**Wyłącz tablet, zagraj w planszówkę!**

**O pozytywnym wpływie gier planszowych na rozwój dzieci**

 Ten krótki artykuł ma za zadanie zachęcić rodziców i dzieci do takiej właśnie formy spędzania wolnego czasu. Spróbuję podzielić się z Państwem swoimi przemyśleniami, ponieważ jestem nie tylko nauczycielką, ale także mamą dorastającej nastolatki.

 Na początek chciałam podzielić się fantastycznym doświadczeniem- wizytą w islandzkiej szkole dla tzw. „trudnej młodzieży”, w której wykorzystywano gry planszowe w celach terapeutycznych. Sama szkoła zajmowała dwa budynki, pracowało w niej około 30 nauczycieli, ale uczniów było… 20. Trafiali do niej uczniowie, którzy mieli problemy w powszechnych szkołach. Jednak to oni podejmowali decyzję, czy w ogóle chcą tam chodzić. Celem rocznego pobytu w tej szkole było nauczenie młodzieży przestrzegania zasad i dobre funkcjonowanie w szkole masowej. Mieli do dyspozycji bardzo dobrze wyposażone pracownie, ciekawe zajęcia, profesjonalną kadrę, ale przede wszystkim w szkole panowały jasne reguły oraz system nagród i kar. Gdy pierwszy raz zobaczyliśmy szkołę, oprócz ilości uczniów i nauczycieli zdziwił nas fakt, że nauczyciele w czasie zajęć po prostu grali z uczniami w karty. Na stole stał zegar z włączonym stoperem, po skończonym czasie, uczniowie przechodzili na inne zajęcia. Gry z nauczycielami miały ich nauczyć przestrzegania zasad, skupienia i pewnego rodzaju dyscypliny. Gdy zażartowałam w rozmowie z Panią Dyrektor, że gdybym tam mieszkała, to chyba specjalnie sprawiałabym problemy, żeby trafić do takiej fajnej szkoły, to zaśmiała się i powiedziała, że jej córka mówi to samo. Jednak na pierwszy rzut oka widać było, że takie podejście przynosi efekty- uczniowie byli spokojni, pogodni, nie sprawiali w ogóle wrażenia „problemowej młodzieży”.

 W Internecie można odnaleźć szereg artykułów na temat zalet gier planszowych, pozwolę sobie zacytować fragment jednego z nich, który wymienia funkcje gier:

**Funkcja kształcąca** gry polega głównie na doskonaleniu i rozwijaniu procesów i zdolności orientacyjno-poznawczych u dzieci. Podczas gry kształtują się u dzieci właściwości, które są niezbędne i potrzebne w uczeniu się, np. planowa realizacja zamierzeń, koncentrowanie uwagi na wybranym przedmiocie, spostrzegawczość i wyobraźnia, pamięć i umiejętność analizy i syntezy porównywania i obserwacji.

**Funkcja poznawcza.** Gry, które są ukierunkowane na cele poznawcze służą gromadzeniu materiału o otaczającej rzeczywistości społecznej i przyrodniczej oraz utrwaleniu i operowaniu zdobytymi informacjami. W grachdydaktycznych o charakterze poznawczym dzieci wykonują zadania do realizacji, których potrzebna jest określona wiedza o rzeczach, zjawiskach i prawidłowościach otaczającej dziecko rzeczywistości. Gry poznawcze pełnią rolę wspomagającą w zakresie uświadamiania dzieciom istoty  poznawanych rzeczy, zjawisk i prawidłowości oraz sensu dokonujących się na oczach przemian.

**Funkcja motywacyjna.** Funkcja motywacyjna polega na pobudzaniu do aktywności poznawczej, która ma wyzwalać i rozwijać zainteresowania otoczeniem. Funkcja motywacyjna gier dydaktycznych jest więc przygotowaniem do podejmowania samodzielnych działań, obserwacji; wdraża do świadomej dyscypliny. Gry zapewniają większą koncentrację oraz motywację do bardziej intensywnego uczenia się, które sprzyja rozwojowi twórczości dziecięcej, umożliwiają nasilenie kontaktu między sobą, wdrażają do świadomej dyscypliny.

**Funkcja integracyjna:** Gry dydaktyczne odgrywają ważną rolę w kształtowaniu pojęć oraz utrwalaniu zdobytej wiedzy. Jest to jedna z form działalności ludzkiej, urozmaicona zadaniami: ćwiczenia sprawiają dziecku przyjemność i zadowolenie z faktu wykonania danych czynności. Dziecko zdobywa przy tym nowe wiadomości i umiejętności oraz je utrwala. Przez gry dziecko zdobywa umiejętności oceny współgrających i siebie z punktu widzenia zawartych  w grach reguł. Jest ważnym czynnikiem integrującym u dzieci procesy poznawania, działania i przeżywania.

**Funkcja kształcąca** w której dziecko kształci swoje zmysły, doskonali sprawność motoryczną, wzbogaca wiedzę o świecie, a także wzbogaca wiedzę o samym sobie, to znaczy poznaje swoje możliwości i uczy się je oceniać.

**Funkcja wychowawcza** dzięki której dziecko przyswaja różne normy, uczy się reguł w różnych sytuacjach, uczy się przestrzegania umów z innymi dziećmi.

**Funkcja terapeutyczna** (korekcyjna), w której podczas zabaw dziecko ma możliwość uwolnienia się od napięć, emocji uczy się wyrażania uczuć oraz rozwiązywania swoich problemów.

**Funkcja projekcyjna** - dzięki temu, że w grze dziecko wchodzi w różne sytuacje i wykonuje różne zadania , pełni różne role. Dzięki tej funkcji można poznać dziecko i wychwycić mocne i słabe strony. (<http://www.kostka.egaudi.pl/zalety%20gier.html>)

Prostszymi słowami i podsumowując gry planszowe ćwiczą m.in.: skupienie uwagi, logiczne myślenie, przestrzeganie reguł, ale również panowanie nad emocjami, przeżywanie porażek i sukcesów, podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów, współpracę z innymi.

Na koniec pozwolę sobie na nasz subiektywny (!) ranking gier planszowych (nie jest to lokowanie produktu):

**Dixit-** gra karciana wymyślona przez francuskiego lekarza, który pracował z „trudną młodzieżą”. Polega na wymyślaniu skojarzeń. Nawet nadpobudliwe dzieci ją uwielbiają, dobrze sprawdza się też na imprezach tylko dla dorosłych

**Farmer-** wymyślona przez profesora matematyki w czasie okupacji, w tych czasach ręcznie robiona przez żonę profesora i potajemnie sprzedawana. Dla dzieci bardzo wciągająca.

**Pociągi-** moja ulubiona, można grać z dziećmi i dorosłymi, jednocześnie nie przeszkadzając w toczącym się życiu towarzyskim

**Wilk, koza i kapusta-** trzeba bezpiecznie przewieźć swoją kozę, kapustę i wilka i próbować zjeść przeciwnika. Ćwiczy logiczne myślenie i pamięć.

**Pan tu nie stał!-** ustawiamy się do kolejek z czas ów PRL-u i próbujemy jak najwięcej kupić, przy okazji trochę historii.

**5 sekund-** to nie tak dużo czasu, by wymyślić skojarzenia

**Dobble-** trochę jak szybkie czytanie, tylko z obrazkami. Niestety dzieci są często w tym lepsze od rodziców

**Scarbble-** klasyk. Ja uwielbiam!

**Gry karciane-** wojna (pierwsza gra dla maluchów, które znają już liczby), makao, kent (tak jak kuku, tylko trzeba pokazać swojemu karcianemu partnerowi tajny znak- bardzo wesoła gra), brydż (ambitnie, ale my graliśmy w trójkę, wykładając przed licytacją połowę kart na stół. Kto gra, wie o co chodzi. Dziecko uczy się trochę rozgrywki, a rodzice mają namiastkę gry)

Akurat ja tak średnio lubię, ale moja rodzinka tak:

**Carcassone-** nie wiem czemu dzieci to tak lubią- układnie kart by tworzyć miasta, drogi i opactwa.

**Story Cubes-** kostki obrazkami, by ułożyć z nich historyjkę

Nie wspomniałam o **szachach**, bo nie przepadam za tą grą, ale znam kilku pasjonatów.

Na długie jesienne i zimowe wieczory naprawdę polecam.

Joanna Kula