

Jan Amos Jelinek

**WSPIERANIE ROZWOJU  
UMYSŁOWEGO DZIECI**  
poprzez gry strategiczne

**Difin**

# Wprowadzenie

Jako chłopiec z trudnościami w uczeniu się nie miałem szkolnych sukcesów. Rodzice, zaniepokojeni moimi ocenami, poprosili o pomoc specjalistę. Tak po raz pierwszy spotkałem Panią Profesor Edytę Gruszczyk-Kolczyńską<sup>1</sup>. Pamiętam, jak rozłożyła dużą kartkę i powiedziała:

– Zagramy w grę. To będzie prosta gra.

Narysowała linię, potem drugą, i tak powstał chodniczek gry *Ściganki*<sup>2</sup>. Następnie ustawiła pionki i powiedziała:

– Będziemy się ścigać. Zobaczymy, kto pierwszy dotrze do mety. Rzuć kostką.

Pamiętam, że często wygrywałem. Wiele lat później, na studiach, dowiedziałem się – także od Pani Profesor – że oszukiwanie na korzyść dziecka nie jest oszustwem w pełnym tego słowa znaczeniu...

Pani Profesor nauczyła moich rodziców grać w kilka prostych gier, a opuszczając mój dom, poleciła, aby grali ze mną jak najczęściej. Lubiłem to, już wcześniej graliśmy w planszówki, choć nie było ich wiele. Pamiętam *Grzybobranie*, *Chińczyka* i *Warcaby*. Gdy trochę podrosłem, dziadek nauczył mnie grać w *Szachy*. Sam grał korespondencyjnie, nie byłem dla niego żadną konkurencją. Lubiłem czas, który razem spędzaliśmy nad planszami.

Czasem wygrywałem, a czasem nie. Stopniowo uczyłem się oddawać zwycięstwo i cieszyć z samej rozgrywki. Nie było łatwo napawać się wygraną innych osób,

---

<sup>1</sup> Prof. dr hab. Edyta Gruszczyk-Kolczyńska jest ekspertem w zakresie wspomagania rozwoju dzieci ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się oraz dzieci uzdolnionych matematycznie, autorką wielu publikacji z zakresu wspomagania dzieci w uczeniu się matematyki.

<sup>2</sup> Gra *Ściganka* została wyjaśniona w książce. Dla osób, które nie znają tej gry, wyjaśnię, że jest to gra rozgrywana na planszy jednoliniowej, na której gracze ścigają się do pola mety; kto pierwszy, ten zwycięża.

ale z czasem zrozumiałem, że w grach smak wygranej jest wyraźny tylko wtedy, gdy wcześniej posmakowało się przegranej.

Wybrałem studia pedagogiczne i kierunek *Pedagogika szkolna i korekcyjna*, na którym poznałem metodykę wspierania dzieci poprzez organizowanie gier edukacyjnych – *Sztukę konstruowania gier*<sup>3</sup>. Dowiedziałem się, jak wspierać dzieci w rozwoju, stosując gry stolikowe. W ten sposób moje życie zatoczyło koło...

W trakcie studiów pracowałem jako korepetytor z dziećmi mającymi problemy z nauką matematyki. Gry pomagały mi lepiej poznać dziecko. Grając z moimi uczniami w czasie przerw na naukę, dowiadywałem się, jak szybko dziecko orientuje się w zasadach nowej gry, jak radzi sobie z emocjami podczas wygranej i przegranej oraz jaki jest jego poziom rozwoju społecznego. Podczas regularnych zajęć korekcyjno-kompensacyjnych wykorzystywałem gry jako element relaksujący i zarazem utrzymujący poziom napięcia intelektualnego.

Innymi słowy, stosowanie gier stolikowych pozwalało mi utworzyć i podtrzymać nić porozumienia z dziećmi, dbać o ich odpowiedni poziom samooceny i wspierać poziom sprawności intelektualnej. Ponieważ rozgrywki w gry planszowe były zawsze wyczekiwane przez moich podopiecznych, uznałem tę formę prowadzenia zajęć za remedium na większość bolączek edukacyjnych. Kilka lat później, już jako pracownik Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie, naukowo zająłem się problemem wykorzystania gier stolikowych w procesie wspierania rozwoju poznawczego dzieci.

Już wcześniej zauważyłem, że arsenał gier dostępnych w *Sztuce konstruowania gier*, oscylujący wokół gier losowych, jest dość ograniczony. Uznałem, że duży, nietknięty dotąd potencjał tkwi w grach strategicznych, które co prawda wymagają od uczestników większego zaangażowania myślowego, ale również mogą być atrakcyjną formą wspierania sprawności intelektualnej dzieci<sup>4</sup>.

Regularnie gram też z moimi własnymi dziećmi – Marcinem i Łucją. Obok stołu, przy którym jemy posiłki, znajduje się półka, a na niej pudełko z pionkami oraz kartki z gotowymi planszami gier. Są na nich gry krótkie i niewymagające

---

<sup>3</sup> Autorkami publikacji *Sztuka konstruowania gier. Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier?* (1996, Warszawa, WSiP) są Edyta Gruszczyk-Kolczyńska, Krystyna Dobosz i Ewa Zielińska. Metoda ta polega na wspomaganiu dzieci z trudnościami w uczeniu się poprzez gry planszowe i nie tylko.

<sup>4</sup> Łukasz Gołębiowski, charakteryzując gry strategiczne, nazywa je spokojniejszymi, zajmującymi umysł, poważniejszymi (Gołębiowski Ł. (1831), *Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym, lub niektórych tylko prowincjach: umieszczony tu: kulig czyli szlichtada, łowy, maskary, muzyka, tańce, reduty, zapusty, ogień sztuczne, rusałki, sobótki i.t.p.*, Warszawa, Nakład Autora, Druk N. Glubksberga, s. 6).

dużej przestrzeni, dlatego najczęściej grywamy podczas śniadania. Pomiędzy jednym a drugim kęsem dzieci intensywnie zastanawiają się, jak najlepiej rozegrać partię. Gry są stałym elementem naszego codziennego rytuału. W zauważalny sposób podtrzymują uwagę i koncentrację dziecka, a jednocześnie dają przyjemne poczucie chęci osiągnięcia wygranej i wiążą się z niepewnością przegranej. Takie regularne ćwiczenie i obserwacje dzieci upewniły mnie, że gry mogą skutecznie przyczynić się do podniesienia dziecięcych sprawności intelektualnych, społecznych i emocjonalnych, a w konsekwencji – do poprawienia ocen w szkole. Uznałem, że pomysłem na skuteczne wspieranie dziecięcego potencjału należy się dzielić, dlatego postanowiłem napisać tę książkę.

Dysponując sprawdzonymi grami, rozpocząłem studia dostępnej literatury. Doszedłem do wniosku, że niewiele można powiedzieć o tym, jak należy organizować rozgrywki w gry strategiczne, aby stały się stymulujące, a także: jakie gry wybierać dla dzieci, w jakiej kolejności je przedstawiać, jak wyjaśniać graczom instrukcję, by nie sugerować strategii rozwiązania, oraz jak prowadzić dzieci, by samodzielnie wypracowywały sposoby wygrywania. Te i inne pytania wciąż pozostają otwarte, chociaż w książce tej starałem się odpowiedzieć na niektóre z nich.

Przyglądając się możliwości wspierania rozwoju dzieci poprzez gry planszowe, uznałem, że za punkt wyjścia należy przyjąć dziecko. Jego możliwości poznawcze, emocjonalne i społeczne muszą być pryzmatem oceny przydatności gier. Wybrane gry trzeba uporządkować w taki sposób, aby poznające je dzieci mogły ćwiczyć się w rozwiązywaniu problemów intelektualnych, stawać się coraz bardziej zahartowane emocjonalnie i tym samym odporne na niepowodzenia oraz coraz dojrzalsze w nawiązywaniu interakcji społecznych.

Tego typu podejście nie jest powszechne w rozważaniach o przydatności gier. Najczęściej za punkt wyjścia uznaje się możliwości samych gier<sup>5</sup> i na tym poprzedzają, przedstawiając „listę zalecanych”. To tak, jakby dostosowywać dzieci do gier, a nie gry do dzieci.

W niniejszej książce proponuję odmienne podejście. Przyjmuję rozwój umysłowy dzieci jako pryzmat. Należało najpierw dobrze przyjrzeć się ich możliwościom

---

<sup>5</sup> Przykładem są tu publikacje podkreślające znaczenie gier w konkretnych obszarach edukacyjnych i strefach rozwoju dziecka. Na przykład w zakresie edukacji matematycznej interesująca jest pozycja Cipora K., Szczygieł M., *Gry planszowe jako narzędzie wspomagania wczesnych kompetencji matematycznych* (2013, *Edukacja*, 3, s. 60–75), w zakresie wspierania rozwoju społecznego: Pytel K., Salwa A., *Spotkania przy planszy* (2012, *Wychowanie w Przedszkolu*, 11, s. 11–16) oraz Składanowska K., Tułacz N., *Przyjemne z pożytecznym. Gry planszowe w edukacji* (2011, *Wychowanie w Przedszkolu*, 8, s. 13–15). W publikacjach prezentowane gry nie mają określonego porządku, przedstawia się je jako listę propozycji do wykorzystania.

poznawczym i wykonawczym, ich zainteresowaniom i zachowaniu podczas rozgrywek. Chodziło o ustalenie, jakie gry i dlaczego są dla nich interesujące oraz – z perspektywy wspierania rozwoju dzieci – przyrzeć się, jak uczą się operować zasadami gry dla tworzenia strategii wygrywających.

Ten punkt również różni się od wielu znanych mi metodyk nauczania gier. Zwykle zwraca się uwagę na ludyczne warstwy gier, ich kulturowy i historyczny aspekt. Podkreśla się znaczenie rozrywki, która niejako przy okazji podnosi poziom intelektualny. Ponadto opracowania dotyczące gier w większości przypominają encyklopedie i mają słabo rozwiniętą warstwę metodyczną wspomagania, nawet jeśli adresowane są do dzieci<sup>6</sup>. Z kolei metodyki nauki królewskiej gry w Szachy skoncentrowane są na tej jednej grze, której niesprzyjająca plansza (będzie mowa o tym później<sup>7</sup>), różnorodność pionów i ich skomplikowane ruchy sprawiają, że jest trudna dla dzieci i wymaga odpowiedniego wprowadzenia<sup>8</sup>.

Mając to na uwadze, rozpocząłem badania nad wykorzystaniem gier strategicznych<sup>9</sup> w procesie wspierania rozwoju poznawczego dzieci. Pierwsze badania były realizowane w ramach moich indywidualnych spotkań z dziećmi. Pozwoliły mi one ująć problem i dostrzec jego warstwowość. W 2021 roku wraz z zespołem studentów podjęliśmy badania zmierzające do ustalenia procesu uczenia się

---

<sup>6</sup> Publikacje o grach można podzielić na te o charakterze encyklopedycznym, zawierające opisy gier (instrukcje, ilustracje plansz oraz przykłady rozgrywek), oraz te, które podkreślają znaczenie gier w pracy z dziećmi. Przykładem tych ostatnich są: Pytel K., Salwa A., *Spotkania przy planszy* (2012, *Wychowanie w Przedszkolu*, 11, s. 11–16) oraz Składanowska K., Tułacz N., *Przyjemne z pożytecznym. Gry planszowe w edukacji* (2011, *Wychowanie w Przedszkolu*, 8, s. 13–15). Niestety, do rzadkości należą publikacje zawierające wyniki badań nad wykorzystaniem gier w celu wspierania rozwoju dziecka. Zdarzają się opracowania zawierające uwagi i komentarze metodyczne do pracy z dziećmi z zastosowaniem gier. Do ciekawszych pozycji zaliczam: R. Korolczuk, M. Zambrowska (2014). *Pozwólmy dzieciom grać: o wykorzystaniu gier planszowych w edukacji matematycznej*. Warszawa, IBN.

<sup>7</sup> Problem różnego rodzaju plansz w grach strategicznych omówiłem w dodatku 1 do książki.

<sup>8</sup> Trudność gry szachy wynika z konieczności opanowania wielu skomplikowanych ruchów sześciu rodzajów pionków i z długich rozgrywek. Mimo zachęt dorosłych wiele dzieci rezygnuje z kółek szachowych ze względu na nudę, jaką czują, rozgrywając tylko jedną grę. Nic zatem dziwnego, że nauczyciele próbują modyfikować rozgrywki, wprowadzając propozycje rozgrywania partii jednym typem pionków, np. pionkami albo skoczkami.

<sup>9</sup> Powodem, dla którego wybrałem gry strategiczne, jest ukryty potencjał, który – w moim odczuciu – nie został jeszcze ujawniony. Szczególnie interesujące były dla mnie gry mało znane, opisane w książce R. Kopoczka, *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych* (2013, Katowice, Wydawnictwo UŚ) oraz w publikacjach L. Pijanowskiego i W. Pijanowskiego: *Podróże w krainie gier* (1969, Warszawa, PW Iskry), *Skarbnica gier* (1981, Warszawa, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza), *Przewodnik gier* (1997, Warszawa, Wydawnictwo Orenda), *Gry świata. Encyklopedia* (2006, Warszawa, PWN) oraz *W krainie gier* (*Wychowanie w Przedszkolu*, 7/2010, s. 4–6).



dzieci podczas rozgrywania gier strategicznych<sup>10</sup>. Uczyliśmy dzieci nowych gier i śledziliśmy ich rozgrywki. Analizowaliśmy zachowanie dzieci nad planszą oraz ich interakcje społeczne. Szukaliśmy sposobów, jak należy przedstawiać dzieciom instrukcje, jak mówić do nich i jak wspierać je podczas rozgrywek, aby uważnie uczyły się śledzić ruchy przeciwnika. Zastanawialiśmy się, jak dobierać dzieci w pary, aby rozgrywki były stymulujące zarówno dla słabszych, jak i mocniejszych dziecięcych umysłów. Innymi słowy, szukaliśmy sposobów, które sprawią, że rozgrywanie gier strategicznych stanie się skuteczniejsze pod względem stymulowania rozwoju dzieci.

W opracowaniu programu badawczego pomogły mi wcześniejsze doświadczenia nabyte w trakcie pracy z dziećmi. Zdobywałem je, prowadząc zajęcia w zaprzyjaźnionych przedszkolach i szkołach oraz osiedlowym klubie Super Archimedes. W międzyczasie opracowałem cztery autorskie gry edukacyjne wspierające rozwój wyobraźni, orientacji przestrzennej, intuicji geometrycznej i myślenia kombinatorycznego<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Program badań został opracowany przeze mnie w 2021 roku i był realizowany w ramach prac seminaryjnych przez studentów kierunku pedagogika na Akademii Pedagogiki Specjalnej im. M. Grzegorzewskiej w Warszawie. Do wspólnego zajmowania się problemem wspierania rozwoju dzieci poprzez gry zaprosiłem 10 magistrantów. Badania trwały do 2023 roku i objęto nimi 60 dzieci w wieku od 4. do 8. roku życia. Podczas badań uczono dzieci nowych, nieznanych gier, a następnie obserwowano je podczas rozgrywek. Do badań wybrano gry *Mu-to-rere*, *Keyles*, *Tapatan* i *Neutron* (wszystkie zostały opisane w tej książce). W trakcie badań uczniowie rozgrywali 7–11 partii gry i przechodzili od momentu nauki podstaw gry, poprzez fazę pełnego opanowania zasad i samodzielnego budowania strategii osiągnięcia wygranej, aż do znudzenia grą. W ten sposób zgromadzono materiał badawczy stanowiący analizę około 500 partii gier rozgrywanych przez dzieci. Każda z partii była odtworzona graficznie i uzupełniona o obserwacje zachowań społecznych i emocjonalnych u dzieci. W ten sposób odtwarzano krok po kroku przebieg każdej rozgrywki dla ustalenia przyczyn każdego ruchu. Dodatkowo podczas badań stworzono różne kombinacje sytuacji badawczych, np. a) uczniowie rozgrywali jedną lub kilka partii tego samego dnia, b) w instrukcji podawano dzieciom strategię osiągnięcia wygranej, a w innych badaniach przekazywano tylko samą instrukcję. Wszystkich członków zespołu seminaryjnego przedstawiam w bibliografii na końcu książki. W treści książki odwołuję się do materiału badawczego zgromadzonego w niepublikowanych pracach dyplomowych. Wszystkie one są dostępne w archiwum prac dyplomowych Akademii Pedagogiki Specjalnej w Warszawie.

<sup>11</sup> Wspomnianymi grami są: *Momo* (opublikowana w 2018 roku, wcześniej *Geokom*, 2011), *Labyrynt* (2013), *Mistrz Getriko* (2014) oraz *Kubik* (2016); ukazały się nakładem wydawnictwa Epideixis w Krakowie. O grach można przeczytać na autorskiej stronie: [www.dzieciecafizyka.pl/gry](http://www.dzieciecafizyka.pl/gry). Można na niej także znaleźć dwie bezpłatne gry, gotowe do ściągnięcia i wydrukowania: *Jupi-krzesła* (2017) oraz *Mamu-kości* (2018). Proces wspierania rozwoju wyobraźni przestrzennej w tych grach został opisany w artykule: Jelinek J.A. (2024), *Wspieranie rozwoju wyobraźni u dzieci poprzez gry*, <https://muma.edu.pl/category/artykuly/dzieci-i-matematyka/>.

Dodam, że dotychczas zdobytą wiedzę starałem się upowszechnić. Publikowałem artykuły popularnonaukowe<sup>12</sup>, prowadziłem szkolenia dla rodziców i nauczycieli w zakresie wykorzystania gier wśród dzieci<sup>13</sup> i opracowałem programy edukacyjne adresowane do nauczycieli przedszkoli i szkół<sup>14</sup>. Dotychczas brakowało mi jednak możliwości przedstawienia swoich ustaleń i koncepcji wspierania dzieci poprzez gry szerszemu gronu osób zainteresowanych tą tematyką. Taka okazja nadarza się w niniejszej książce.

### **Krótko o koncepcji wspomagania rozwoju dzieci poprzez gry, która stanowi fundament tej książki**

Jak już wspomniałem, punktem wyjścia w opracowaniu koncepcji wspomagania rozwoju umysłowego dzieci w rozwoju poprzez gry była osoba dziecka i jego możliwości poznawcze, emocjonalne i społeczne. Interesowało mnie dziecko w wieku przedszkolnym i wczesnej edukacji szkolnej. Z kolei w procesie wspierania rozwoju przyjąłem konieczność wyselekcjonowania takich gier strategicznych, którymi można zajmować już najmłodszych, i uporządkowania ich w takiej kolejności, aby można było wspierać dzieci w rozwoju poznawczym, emocjonalnym i społecznym. Kluczowe było także wypełnienie luki, jaka widnieje między *Sztuką konstruowania gier* a metodami niektórych gier królewskich (np. Szachów).

Dobrze opisana *Sztuka konstruowania gier* zawiera metodyczny opis wykorzystania gier losowych. Ponieważ ten typ gier odwołuje się do najprostszego mechanizmu typowania zwycięzcy, uznałem, że stanowi odpowiedni etap wstępny do gier strategicznych. Równocześnie brakuje odpowiedniego wprowadzenia do strategicznych gier królewskich. Ponieważ wymagają one stosowania wielu strategii naraz (np. blokowania, zbijania i ich kombinacji jednocześnie), uznałem, że potrzebne jest odpowiednie wprowadzenie, w którym dzieci będą potrafiły

---

<sup>12</sup> Do ważniejszych należy artykuł: Jelinek J.A. (2019), Zabawy i gry rozwijające umysły sześciolatków. Metodyka wdrażania dzieci w układanie gier i ich rozwijanie, *Blżej Przedszkola* 7–8(214–215), 42–51. W artykule przedstawiłem podwaliny koncepcji opisanej w tej książce.

<sup>13</sup> Szkolenie w wersji online są dostępne na platformach Centrum Edukacji „Blżej Przedszkola” (<https://blzejprzedszkola.pl/szkolenia>) i Akademia Świetlicy w Szkole (<https://swietlicawszkole.pl/szkolenie>).

<sup>14</sup> Chodzi o dwa następujące programy: 1) Wspomaganie ogólnej sprawności intelektualnej dzieci przedszkolnych poprzez gry. Edukacyjny program dla przedszkola oraz 2) Wspomaganie ogólnej sprawności intelektualnej dzieci przedszkolnych poprzez gry. Edukacyjny program dla szkoły. Programy były testowane w placówkach edukacyjnych, m.in. w Przedszkolu Miejskim nr 1 w Koźuchowie.

samodzielnie zbudować te strategie, zanim zapoznają się z zasadami gry w Szachy. Tak narodziła się autorska koncepcja wspierania rozwoju dzieci poprzez gry strategiczne.

Ponieważ koncepcja ta stanowi most łączący gry losowe (*Sztukę konstruowania gier*) i metodyki gier królewskich, porządek przyjęty w książce odpowiada tym trzem etapom. Najpierw streszczam *Sztukę konstruowania gier*, następnie omawiam autorską koncepcję wspierania rozwoju dzieci poprzez gry strategiczne, a na koniec przedstawiam kilka mało znanych gier królewskich, które mają być wprowadzeniem do najwyższego poziomu rozgrywania gier strategicznych<sup>15</sup>.

Książkę uzupełniają trzy dodatki. Pierwszy dotyczy problemu budowy plansz używanych w grach i możliwości ich uprzystępnienia młodszym dzieciom. Drugi dotyczy gier probabilistycznych i zawiera propozycje działań rozszerzających dziecięcę intuicję na temat możliwości uzyskania wygranej w grze losowej. Trzeci dodatek to większe rozmiary plansz gier opisanych w książce, które po skserowaniu mogą służyć w formie gotowych pomocy do pracy z dziećmi. Na końcu książki znajdują się spis gier oraz bibliografia. Ta ostatnia może stanowić interesujące źródło informacji dla tych wszystkich czytelników, którzy będą chcieli zgłębić tematykę gier.

Książka nie jest podręcznikiem instruktazowym „jak grać, aby wygrać”. Jej celem nie jest wspieranie graczy w procesie dochodzenia do mistrzostwa. Jest nastawiona na wspieranie ogólnej sprawności intelektualnej dzieci poprzez gry. Adresowana jest do rodziców zainteresowanych rozwojem poznawczym dzieci oraz osób zawodowo zajmujących się wspieraniem dzieci w rozwoju – nauczycieli i opiekunów. Zawarte w książce zagadnienia i pomysły na gry mogą okazać się przydatne także dla opiekunów świetlic, sal zabaw, klubów dziecięcych i wychowawców kolonijnych.

Być może książka będzie przydatna także dla instruktorów gier królewskich, którzy mogą znaleźć w niej pomysły, jak na etapie przygotowania dzieci można rozszerzyć spektrum oferowanych im gier. Ponieważ gry mogą okazać się atrakcyjne także w pracy z osobami starszymi, zawarte w książce pomysły można adaptować do aktywności w domach opieki, klubach seniora i podczas zajęć na Uniwersytetach Trzeciego Wieku.

---

<sup>15</sup> Zawarte w książce gry nie są mojego autorstwa. Najczęściej pochodzą z książki Lecha i Wojciecha Pijanowskich (2006), *Gry świata. Encyklopedia*, Warszawa, PWN oraz internetowych encyklopedii Cynningstan oraz Ludii. Zainteresowany czytelnik znajdzie w tych źródłach szczegółowe informacje na temat historii gier oraz ich wariantów.



\*\*\*

Jak to opisałem na pierwszych stronach książki, gry edukacyjne są ze mną od dziecka, a ich poznanie zawdzięczam mojemu Mentorowi. Niniejszym książkę dedykuję prof. zw. dr hab. Edycie Gruszczyk-Kolczyńskiej, która była i wciąż pozostaje pierwszym prawdziwym nauczycielem. Ludzie stają się w oczach drugich nauczycielami nie wtedy, gdy uczą, jak postępować, ale wtedy, gdy pomagają wstać i dodają skrzydeł. Dziękuję, Pani Profesor!

W tym miejscu pragnę podziękować Zespołowi Seminarzystów, który w 2023 roku zakończył prace badawcze pod moim kierunkiem i znacząco przyczynił się do zgromadzenia wartościowego materiału stanowiącego esencję tej książki. Dziękuję Paniom<sup>16</sup>: Klaudii Karczewskiej, Magdalenie Kozdrze, Wiktorii Król, Kamili Murdzek, Sylwii Strzeżek, Magdalenie Sypniewskiej, Sylwii Tokaj, Agacie Waszczuk, Monice Zwierz i Łucji Żytkowicz. Dziękuję Paniom za zainteresowanie się problemem badawczym, zaangażowanie oraz rzetelność w prowadzeniu badań.

Na końcu dziękuję także Pani Dyrektor Wydawnictwa Izabeli Babul, za oczy otwarte na problem *Wspierania rozwoju umysłowego dzieci poprzez gry strategiczne*. Pani Juli Siemińskiej za dotrzymanie terminów i sprawną organizację współpracy z Wydawnictwem. Panu Karolowi Weberowi za pomoc w przygotowaniu tekstu do druku. Mimo własnych poprawek poprawił on tekst jeszcze lepiej czym potwierdził, że autorzy na pewnym etapie pracy nie widzą już własnych błędów. Dziękuję także Pani Katarzynie Wasilewskiej, która moje graficzne próby zilustrowania plansz i rozgrywek podniosła do poziomu nadającego się do druku.

*Jan Amos Jelinek*

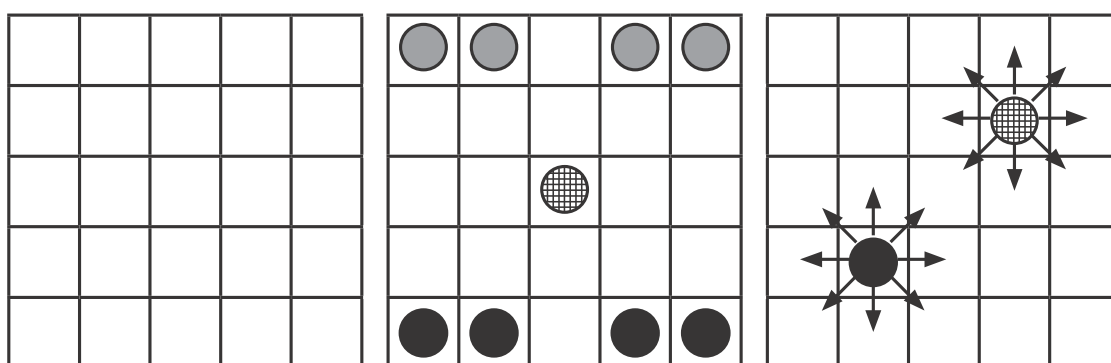
---

<sup>16</sup> Pełne tytuły prac dyplomowych przedstawiłem w bibliografii.

## Gra *Neutron*

**Gra *Neutron***<sup>179</sup> rozgrywana jest na tabelarycznej 25-polowej planszy (5 × 5). Każdy gracz ustawia cztery pionki wzdłuż jednej krawędzi. Środkowe pole między pionkami pozostawiamy puste<sup>180</sup>. Pośrodku planszy ustawiany jest pion w odmiennym kolorze – tytułowy neutron (zob. ilustracja 59).

**Ilustracja 59.** Plansza i układ pionków w grze *Neutron*<sup>181</sup> oraz sposób ich poruszania się



Źródło: Opracowanie własne

**Zasady gry.** Każdy z graczy wykonuje dwa ruchy: najpierw porusza się neutronem (pionkiem znajdującym się pośrodku planszy), a potem jednym ze swoich pionków. Wszystkie pionki (w tym neutron) poruszają się o jedno wolne pole w pionie, poziomie i na ukos (zob. ilustracja 59).

**Cel gry.** Celem gry jest przyciągnięcie neutrona na jedno z pięciu pól przy swojej krawędzi.

Podobnie jak poprzednie gry także grę *Neutron* można rozegrać na dużej przestrzeni. Na podłodze nauczyciel z pomocą dzieci może ułożyć 25 kartek (niekoniecznie w kształcie kwadratu). Po rozegraniu gry z udziałem żywych pionków-dzieci nauczyciel może rozegrać grę narysowaną na tablicy (wykorzystując magnetyczne pionki w trzech kolorach) lub na dużym arkuszu papieru pakowego, a następnie zachęcić dzieci do przerysowania planszy gry na kartkę.

<sup>179</sup> Gra *Neutron* została zaczerpnięta z książki Wojciecha Pijanowskiego (1989), *Gry, w które grałem*, Bydgoszcz, Pomorze, s. 58–60.

<sup>180</sup> W niektórych opisach gry można znaleźć informację, że zamiast czterech pionków gracze używają pięciu, zastawiając w ten sposób wszystkie pola.

<sup>181</sup> Plansza w większym wymiarze, gotowa do powielenia, znajduje się w załączniku 12.

Grając z dziećmi, trzeba pamiętać, że gra *Neutron* jest bardziej wymagająca od opisanych wcześniej gier *Chodnik*, *Blokada* czy *Spacer po kwadracie*. Nowością jest dla dzieci korzystanie ze wspólnego pionka celem przeciągnięcia go na swoją stronę. Czynność ta przypomina przeciąganie liny (w znanej zabawie w to, kto jest silniejszy), z tą różnicą, że pozostałe pionki można wykorzystać do zapierania się. Dostrzeganie tej możliwości to pierwszy z etapów budowania strategii wygrywającej.

Ilekrót przedstawiam tę grę, tłumaczę, że jest ona nietypowa, ponieważ pozwala wykorzystać piony przeciwnika, aby pomogły nam wygrać rozgrywkę. Dzieje się tak dlatego, że pozostałe pionki mogą posłużyć jako swoisty mur ograniczający ruch neutronu na planszy.

W tej grze duże znaczenie ma też pierwszeństwo w rozpoczynaniu gry. Tytułowy neutron będzie dłużej przebywał na tej części planszy, która należy do rozpoczynającego grę. Kwestię tę można wykorzystać, grając z dziećmi kruchymi emocjonalnie<sup>182</sup> – oddanie im pierwszeństwa pozwala stworzyć większe poczucie bezpieczeństwa. W takich grach drugi gracz musi się więcej napracować, aby osiągnąć zwycięstwo. Z tego względu istotne są także dogrywki i zmiana pierwszeństwa.

**Przebieg gry *Neutron* był rozpatrywany w naszych badaniach.** Wykorzystano ją do obserwacji zachowań starszych przedszkolaków celem ustalenia sposobu budowania przez nie strategii wygrywających<sup>183</sup>. Nasze badania wykazały, że niektóre dzieci mają tendencję do zapominania celu gry (przeciągają neutron na stronę przeciwnika zamiast na swoją). Zapominają też, że mogą poruszać pionami na skos. Zamiast poruszać neutronem i swoim pionkiem, zdarza się, że dzieci poruszają dwoma swoimi pionkami. Zachowanie dzieci wynika z przyzwyczajen z wcześniejszych gier i dowodzi, jak inna jest dla nich gra *Neutron*.

**Na etapie przedstrategicznym** dzieci posługują się jednym–dwoma pionkami i mają wyraźne kłopoty z wykorzystaniem wszystkich. Dopiero po kilku rozgrywkach zaczynają sobie uświadamiać blokującą funkcję pozostałych pionków

---

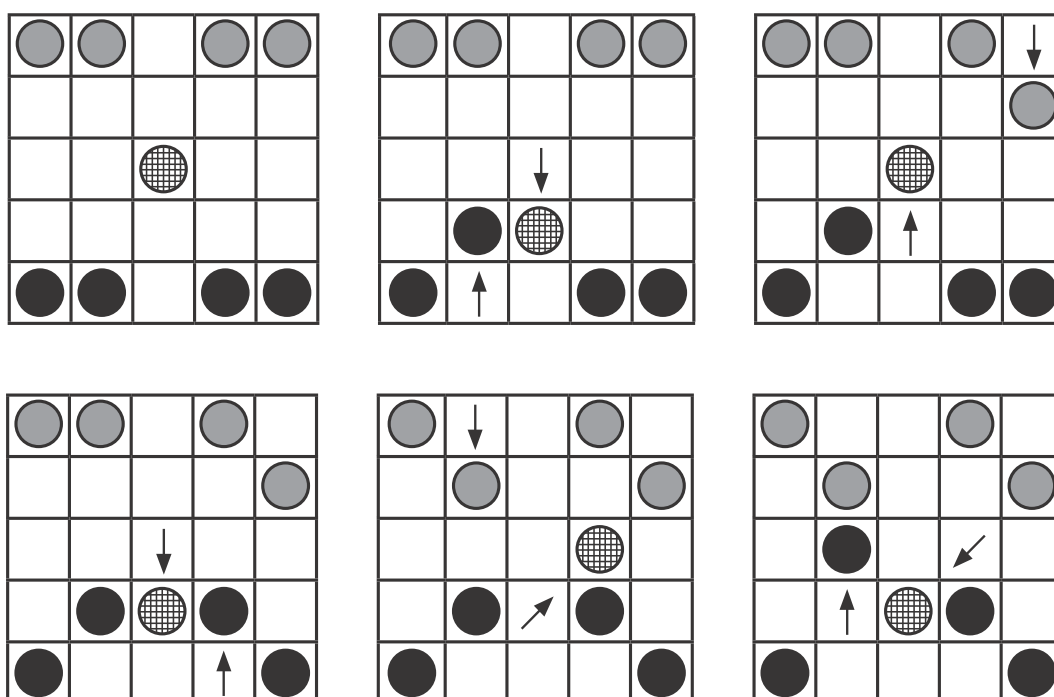
<sup>182</sup> Dzieci kruche emocjonalnie nadmiernie reagują na każdą sytuację przegranej. Oddanie pierwszeństwa takim dzieciom w grach może sprawić, że będą miały większe szanse na wygraną podczas rozgrywki, a co za tym idzie – przez dłuższy czas rozgrywki będą prowadziły, co wzmocni ich poczucie bezpieczeństwa. Więcej na temat emocji dziecka ujawniających się w trakcie gry pisałem w podrozdziale 1.1.3.

<sup>183</sup> Badania wykorzystujące grę *Neutron* były prowadzone w ramach badań seminaryjnych pod moją opieką. Badania te prowadziła Kamila Murdzek (2023). Więcej na temat tych badań pisałem we wprowadzeniu do książki.

i w kolejnych partiach gry aktywizują je, aby zwiększyć swoje szanse na planszy<sup>184</sup>. W pierwszych próbach budowania strategii dzieci konstruują tzw. mury<sup>185</sup> i zdarza się, że czasem stanowią one swoistą pułapkę dla realizacji własnych celów (blokują neutronowi dostęp do ich własnych pól). Dojrzałe strategie budowane przez dzieci polegają na dążeniu do otoczenia neutronu, aby ograniczyć jego ruchy. Tego typu działania są realizowane przez dzieci, które rozegrały powyżej dziesięciu rozgrywek.

Przykładowa rozgrywka zaczerpnięta z badań prowadzonych wśród dzieci przedszkolnych pokazuje znaczenie zaangażowania pionków do tworzenia i kontrolowania blokady pionków w celu zagarnięcia neutronu na swoje pole (zob. trzy ostatnie plansze przytoczonej rozgrywki – ilustracja 60).

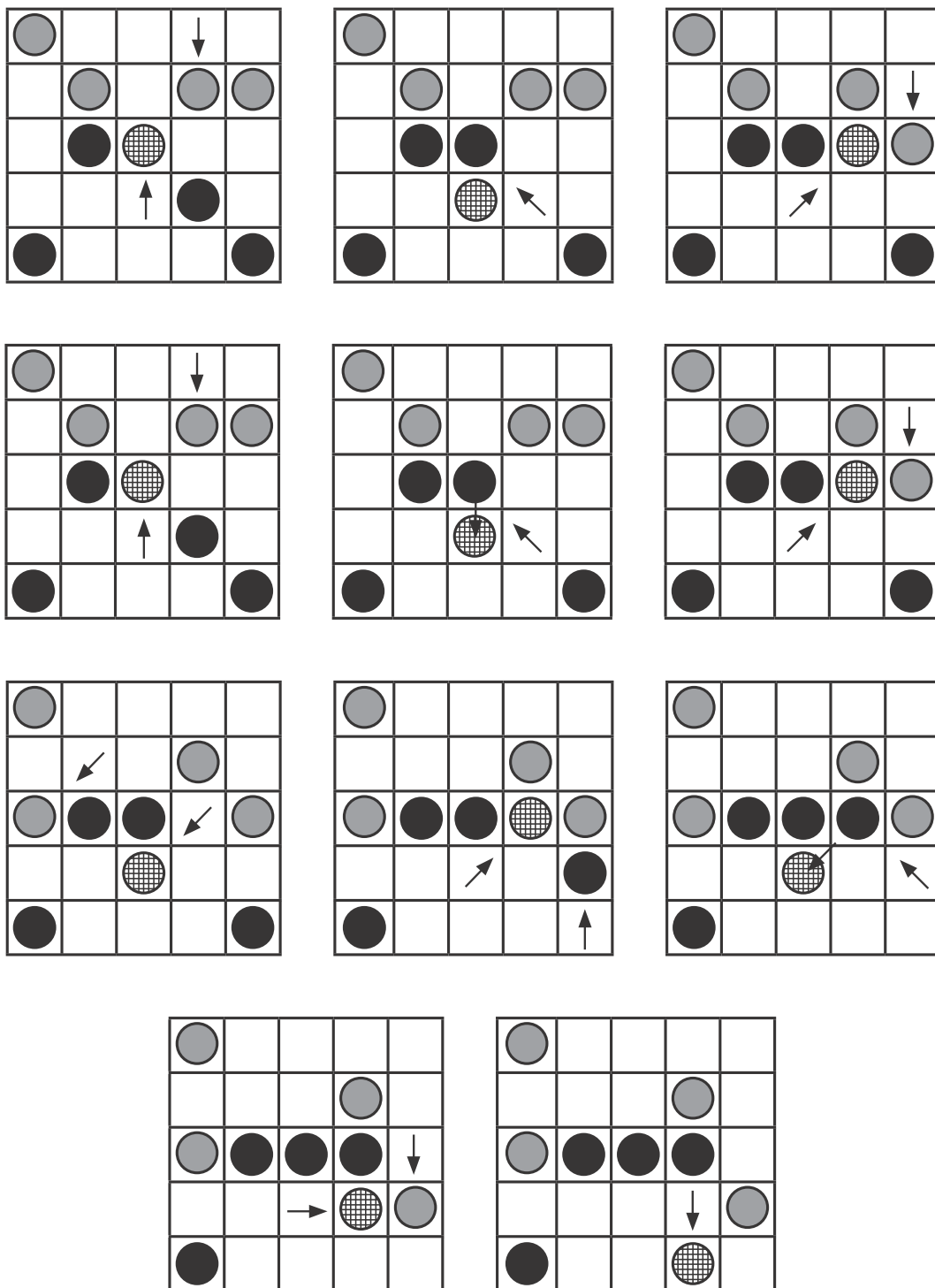
**Ilustracja 60.** Przykładowa rozgrywka gry *Neutron*<sup>186</sup> (czytaj od lewej do prawej)



<sup>184</sup> Dowodzą tego wypowiedzi dziecięce zarejestrowane w badaniach Kamili Murdzek (2023), sześciolatka Hania powiedziała: „Muszę ruszyć wszystkie swoje pionki” (s. 75), zaś sześciolatek Jaś podczas innej rozgrywki wspominał: „Pani użyła więcej pionów, a nie jednego” (s. 81).

<sup>185</sup> Murem jest układ żetonów ustawionych w linii. W grze taki układ można przesuwać, poruszając stopniowo każdym pionkiem.

<sup>186</sup> Przedstawiona rozgrywka została zarejestrowana przez Kamilę Murdzek w trakcie prowadzonych badań (2023, s. 95).



Źródło: Opracowanie własne