

# Gry planszowe i karciane jako narzędzie do rozwijania umiejętności mówienia na zajęciach z języków obcych

AGATA JACKIEWICZ

Gry planszowe i karciane to doskonała alternatywa dla wszechobecnych nowoczesnych technologii, również na zajęciach z języków obcych. To idealne narzędzie do ćwiczenia tak ważnej umiejętności jak komunikacja w języku docelowym. Gry na lekcjach języków obcych stymulują do spontanicznych i bezstresowych wypowiedzi, a także podnoszą motywację i aktywizują uczniów.

W dobie coraz powszechniejszej cyfryzacji nauczyciele zachodzą w głowę, co robić, aby sprostać oczekiwaniom pokolenia Internetu, portali społecznościowych i smartfonów. Mamy już sporo podręczników do nauki języków obcych z wykorzystaniem tablicy interaktywnej, aplikacji na telefon, stron internetowych, bo przecież musimy wzbudzić zainteresowanie uczniów, dla których „analogowy” zestaw książka + zeszyt ćwiczeń to o wiele za mało. Czasem warto jednak zaoferować naszym podopiecznym bardziej tradycyjne metody, które pozwolą połączyć przyjemne z pożytecznym i poprzez świetną i niezapomnianą zabawę rozwinąć umiejętność mówienia. Idealnym narzędziem są tutaj gry karciane i planszowe.

Podczas zabawy eliminujemy na lekcjach blokadę przed mówieniem w języku obcym i bardzo częsty wśród uczniów lęk przed popełnieniem błędu, a także motywujemy do spontanicznych wypowiedzi. Takie niestandardowe sposoby nauki języka rozwijają nie tylko kreatywność i przełamują barierę w mówieniu, ale także pomagają zapamiętać materiał i aktywizują uczniów (zwłaszcza gdy można wygrać piątkę).

W szkole języka hiszpańskiego Diálogo w Lublinie, w której prowadzę zajęcia, wyszliśmy naprzeciw

oczekiwaniom słuchaczy i postawiliśmy na tzw. nauczanie odwrócone (ang. *flipped classroom*). Kursanci przed przyjściem na zajęcia opracowują moduł lekcyjny na platformie internetowej w całości oparty o cyfrowe technologie i aplikacje służące do nauki słownictwa, gramatyki i rozwijania kompetencji językowych. Zajęcia stacjonarne, które odbywają się raz w tygodniu, prowadzone są w formie warsztatowej i skupiają się wyłącznie na komunikacji między uczestnikami, na podstawie materiału tematycznego poznanego na platformie. Lektorzy muszą tak zaplanować te zajęcia, aby zagadnienia poznane w module internetowym zostały przez kursantów zastosowane praktycznie. Gry planszowe i karciane sprawdzają się tu idealnie – stymulują kursantów do mówienia i stanowią równowagę między modułem interaktywnym („cyfrową” teorią) a zajęciami warsztatowymi („analogową” praktyką).

Obecnie oferta gier na rynku jest tak bogata, że każdy znajdzie coś dla siebie. Na zajęciach z języków obcych najlepiej sprawdzą się te gry, które nie mają skomplikowanych zasad i zachęcają do bezstresowego wypowiadania się. W artykule przedstawiam kilka sprawdzonych przede mnie gier karcianych i planszowych, które stymulują uczniów do komunikacji werbalnej na wszystkich poziomach znajomości języka.

### **Story Cubes, czyli historie wyrzucone z kostek**

*Story Cubes* to kostki z rysunkami – ilustracjami czynności, przedmiotów, osób – z których mamy utworzyć historię. Rzucamy dziewięcioma kostkami, a następnie opowiadamy historię związaną z rysunkami, które na nich wypadły. Jest wiele wariantów tej gry: wspólne opowiadanie mogą budować kolejno wszyscy uczestnicy albo każda osoba lub para. Dobra zabawa gwarantowana – przy tak przypadkowej kombinacji rysunków trudno jest wymyślić logiczne i mało zabawne opowiadanie. Opisana gra jest idealna od poziomu A2. Przydaje się między innymi do powtarzania czasów (przyszłych, przeszłych i teraźniejszych), nazw czynności, różnorodnego słownictwa. Będzie doskonała do porównywania czasów przeszłych dokonanych i niedokonanych jako materiał stymulujący do tworzenia opowiadań. Na lekcjach można wykorzystać ją jako ćwiczenie na rozgrzewkę lub podsumowanie zajęć.

### **Time-line, czyli historia i czas przeszły razem**

*Time-line* to gra karciana, która polega na chronologicznym porządkowaniu wydarzeń historycznych. Gra ma bardzo proste zasady – należy ułożyć karty z wydarzeniami według dat. Jest doskonała do ćwiczenia czasów przeszłych dokonanych i dat na poziomach od A2 do B2. Sprawdza się jako podsumowanie modułów, w których był wprowadzany czas przeszły dokonany – pozwoli uczniom na praktyczne użycie form tego czasu i tym samym będzie idealną alternatywą dla żmudnych ćwiczeń gramatycznych polegających na wypełnianiu luk w zdaniach.

### **Time's Up Celebrity, czyli kalambury ze sławnymi osobami (B2-C2)**

Gra towarzyska polegająca na opisywaniu i zgadywaniu jak największej ilości haseł. W trakcie trzech rund mamy za zadanie przekazać partnerowi, jakie hasło znajduje się na danej karcie. W pierwszej rundzie animator stara się, aby członkowie jego drużyny odgadli jak najwięcej słów z kart i wypowiada dowolne zdania w ramach podpowiedzi. W drugiej rundzie można wypowiedzieć tylko jedno słowo, a drużyna ma tylko jedną szansę odgadnięcia każdej karty. W trzeciej rundzie można podpowiadać tylko za pomocą gestów lub dźwięków.

Standardowa wersja zawiera karty z postaciami (muzycy, piosenkarze, politycy, bohaterowie filmów, książek itp.). Ten wariant jest idealny na poziomy zaawansowane. Można także ograniczyć hasła do osób i postaci związanych z konkretnym krajem i w ten sposób wprowadzić element wiedzy kulturowej.

### **Time's Up Family, czyli kalambury z przedmiotami, zwierzętami i zawodami (od A2)**

Wersja *Family* polega na tłumaczeniu i odgadywaniu haseł, którymi są nazwy przedmiotów, zwierząt, zawodów. Można ją wykorzystać od poziomu A2, jest prostsza od wersji z odgadywaniem postaci.

Gra *Time's up* sprawdzi się jako ćwiczenie „ożywiające” zajęcia, zwłaszcza statyczne, na których było dużo teoretycznych informacji i uczeń nie miał możliwości wzięcia czynnego udziału i wielu okazji do wypowiedzenia się.

### **Dixit, czyli językowy poker**

Przenosimy się do krainy baśni oraz snów. Gra *Dixit* to piękne obrazki, do których wymyślamy skojarzenia. Każdy gracz w swojej turze jest narratorem. Wybiera spośród swoich sześciu obrazków jeden i wymyśla do niego skojarzenie. Może to być pojedyncze słowo, cytat lub krótką historyjką. Następnie pozostali gracze wybierają spośród swoich kart taką, która – ich zdaniem – najlepiej pasuje do hasła narratora. Narrator zbiera wszystkie karty łącznie ze swoją i układa je odkryte na stole. Pozostali gracze w tajemnicy głosują, która karta, według nich, jest kartą narratora. Kiedy wszyscy dokonają wyboru, przyznawane są punkty.

Ta gra może być wykorzystywana na zajęciach już od poziomów początkujących – wystarczy jedno słowo, aby podać hasło do karty. Będzie idealna również do praktycznej i przyjemnej nauki nowego słownictwa i wyrażenia. Można wykorzystać ją na początku lekcji, jako formę powtórzenia i rozgrzewki, lub na zakończenie w ramach podsumowania zajęć.

### **Komiks, czyli historie na wyżynach wyobraźni**

Komiks to świetna zabawa, która nie tylko zachęci uczniów do mówienia, ale również pozwoli wznieść się na szczyty kreatywności. Gra polega na tworzeniu opowieści poprzez układanie kolejnych kadrów tak, aby powstała pełna strona komiksu. Najciekawsze historie wygrywają, a uczniowie wychodzą z lekcji niezwykle zainspirowani i zmotywowani.

Polecam wykorzystać tę grę jako formę powtórzenia czasów przeszłych – sprawdzi się jako ćwiczenie na porównywanie czasów dokonanych i niedokonanych oraz budowanie fabuły w opowiadaniach z użyciem odpowiednich wyrażenia i zwrotów. Na tę grę można przeznaczyć całą lekcję, niech każdy uczeń dostanie szansę przedstawienia na forum klasy swojego komiksu, a także wysłuchania i ocenienia prac kolegów.

### **Pamiętne historie, czyli dawno, dawno temu...**

*Pamiętne historie* to gra karciana, która polega na wymyśleniu opowiadań na podstawie otrzymanych kart z ilustracjami. Podczas pierwszej rundy każdy z graczy opowiada dwie historie, uwzględniając wszystkie obrazki, i kiedy wypowiada dane słowo, wyklada odpowiednią kartę. W drugiej rundzie odgadujemy, jakie karty mieli pozostali gracze. Gra świetnie sprawdza się jako praktyczne ćwiczenie użycia czasów oraz słownictwa. Można wykorzystać ją już od poziomów początkujących, aby przełamywać opór uczniów przed mówieniem – zabawne historie, jakie powstają w trakcie gry oraz skupienie się na zapamiętywaniu kart innych graczy pomogą wyeliminować stres przed wypowiedzią w obcym języku. *Pamiętne historie* pozytywnie nastroją naszych uczniów i zmotywują ich do aktywnego udziału w lekcji, a więc będą doskonałym ćwiczeniem na rozgrzewkę, zwłaszcza przed trudnym i nowym tematem zajęć.

### **Kaleidos, czyli wyścig dla spostrzegawczych**

To świetna gra na powtórzenie słownictwa na wszystkich poziomach znajomości języka obcego. Każdy z graczy otrzymuje obrazek, a następnie losowana jest kategoria, np. coś okrągłego, coś kwadratowego, coś twardego, coś miękkiego itp. Zadaniem graczy jest odnalezienie na obrazku, w ciągu czasu odliczanego przez klepsydrę, jak największej liczby przedmiotów, które będą pasowały do wylosowanej kategorii. Piękna grafika, element rywalizacji oraz ciekawy sposób na powtórzenie słownictwa sprawią, że grę pokochają i dzieci, i dorośli. W zależności od wariantu, który wybierzemy, takie ćwiczenie może zająć nam

od kilku do kilkunastu minut. Gra będzie idealnym prze rywnikiem w trakcie zajęć. Kiedy zauważymy brak zainteresowania uczniów, znużenie lub zwyczajną niechęć, zaskoczmy ich, porzućmy na chwilę ćwiczenia gramatyczne czy nieciekawy tekst w podręczniku, rozdajmy im plansze i pozwólmy przenieść się na chwilę w bajkowy, obrazkowy świat. Gwarantuję, że po takim ćwiczeniu powrót do właściwego tematu lekcji spotka się z większą aprobatą i zainteresowaniem.

### **Podsumowanie**

Swobodna komunikacja w języku docelowym to marzenie każdej osoby, która uczy się języka obcego. Jako nauczyciele i lektorzy jesteśmy zobowiązani robić wszystko, aby pomóc w realizacji tego celu. Dlatego powinniśmy urozmaicać warsztat pracy i wzbogacać go o ciekawe metody. Od czasu do czasu dobrze jest porzucić standardowy schemat lekcji i zaoferować uczniom rozrywkę, która okaże się niezwykle pożyteczna. Satysfakcja, zadowolenie oraz rozluźnienie uczniów po lekcji z wykorzystaniem gier planszowych lub karcianych z pewnością utwierdzą każdego nauczyciela w przekonaniu, że warto wprowadzać takie elementy na zajęciach języków obcych.

**AGATA JACKIEWICZ** Absolwentka iberystyki na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Od 7 lat nauczycielka języka hiszpańskiego w XIV Liceum Ogólnokształcącym im. Zbigniewa Herberta w Lublinie oraz lektorka w szkole języka hiszpańskiego *Diálogo*.