

W jakie gry grać z dziećmi?

Kiedyś dzieci mogły się po prostu bawić. Wszechstronnemu rozwojowi służył ruch na świeżym powietrzu. Wyobraźnia zamieniała kije w ręce rumaki, dodając kolorytu i treści każdej zabawie. Liczne towarzystwo rówieśników umożliwiało naukę budowania więzi. Dzisiaj mamy mnóstwo zabawek i niemałe trudności z właściwym wyborem. Wśród nich znajdują się gry, którym należy poświęcić nieco uwagi. Każda gra niesie ze sobą pewne wartości. W najgorszym wypadku uczy jedynie przestrzegania reguł, poruszania się w określonych ramach, jednakowych dla wszystkich uczestników. Jednak znakomita większość gier wspomaga nabywanie określonych umiejętności, rozwija zainteresowania, wzbogaca wiedzę dziecka.

Gry angażujące całe ciało

Zarówno sześć-, jak dziewięcioletkowi można zaproponować gry angażujące dużą i małą motorykę. Kształtują mapę ciała, poprawiają orientację przestrzenną i napięcie mięśniowe. Zmuszają do partycypacji i wykonywania ruchów złożonych. Wpływają na ruch gałek ocznych, a tym samym na jakość spostrzegania wzrokowego. Zmiany pozycji głowy stymulują słuch dziecka. Budują więzi poprzez fizyczną bliskość uczestników. Likwidują napięcia i bariery, zmuszając do walki ze wspólnym przeciwnikiem – własną słabością. Można je wykorzystywać w przedszkolu, szkole i w domu. Są doskonałą alternatywą dla ograniczeń ruchowych związanych ze współczesnym modelem życia. Wspólna zabawa z rodzicem lub rodzicami zbliża, daje poczucie przynależności. Do najpopularniejszych gier angażujących pracę całego ciała należy Twister. Dla mniej zdeterminowanych proponuję gry wspomagające precyzję ruchów, w tym operowanie barkiem, łokciem i nadgarstkiem. Wpływają na jakość koordynacji wzrokowo-ruchowej. Uczą współpracy i tolerancji wobec innych uczestników zabawy. Motywują do realizacji celu, poprawiają koncentrację uwagi. Przykład stanowią *klocki Jenga*.

Gry planszowe

W bogatej ofercie gier planszowych można znaleźć takie, które rozwijają wyobraźnię przestrzenną, spostrzeganie, myślenie logiczne. Są to między innymi popularne warcaby, szachy oraz mniej znany, ale niezwykle emocjonujący *Samotnik*. Słynny niegdyś Master Mind doczekał się obrazkowych odpowiedników: *Zgadnij, kto to?* oraz *Gdzie jest Gacek?* Gry uczą wnioskowania na podstawie zbioru informacji. Żeby rozwiązać problem, dziecko

musi prawidłowo przeanalizować ich treść. To niebagatelna umiejętność w czasach, kiedy słowo jest wypierane przez wszechobecny obraz. Są też uwielbiane przez dzieci gry typu: *memo* – doskonały trening pamięci wzrokowej. Rozmaitość obrazków sprzyja stawianiu pytań, rozwijaniu słownika, porównywaniu liczebności zbiorów. Warto zwrócić uwagę na *memo* z tabliczką mnożenia. To jedna z nielicznych okazji, kiedy nauka staje się czystą przyjemnością.

Gry językowe

Ośmio-, dziewięciolatek może z powodzeniem uczestniczyć w grach typu Scrabble (wersja Junior). Budowanie słów, które stanowi istotę tej zabawy, przekłada się bezpośrednio na technikę czytania oraz ortograficzną poprawność pisma. O grach planszowych można by mówić w nieskończoność. Do tych wspomnianych wcześniej warto dołączyć wszelkie zagadki (np. Smoka Obiboka) dla młodszych oraz quizy (np. historyczny) dla starszych. Zawierają wiele cennych informacji, które, dzięki swojej zabawnej czy może raczej – zabawowej formie, łatwiej zapadają w dziecięcą pamięć. Strategiczne gry planszowe mają równie wiele zalet, co ich „młodsze siostry” – gry dla dzieci. Zmuszają do czytania, analizowania, rozumowania oraz respektowania zasad. Uczą praktycznego rozwiązywania problemów, nakłaniają do szukania najlepszych rozwiązań. Nierzadko łączą pokolenia, angażując pasję rodziców i dzieci. Sprzyjają wymianie doświadczeń, kontaktom z innymi ludźmi. Dają satysfakcję i uczą przegrywania. Warto jednak pamiętać, że tematyka i poziom gry powinny być adekwatne do wieku i możliwości percepcyjnych dziecka. Jak w tym kontekście wypadają gry komputerowe? No cóż. Nie ma wątpliwości, że cieszą się niezwykle popularnością wśród dzieci. Przyciągają magią obrazu i siłą dźwięku. Stanowią temat dziecięcych rozmów. Bywa, że znajomość gier determinuje pozycję socjometryczną w grupie. Pewnie w jakimś, ograniczonym wielkością monitora, stopniu, poprawiają spostrzeganie. Zapewne także zmuszają do intelektualnego wysiłku. Mają więc zalety. Ale nie o zalety tu chodzi, a o wady. O zagrożenia, które niesie wielogodzinne siedzenie przed ekranem monitora. O brak ruchu w tym okresie życia, który kojarzy się z aktywnością. O izolację od rzeczywistości, w tym od rodziny i rówieśników. O zamykanie się w świecie, którego nie ma i miejmy nadzieję, nigdy nie będzie.

Joanna Pluta

www.swierszczyk.pl