

# W krainie gier

**W trakcie gry, bez osłonek ujawnia się nasz charakter.**

Owidiusz

**WOJCIECH PIJANOWSKI**

Nie jest to opracowanie naukowe na temat gier. Tekst przeznaczony jest raczej dla tych, którzy krainy gier jeszcze nie odwiedzali. Próba zainteresowania „światem gier”, bo mam nadzieję, że gdy to zainteresowanie zostanie wzbudzone, to wycieczki w świat gier będą częste i z korzyścią dla „turyستów”.

Mały świat gier na planszy jest od wieków odbiciem świata rzeczywistego. Dawno temu, gdy społeczeństwa żyły prymitywnie, w ciemności i bezradności wobec świata, niemal cała aktywność umysłowa człowieka odbywała się pod przemożnym wpływem strachu: przed ciemnością, piorunem, wodą, ogniem, złymi mocami i duchami. To, co na ówczesne czasy było intelektualne i abstrakcyjne, było jednocześnie tajemnicze i magiczne.

Można przypuszczać, że najstarsze ze znanych obecnie gier, a także te wszystkie, o których już zapomniano, powstały jako czynności obrzędowe, magiczne, mistyczne... Geometrycznymi kształtami plansz do gry straszono złe duchy. Najstarsza gra tego typu, w której chodzi o ustawienie na planszy pionów w określonej pozycji, to pradawny „młynek”. Jego plansza i pionki spełniały funkcje obrzędowe.

Świat się rozwijał i porządkował. Nastąpiły czasy niewolnictwa i ekspansji, odbywały się wyprawy wojenne i bezlitosne rzezie jeńców i niewolników. Narodziły się wtedy dwie gry, których najogólniejsze zasady trwają do dzisiaj w setkach wariantów i pod setkami nazw: „warcaby” i „go”.

W „warcabach” wygrywał ten, kto, podobnie jak na wojnie, zniszczył wroga, wziął do



niewoli lub zabił, według określonych reguł, całą wrogą armię, wszystkie piony przeciwnika.

W „go”, także grze „wojennej”, również giną piony walczących stron, lecz chodzi o coś innego niż zabicie wszystkich pionków przeciwnika, chodzi o opanowanie jak największego terytorium.

Sześćdziesiąt cztery czarne i białe pola szachownicy to obraz wojny w stylu feudalnym, wszystkie kombinacje, ataki i obrony prowadzą do jednego celu, do pozbawienia władzy i siły króla obozu przeciwnego. Król ginie i kończy się partia szachów.

Pierwsze lata kapitalizmu, epoka pieniądza i przemysłu, „ludzkiej kariery”. Powstała wtedy gra ściganka „geś”. Idealna dla ówczesnych – wygrana zależała głównie od losu, jako ana-

logia ludzkiego losu, w którym wiele zależy od szczęścia.

Wiek pary i elektryczności stał się upadkiem gier jako zajęć ludzi dorosłych, którzy zaabsorbowani byli robieniem kariery i nie wystarczało czasu na myślenie nad grą....

W czasach dzisiejszych, w dobie komputerów i coraz większej ilości wolnego czasu, gry powracają do łask. Po zachłyśnięciu się grami komputerowymi dorośli i dzieci zasiadają przy kolorowych planszach, by rozegrać partycjkę ulubionej gry. A wybór jest ogromny. „Dla każdego coś miłego” można powiedzieć. Nie podejmuję się tutaj wymienić wszystkich nazw dostępnych gier ani typów. Nie jest to bowiem zadanie łatwe, od dawna toczy się i toczyć się będzie dyskusja oraz podejmowane są próby sklasyfikowania gier. Nazw nie wymienię, bo jest ich zbyt wiele i nie zawsze z nazwy wynika, czego dotyczy gra.

Przede wszystkim co to jest „gra”? Według *Słownika Języka Polskiego*, pośród wielu innych znaczeń słowa „gra”, znajduje się następujące określenie: *zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad*. Tak więc gra jest zabawą towarzyską.

Czym więc jest zabawa? Johan Huizinga podał następującą definicję: *Można nazwać zabawę (grę) czynnością swobodną... pozostającą poza zwykłym życiem, a mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swą inność wobec zwyczajnego świata<sup>1</sup>.*

Z zabawy nie można czerpać korzyści materialnych, ale z gry niekiedy tak. Choćby wygrywając w jakąś grę losową, na przykład w ruletę.

Gra jest czymś więcej niż zabawą towarzyską. Nie musi być zabawą samą w sobie. Istnieją gry,

które służą poważnym celom i rozgrywane są „na poważnie” – na przykład „gry symulacyjne”, naśladujące w miarę dokładnie rzeczywistość i służące głównie do rozwiązywania problemów mogących nastąpić w realnym życiu.

**Gry można podzielić na typy w zależności od sposobu ich rozgrywania na: gry ruchowe, gry losowe, gry strategiczne, gry logiczne** – i to zapewne wyczerpuje katalog typów znanych gier. Istnieją gry, które są mieszanką wyżej wymienionych typów. Na przykład „Backgammon”, który jest grą „losowo-strategiczną”.

Jedno jest pewne, każda gra, ale nie każda zabawa, charakteryzuje się tym, że:

- uczestnik zdaje sobie sprawę z tego, że to co się dzieje dotyczy fikcji;
- uczestnik dobrowolnie bierze w niej udział;
- toczy się w określonym czasie i w określonym miejscu i ma określony cel, np. zdefiniowaną wygraną;
- ma reguły postępowania w trakcie rozgrywki;
- nieznane są z góry wyniki rozgrywki;
- wymaga podejmowania świadomych decyzji, a więc myślenia.

Trudność zdefiniowania pojęcia „gra” wynika ze specyfiki naszego języka. Niemcy, na przykład, nie mają takiego problemu. U nich zarówno zabawa, jak i gra to „das Spiel”. My, Polacy, intuicyjnie odróżniamy grę od zabawy. Gdy powiem „Graliśmy w ciuciubabkę”, to automatycznie zrozumiemy, że bawiliśmy się, a więc była to zabawa. Nie mówimy natomiast „Bawiliśmy się w szachy”, bo w szachy się nie bawimy, to nie jest zabawa, to jest gra!



<sup>1</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens Zabawa jako źródło kultury*, Wydawnictwo Aletheia, 2008.

## Gry przeznaczone dla dzieci

Gry kształtują wiele cech potrzebnych człowiekowi w życiu: uczą cierpliwości, rozwijają wyobraźnię, pogłębiają wiedzę...

Dzieci bawiąc się, przez udział w grze, mogą zdobywać wiedzę. **Gry niewątpliwie uczą logicznego myślenia, a więc kojarzenia faktów i wyciągania wniosków z tych skojarzeń. Mogą wzbogacać zasób słów, uatrakcyjniają naukę czytania, pisania i liczenia.** Zmuszają także do przestrzegania ustalonych z góry reguł (wewnętrznego prawa gry), uczą zdyscyplinowania i konieczności przestrzegania umów i praw. Gdy reguły gry nie są przestrzegane, gra na którą się umówiliśmy kończy się, a rozpoczyna się nowa rozgrywka, nie zawsze zgodna z naszymi oczekiwaniami.

Pragnę zwrócić uwagę na to, że reguły gry nie muszą być przez cały czas stosowania takie, jak były na początku. Można je „twórczo” zmieniać, eliminując z nich niektóre zalecenia, czy też dodawać nowe. W ten sposób powstaje zupełnie nowa gra, rozgrywana jednak na tej samej planszy. Niekiedy wystarczy zmienić jedną regułę, a powstanie zupełnie nowa, intrygująca gra.

Wszystkie gry, w których używane są kostki, to przeważnie gry losowe. Nie można w nie czasami wygrać. Gdy ma się pecha i rzuty kostkami są fatalne, powodują wykonywanie ruchów, prostą drogą prowadzących do przegranej. Można jednak taką grę losową zamienić na mniej losową, a może nawet grę decyzyjną, w której wykonywanie ruchów zależy od decyzji gracza.

W popularnej grze „Monopol” (nie jest to gra dla przedszkolaków, podaję jednak ten przykład zakładając, że Czytelnik zna tę grę), w której zadaniem graczy jest zakup możliwie największej liczby ulic, budowanie domów i hoteli, zakup stacji kolejowych..., czynnikiem, który decyduje o tym, na którym polu planszy zatrzyma się pionek gracza, a więc jaka ulica zostanie zakupiona, jest wynik rzutu kostkami. A kostki to los.

Wystarczy jednak zmienić zasady poruszania pionków po planszy, rozdać każdemu z graczy karty z umieszczonymi na nich cyframi od 1 do 12 i powstanie na tej samej planszy inna gra. Gracze będą decydowali, o ile pól ma poruszyć się ich pionek wykładając

kartę z odpowiednią cyfrą: 2 – o dwa pola, 5 – o pięć pól i tak dalej. Raz użyta karta wykładana jest na stół i po raz drugi nie można jej użyć. Dopiero po dwunastu ruchach (użyciu przez gracza wszystkich kart), karty wracają do graczy i ponownie mają oni w ręku komplet, którym mogą się posługiwać. Ta drobna zmiana powoduje możliwość nowego opracowania strategii gry, eliminuje los i powoduje, że przy zachowaniu pozostałych reguł gry czynnik losowy jest wyeliminowany. Idea gry się nie zmienia, zmienia się sposób myślenia graczy.

W grach dla przedszkolaków bardzo często używana jest kostka do gry. W niektórych można zastąpić ją kartami z cyframi na zasadzie opisanej powyżej (raz użyta karta nie może być użyta po raz drugi). Ten zabieg spowoduje, że dzieci będą musiały podejmować decyzję, a nie zdawać się na los.

W niektórych grach można też po wprowadzeniu kart ruchowych (tych z cyframi) wprowadzić zasadę, że gracze mogą się tymi kartami między sobą wymieniać, co spowoduje konieczność prowadzenia negocjacji, na dziejącym oczywiście poziomie.

Gry mają w sobie jeszcze jeden aspekt – mogą być testem charakteru. Wystarczy obserwacja zachowania gracza, aby móc określić, czy jest on człowiekiem nerwowym, czy spokojnym, ryzykantem, czy też raczej człowiekiem zachowawczym, człowiekiem uczciwym lub odwrotnie, zdolnym do pomocy innym, czy też raczej woli im życie utrudniać.... **Obserwacja zachowania dzieci podczas rozgrywki może ułatwić wychowawcom określenie charakteru dziecka, poziomu jego umiejętności podejmowania decyzji i sposobu myślenia.**

Serdecznie zachęcam do korzystania z gier w przedszkolu. Nie tylko z tych gotowych, opracowanych przez innych twórców. Może warto spróbować, aby dzieci same, pod kierunkiem nauczyciela, stworzyły własną grę, wymyśliły jej reguły i w nią zagrały. Grę, której również temat same wymyślą.

Zdaję sobie sprawę, że jest to wielkie wyzwanie, wyzwania są jednak po to, by je podejmować.

**Wojciech Pijanowski**