaś ze współpracą – gdy powodzenie jednej osoby zwiększa prawdopodobieństwo wygranej pozostałych (tamże:3). Gry kooperacyjne są konstruowane zgodnie z tą filozofią: powodzenie indywidualnych działań poszczególnych graczy pomaga całej grupie, a pechowe zagranie utrudnia grę wszystkim jej uczestnikom. Uczestnicy zabawy przekonują się więc, że opłaca się pomóc koledze czy koleżance – nie są do tego jednak nigdy zmuszani przez samą grę (tamże:6).

## Skoro wszyscy grają razem, to... z kim lub czym się zmagają?

Gry oparte na współpracy są bardzo sprytnie pomyślane: same stają się przeciwnikiem lub zagrożeniem (Université de Paix 2011:253). Cel rozgrywki zawsze jest sformułowany następująco: trzeba zrealizować określone zadanie, zanim nie nastąpi coś niepożądanego (Rachédi 2012:26). Na przykład w *Zamkach z piasku* (Deacove 2008) należy zbudować z piasku trzy budowle, zanim zaleje je fala, w *ZooMemo* (Hoornyc

<sup>1</sup> W portalu BoardGameGeek wylistowanych jest 10159 gier dla dzieci.

<sup>2</sup> Niezwykle ciekawe gry w języku polskim opublikowało wydawnictwo Sunny Games oraz fundacja Evens.

2014) odprowadzić dzikie zwierzęta do zoo, zanim wróci do niego dyrektor, w *Little cooperation* (Djeco 2012) natomiast przeprowadzić bezpiecznie zwierzęta polarne do igloo po moście z lodu, zanim ów most ulegnie zniszczeniu.

W grach dla dzieci niechciana sytuacja wieszcząca koniec gry (lub jej etapu) objawia się stopniowo: losowo (np. w następstwie pechowego rzutu kostką) lub na skutek błędu grających (np. gdy odkryjemy złą kartę). We wspomnianej wyżej grze plażowej, jeśli wyrzucimy na kostce cztery, pięć lub sześć oczek, wybrana fala przesuwa się o jedno pole w stronę brzegu. Gdy dotrze do plaży, zniszczy stojący tam zamek, a my nie będziemy mogli go odbudować. W *ZooMemo* za każdym razem, gdy odkrywamy kartę z dyrektorem, jego figurka przesuwa się w kierunku bramy ogrodu zoologicznego (trasa ma 12 pól). W grze polarnej każde wyrzucenie na kostce rysunku brył lodowych skutkuje usunięciem jednego z sześciu filarów mostu<sup>3</sup>.

### Gry kooperacyjne i nauka języka w przedszkolu

Jakie korzyści mogą odnieść przedszkolaki i nauczyciel z grania w gry kooperacyjne na zajęciach z języka obcego? Bay-Hinitz i in. (1994:435) dowodzą, że w porównaniu do gier z rywalizacją w grach kooperacyjnych przedszkolaki prezentują mniej zachowań agresywnych. Druart i Waelput (2009:157), orędowniczki kooperacyjnego podejścia w edukacji, tak podsumowują swoją książkę-instruktaż: *Nauka współpracy od najmłodszych lat łagodzi konflikty, reguluje napięcia, zapewnia lepsze zrozumienie drugiej osoby, wzbogaca interakcje społeczne i udoskonala kompetencje poznawcze dzieci*. Oznacza to m.in. mniej agresywnych reakcji po skończeniu rozgrywki, ogólnie lepszą integrację grupy, zmniejszenie lęku przed wypowiedzianiem się w języku obcym i popełnianiem błędów oraz większą motywację do nauki (Wajda 2014a:5-7).

Czy gry kooperacyjne nie są jednak zbyt skomplikowane na spotkania z językiem obcym w przedszkolu? Z pewnością wymagają na początku nieco dłuższych wyjaśnień (i to w języku ojczystym) niż przy prezentowaniu gier z rywalizacją, do których dzieci są przyzwyczajone. Takie wprowadzenie można natomiast zilustrować gestem i mimiką, a przy

kolejnych rozgrywkach zmienić język polski na język nauczany, zachowując przy tym znane już przedszkolakom komunikaty niewerbalne. Dobrze jest oprzeć demonstrację na wskazaniu sytuacji porażki i zwycięstwa. Przykładowo w *ZooMemo* nauczyciel pokazuje, jak dyrektor przemieszcza się po swojej drodze, a kiedy dochodzi do zoo, pedagog robi smutną minę, udaje płacz, kieruje kciuki w dół. Potem oddala dyrektora od bramy, układa karty ze zwierzętami, robi zadowoloną minę, klaszcze i się cieszy.

Dobierając gry kooperacyjne na zajęcia językowe z dziećmi, zdecydujemy się na jak najprostsze, nawet te, które w kontekście domowym byłyby nudne dla naszego odbiorcy. Poszczególne aktywności na zajęciach powinny trwać krótko (Komorowska 2002:32), ponieważ grupa zazwyczaj jest liczniejsza niż w warunkach rodzinnych, a przedszkolaki będą miały i tak dodatkową trudność w postaci niepełnego rozumienia przekazu językowego i prób budowania prostych wypowiedzi obcojęzycznych, do których nauczyciel będzie zachęcał w czasie rozgrywki.

Jest jeszcze drugie podstawowe kryterium selekcji: proponowana gra musi umożliwić zrealizowanie wyznaczonych przez nauczyciela funkcji, np.: organizacyjnej, motywującej, poznawczej, wychowawczej, dydaktycznej, a w ramach tej ostatniej doprowadzić do osiągnięcia założonych celów językowych, które z kolei można podzielić na cele związane z poprawnością językową i sprawnością komunikacyjną (Siek-Piskozub 1997:12-13, 20-24). Na ostateczny charakter rozgrywki wpłynie także faza zajęć (rozgrzewka, wprowadzanie materiału, synteza), w czasie której ma ona mieć miejsce (tamże:28-31). Gry oparte na współpracy doskonale nadają się do utrwalania czy powtarzania materiału, rozwijania sprawności rozumienia ze słuchu i wypowiedziania się w języku obcym, ale można dzięki nim też ćwiczyć fonetykę czy uczyć nowych słów.

### Z okazji jesieni lub Halloween

O niezwykle prostej, losowej grze kooperacyjnej o zimie, do bezpłatnego pobrania i wydrukowania, można przeczytać w czasopiśmie *Homo Ludens* (Wajda 2014a:10-13). Jej celem jest utrwalenie/powtórzenie opisu bałwana w języku francuskim (duża kula, mała kula, kamienie, kapelusz, oczy, buzia, ciało) i nazw pór roku (zima, wiosna). Ponieważ do zimy jeszcze daleko, dopiero nadchodzi jesień, a dla anglistów oznacza to realizację tematu o Halloween, warto przetestować założenia

<sup>3</sup> Ze szczegółowymi opisami gier kooperacyjnych dla przedszkolaków można się zapoznać na blogu *Gry kooperacyjne dla dzieci* [online] [dostęp 07.07.2015] <<http://www.grykooperacyjne.blogspot.com>>.

gier opartych na współpracy, rozgrywając partię *The Bat Family*<sup>4</sup> o niesfornych nietoperzach (Wajda 2014b). Przedszkolaki kładą zwierzęta spać, powtarzając przy tym nazwy sześciu kolorów i starając się zapamiętać ułożenie kart podobnie jak w *memory*. Gra została przygotowana przez wydawnictwo SuperMemo World z myślą o nauczaniu angielskiego, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby uczyć się z nią niemieckiego czy francuskiego. Poniższy opis rozgrywki zgodny jest ze schematem tworzenia gier kooperacyjnych opracowanym przez francuskie stowarzyszenie nauczycieli AGEEM z departamentu Indre, ze zmianami autorki<sup>5</sup> (Wajda 2014a:7-10).

### Gra *The Bat Family*

**Wiek dzieci i wielkość grupy:** 4-6 lat, do 8 osób

**Poziom językowy:** A1

**Czas:** ok. 5 min

#### Cel dydaktyczny:

- kompetencje ogólne:
  - rozwijanie poczucia przynależności do grupy;
  - budowanie motywacji do nauki języka angielskiego;
- komunikacyjne kompetencje językowe:
  - spontaniczne wypowiedzianie się w języku angielskim;
- nazywanie kolorów (powtórzenie):
  - *It's white/yellow/red/green/blue/black;*
  - *It's a red/yellow!... hat.*
- nazywanie członków rodziny nietoperzy:
  - *mummy bat, daddy bat, baby bat;*
- opisywanie nietoperzy:
  - *The baby bat is (not) sleeping;*
- rozumienie opisu nietoperzy i czynności:
  - *The baby bat is sleeping upside down;*
  - *The baby bat is wearing a red hat;*
  - *Mummy bat and daddy bat are coming back!;*
- rozumienie zdań wyrażających zadowolenie i niezadowolenie:
  - *Good baby bats! We are happy with you!;*
  - *Bad baby bats! We are unhappy with you!;*
- osłuchanie z poleceniami związanymi z grami.

<sup>4</sup> PDF z grą można bezpłatnie pobrać z *Teacher's Club* ze strony <[http://www.memo-the-dragon.pl/teachers\\_club](http://www.memo-the-dragon.pl/teachers_club)>. Należy wcześniej dokonać rejestracji. Po zalogowaniu się w zakładce <gratisowe materiały i pomoce dydaktyczne> można pobrać m.in. grę o nietoperzach.

<sup>5</sup> Dodano hasło *Ułożenie planszy*.

#### Temat gry:

Życie rodziny nietoperzy, nocny tryb życia, spanie głową w dół, mieszkanie w zamku.

#### Problematyka gry:

Trzeba pomóc dzieciom nietoperzy zasnąć przed powrotem rodziców.

#### Zadanie graczy:

Nietoperze z gry marzną i kładą się spać ubrane w czapeczki. Zadaniem graczy jest nałożenie zwierzętom nakryć głowy, co skłoni je do zapadnięcia w drzemkę.

#### Zagrożenie:

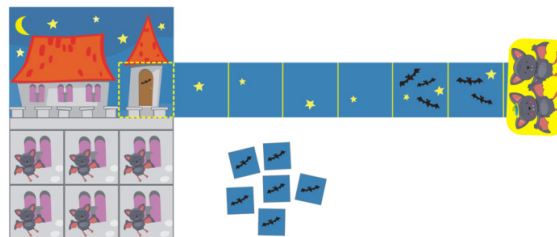
Wracający do zamku rodzice nietoperze, którzy polecili dzieciom położyć się spać. Rodzice poruszają się po torze złożonym z sześciu, siedmiu lub ośmiu pól (trzy poziomy trudności do wyboru), który kończy się drzwiami do zamku.

#### Ułożenie planszy i sposób grania:

Pod rysunkiem z dachem zamku układamy w dwóch rzędach pomieszczone sześć kart z latającymi nietoperzami (z rysunkiem śpiących zwierząt na spodzie).

Na drzwiach w górnej części zamku kładziemy koniec toru z trasą dla rodziców – nietoperzy, a tych ostatnich umieszczamy na polu startowym z symbolem jednego nietoperza (najłatwiejszy poziom gry).

Odwracamy karty z czapeczkami obrazkiem do dołu (na górze widnieć będą symbole nietoperzy) – zob. Rysunek 1.



Rysunek 1. Ułożenie planszy na początku gry (SuperMemo World)

Gracze po kolei odkrywają jedną z sześciu małych kart z rysunkami czapeczek: białą, żółtą, czerwoną, niebieską, zieloną, czarną (karty z symbolem nietoperza) oraz jedną z dużych

kart ze śpiącymi nietoperzami w nakryciu głowy, w jednym z sześciu kolorów (duże karty z latającym nietoperzem).

Dzieci nazywają po angielsku kolor czapeczek na obu kartach.

Jeśli jest on taki sam, udało się położyć dane zwierzątko spać. Karta z samą czapeczką jest odkładana na bok, a karta z nietoperzem zostaje odkryta. Gra kolejna osoba.

Jeśli kolory są różne, nietoperz nie idzie spać. Karta z czapeczką jest mieszana z pozostałymi małymi kartami, a karta ze śpiącym zwierzęciem zostaje zakryta. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Grający może poprosić grupę o pomoc we wskazaniu właściwej karty, ale sam podejmuje ostateczną decyzję odnośnie do swojego ruchu.

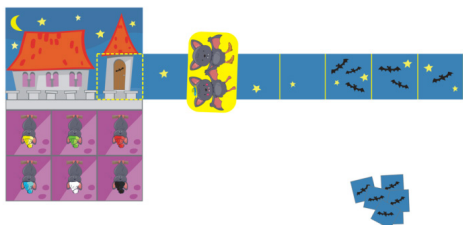
### Przeszkody i utrudnienia:

Po każdej nieudanej próbie położenia nietoperza spać gracze przesuwają rodziców o jedno pole w stronę drzwi zamkowych.

### Warunki wygranej:

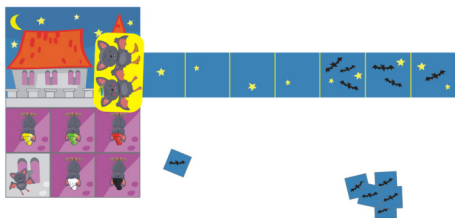
Rozgrywka kończy się:

- zwycięstwem, jeśli wszystkie małe nietoperze zasną, zanim rodzice wejdą na pole z drzwiami do zamku – zob. Rysunek 2.



Rysunek 2. Gra kończąca się zwycięstwem (SuperMemo World)

- porażką, gdy rodzice staną na tym polu, a choćby jedno dziecko nie będzie spało – zob. Rysunek 3.



Rysunek 3. Gra kończąca się przegraną (SuperMemo World)

### Akcesoria:

- sześć kart z dziećmi nietoperzami: po jednej stronie rysunek latającego ssaka przed zamkiem, po drugiej ze zwierzęciem śpiącym do góry nogami w zamku, w czapeczce w jednym z sześciu kolorów – zob. Rysunek 4.



Rysunek 4. Dwustronne karty z dziećmi nietoperzami: latającymi i śpiącymi (SuperMemo World)

- sześć małych kart z czapeczkami w jednym sześciu kolorów, które na odwrocie mają identyczny symbol nietoperza – zob. Rysunek 5.



Rysunek 5. Karty z czapeczkami – awers i symbolem nietoperza – rewers (SuperMemo World)

- rysunek górnej części zamku z drzwiami – zob. Rysunek 6.



Rysunek 6. Dach zamku (SuperMemo World)

- droga rodziców zakończona drzwiami, zawierająca łącznie osiem pól, w tym trzy różne miejsca startowe z różną liczbą nietoperzy: jednym – najprostszy wariant gry, dwoma – średnio trudny, trzema – trudny – zob. Rysunek 7.



Rysunek 7. Trasa rodziców (SuperMemo World)

- rysunek rodziców nietoperzy – pełniący funkcję pionka, znacznika – zob. Rysunek 8.



Rysunek 8. Znacznik rodziców (SuperMemo World)

*The Bat Family* należy wydrukować, ewentualnie wykonać samodzielnie.

Z okazji Halloween można zaopatrzyć się też w gotową grę kooperacyjną *Potwory do szafy* (Bauza 2013) o śmiesznych stworach chowających się pod łóżkiem. Umożliwi ona powtórzenie nazw zabawek. Jeśli jest ich zbyt dużo, nauczyciel usuwa z gry część kart lub nakleja na symbole przedmiotów rysunki ze znanymi dzieciom słowami. Dwie ciekawe propozycje na proste rozgrywki z udziałem potworów łakomczuchów przedstawiają także Druart i Waelput (2009:86-89). Rozgrywki pozwolą przećwiczyć w radoszej atmosferze liczenie od jednego do czterech.

## Podsumowanie

Specjalistyczne sklepy oferują wiele wspaniałych planszowych gier rodzinnych inspirujących do tworzenia własnych zabaw służących nauce języka. Wśród nich są gry kooperacyjne, w których cała grupa solidarnie zмага się z wirtualnym przeciwnikiem i albo razem przegrywa, albo wygrywa. To podejście bez rywalizacji minimalizuje ryzyko pojawienia się konfliktu między przedszkolakami, pozwala zapewnić lepsze samopoczucie dzieci i daje im poczucie bezpieczeństwa.

Zapoznając małych uczniów z grami opartymi na współpracy, poświęćmy trochę czasu na wyjaśnienie ich celu, wyszukajmy pozycję z prostymi zasadami i powiążmy ją z celami zajęć. Możemy sprawić dzieciom radość już na początku roku szkolnego, zapraszając je do gry o sympatycznych małych nietoperzach, które trzeba położyć spać. W czasie rozgrywki maluchy będą mimowolnie powtarzać nazwy kolorów, wspólnie walczyć o zwycięstwo i cieszyć się z niego.

## Bibliografia

- B.A.O.-Jeunesse asbl. *Formation d'animateur à la coopération* [niepublikowane materiały ze szkolenia w 2014 r.]. Thimister: B.A.O.-Jeunesse asbl.
- Bay-Hinitz, A.P., Peterson, R.F., Quilitch, H.R. (1994) Cooperative Games: A Way to Modify Aggressive and Cooperative Behaviors in Young Children. W: *Journal of Applied Behavior Analysis*, nr 3, 435-446.
- BoardGameGeek [online] [dostęp 07.07.2015] <<https://boardgamegeek.com/>>.
- Druart, D., Waelput, M. (2009) *Coopérer pour prévenir la violence. Jeux et activités d'apprentissage pour les enfants de 2 1/2 à 12 ans*. Bruksela: De Boeck.
- Komorowska, H. (2002) *Metodyka nauczania języków obcych*. Warszawa: Fraszka Edukacyjna.
- Rachédi, M.-F. (2012) Les jeux coopératifs à partir de la littérature enfantine. W: *Animation & Education*, nr 231, 26-27.
- Siek-Piskozub, T. (1997) *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- TricTrac [online] [dostęp 07.07.2015] <<http://www.trictrac.net/>>.
- Université de Paix (2011) *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*. Lyon: Éditions de la Chronique Sociale.
- Wajda, N. (2014a). Gry kooperacyjne na zajęciach języka obcego dla przedszkolaków. W: *Homo Ludens*, nr 1 [online] [dostęp 07.07.2015] <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/161/>>.
- Wajda, N. *Gry kooperacyjne dla dzieci* [online] [dostęp 07.07.2015] <<http://www.grykooperacyjne.blogspot.com>>.

## Cytowane gry kooperacyjne

- Bauza, A. (2013) *Potwory do szafy*. Warszawa: Granna.
- Deacove, J. (2008) *Zamki z piasku*. Heerhugowaard: Sunny Games.
- Djeco (2012) *Little cooperation*. Paryż: Djeco.
- van Hoornt, M. (2014) *ZooMemo*. Heerhugowaard: Sunny Games.
- Wajda, N. (2010) *Bonhomme de neige* [online] [dostęp 07.07.2015] <<https://maternelle.edublogs.org/scenario-1/>>.
- Wajda, N. (2014b) *The Bat Family. Gra kooperacyjna do nauki angielskiego dla przedszkolaków*. Poznań: SuperMemo World [online] [dostęp 07.07.2015] <[http://www.memothedragon.pl/teachers\\_club](http://www.memothedragon.pl/teachers_club)>.

## Natalia Wajda

Romanistka, metodyk nauczania języka francuskiego, autorka materiałów do nauki tego języka w przedszkolu, redaktor prowadząca i współautorka kursu angielskiego dla przedszkolaków *Memo The Dragon* (2013-2015 SuperMemo World). Prowadzi blog o grach kooperacyjnych

[www.grykooperacyjne.blogspot.com](http://www.grykooperacyjne.blogspot.com).