



grajMY z Emocjami – o roli gier w pracy wychowawcy nad uzyskaniem dojrzałości szkolnej dziecka

Marcin Dębiński

Jednym z moich głównych zadań jako wychowawcy przedszkolnego jest sprawienie, aby dziecko, z którym się żegnam, uzyskało dojrzałość szkolną. O ile dość łatwo wydaje się ukształtowanie gotowości do nauki czytania, pisania, matematyki, a nawet samodzielności, to istnieją obszary, które zdają się być wyzwaniem porównywalnym do pracy Syzyfa. Najtrudniej (i wiem to z własnej praktyki) pomóc dzieciom osiągnąć dojrzałość emocjonalną.

Pierwsze skojarzenie, jakie nasuwa się, gdy myślimy o dojrzałości emocjonalnej, to umiejętność radzenia sobie z porażką. Odnoszę wrażenie, że większość dzieci zgodziłaby się z hedonistami, że unikanie cierpienia i bólu jest głównym warunkiem osiągnięcia szczęścia¹, a zatem, gdy w swojej aktywności natrafiają na sytuację, gdy wygrana nie jest osiągalna, to wycofują się z niej. I mam tu na myśli zarówno samą porażkę, jak i wygraną tak odległą, że wydająca się po prostu nieosiągalną. Tym samym przechodzimy do drugiego aspektu dojrzałości emocjonalnej, czyli **wytrwałości**.

Na początku wystarczy skorzystać z dowolnej gry o charakterze losowym. Zagrać z dzieckiem lub zaobserwować, co dzieje się, gdy gra z innymi. Inaczej może być postrzegana przez dziecko sytuacja przegranej z dorosłym („mogę przegrać, bo i tak się nie da z nim wygrać”), a inaczej z rówieśnikami („są do pokonania, więc muszę wygrać”). Choć obie

sytuacje są ważne, to praktyka pokazuje, że łatwiej jest namówić dziecko do wspólnej gry dorosłemu. A jeśli odmawia gry z rówieśnikami, to jest to też dla mnie sygnał diagnostyczny. Dziecko, które osiągnęło gotowość szkolną w sferze emocjonalnej, powinno umieć podziękować za grę i pogratulować wygranej. Bywa jednak, że widzę dzieci, które wywracają planszę, rozrzucają pionki, płaczą, padają na ziemię, używają argumentów *ad personam* wobec innych graczy, nie chcą grać ponownie czy po prostu odmawiają podania ręki zwycięzcy.

Jeśli w grupie, z którą mają Państwo kontakt, występuje którakolwiek z opisanych sytuacji, to zapraszam do zapoznania się moim pomysłem „grajMY z Emocjami”. Jestem pasjonatem gier planszowych. Tworzę je sam, tworzę je wspólnie z dziećmi i w kształtowaniu szkolnej dojrzałości emocjonalnej wspomagam się grami planszowymi. O ile nie wskażę w tekście innego źródła, to gry przytoczone w nim jako przykłady zostały zaprojektowane przeze mnie i są za darmo do pobrania z portalu „Basiowe Gry Planszowe” oraz były propozycją dla dzieci z przedszkola, szkoły lub szkółki niedzielnej, z którymi współpracuję.

Pierwszy etap osvajania porażki polega na rozmyciu odpowiedzialności za porażkę (ale i za zwycięstwo). Zamiast osobistych zaczynają być drużynowe. Próbuję tu przeciwstawić się myśleniu dzieci „skoro nie wygrywam, to inni są ode mnie lepsi”. Zadania te spetniają wszystkie gry drużynowe,

¹ <https://pl.wikipedia.org/wiki/Hedonizm>

w tym opracowane przeze mnie, na przykład „Renifery Mikołaja”. W tej grze wszyscy szukają reniferów dla świętego. Rzeczywistym przeciwnikiem jest czas, którego upływ dzieci widzą. Jeśli nastąpi przegrana, to przegrają wszyscy, a zatem nikt nie będzie lepszy. Podobnie jest z grą „Przyjazd Paderewskiego”, ale tutaj przeciwnikiem są wymagani oficerowie zaborców.

Obie gry mają też tę zaletę, że szansa na wygraną jest tym większa, im więcej gra osób. I to jest drugi czynnik osłabiający efekt porażki. Im więcej pozytywnych informacji (w tym wygranych), tym dziecko bardziej wierzy we własne możliwości. W takiej sytuacji przydają się gry, w których nie można przegrać, np. „Słudzy Hioba”. Grając, stwarzam dzieciom możliwości do utwierdzenia się w przekonaniu, że mogą wygrać. Oczywiście przegrana od czasu do czasu też jest potrzebna, bo w końcu muszą ją pomóc dzieciom oswoić.

Na kolejnym etapie wykorzystuję gry, których zasady wymuszają zmniejszenie różnicy między zwycięstwem a porażką. Głównie są to gry, w których każdy z graczy musi wypełnić zadanie, rzadziej po prostu dotrzeć do mety. Taką grą są „Wigilijne zaspasy”, gdzie wigilijna kolacja (koniec gry) następuje po dotarciu do celu przez wszystkich graczy. A wygrany, czekając na pozostałych albo się nudzi się, albo im kibicuje. Podobnie jest w grze „Awaryjne lądowanie”. Zadaniem wszystkich graczy jest dotarcie na planetę. Uratowanie się oznacza wygraną. Muszą ją osiągnąć wszyscy gracze, jednak pierwsza osoba, która to zrobi, szykuje bazę dla pozostałych i przyjmuje od nich gratulacje. Można też zmodyfikować zasady gry „Pociągi” i oprócz wygranej dla największego pociągu dołożyć jeszcze wygraną dla najszybszego pociągu. I 99% rozegranych gier w każdej z kategorii wygra (i przegra) inny gracz.

nie ma chyba bardziej mylnego oczekiwania wobec dzieci niż to, że będą się uśmiechać i mówić „że to tylko gra” w sytuacji, gdy w środku żal, rozpacz czy gniew nie dają im spokojnie siedzieć

Jeśli zorganizuję dzieciom gry o bardzo krótkiej rozgrywce, to będę mógł też zaproponować im zasadę rewanżu, czyli prawa przegranej osoby do kolejnej rozgrywki. Zasada ta wydaje się być bezcelowa przy długich i skomplikowanych grach, bo z reguły dzieciom nie starcza już cierpliwości do rozegrania kolejnej partii. Jeśli rozgrywka jest bardzo krótka, jak choćby w znanym „Kótku i krzyżyku”², to jest szansa na przestrzeganie tej zasady. Taką krótką rozgrywkę mają również „Eskimosi” czy „Pojedynk piratów”. Aby zasada dobrze działała, wygrany nie może odmówić gry. Oczywiście przy zbyt częstych i natrętnych żądaniach rewanżu nauczyciel może przerwać zabawę i zaproponować coś innego. Rewanżu nie może też żądać wygrany, bo byłoby to postrzegane bardziej jako chęć „dotożenia przegranemu” niż dania mu szansy na wygraną.

Oczywiście oprócz właściwego doboru gier należy też dbać o stosowne zachowanie podczas rozgrywki. Nauczyciel lub dzieci, które wiedzą, jak grać (i przegrywać), mogą być modelami dla innych. Wychowawcze i cenne są zwroty grzecznościowe zarówno na początku rozgrywki (zapraszanie, uśmiechanie się), jak i na końcu (podziękowanie za grę, wspólne sprzątanie po zabawie). Bardzo ważne jest panowanie nad emocjami – zwłaszcza osoby, która wygrywa. Dużo trudniej znieść porażkę, gdy inni napawają się zwycięstwem. Dużo łatwiej, gdy powiedzą „dziękuję za grę” lub „pewnie następnym razem Ty wygrasz”. Umiejętność takiego kończenia zabawy nie jest wrodzona, zatem gram z dziećmi i pokazuję im to. Podkreślam, jak fajnie się grało razem lub jak dużo czasu upłynęło w czasie gry, a w ten sposób o ile szybciej pojawi się następny punkt w planie przedszkolnym (lub choćby o ile krócej czekamy na przyście mamy). Nigdy też nie twierdzę, że porażka jest czymś normalnym lub niemającym znaczenia.

² https://pl.wikipedia.org/wiki/kótko_i_krzyzyk



Gdy przegrywam, pozwalam sobie na stwierdzenia typu „szkoda” lub „nie lubię przegrywać”, bo dzieci też powinny wiedzieć, jak wyrazić swoje negatywne emocje w akceptowalny sposób. Nie ma chyba bardziej mylnego oczekiwania wobec dzieci niż to, że będą się uśmiechać i mówić „że to tylko gra” w sytuacji, gdy w środku żal, rozpacz czy gniew nie dają im spokojnie siedzieć. Być może kiedyś dojrzeją i same (z własnego przekonania) stwierdzą „że to tylko gra”, ale mało który z przedszkolaków jest w stanie myśleć w ten sposób.

Jeśli mamy odpowiednio dobrane gry oraz świadomość odpowiedniego zachowania się w trakcie rozgrywki, to możemy też pomyśleć o modyfikowaniu zasad gry. Można dodatkowo umówić się, że osoba, która ostatnio przegrała, rozpoczyna kolejną grę (większość gier daje nieco większą szansę na wygraną osobie rozpoczynającej rozgrywkę). Przegrany może w ramach poprawy humoru pierwszy wybierać kolor pionków czy rodzaj kostki do gry. Natomiast odradzam dokładanie zasady „przegrywy sprząta po grze”.

Jeśli dziecko, z którym pracuję nad porażką, poczyniło postępy, to możliwe jest wprowadzenie gier etapowych, czyli na tyle długich, że nie da się ich rozegrać podczas jednego spotkania. Przerwa w grze może posłużyć zarówno do opanowania

emocji, jak i podania klasyfikacji (np. w połowie gry najlepszy wynik ma Jaś, ale nie oznacza to, że wygrał, bo gramy dalej). To zaś prowadzi do tzw. działań proaktywnych, czyli wyprzedzających spodziewane kłopoty. Zamiast reagować na stres powstały w wyniku zakończenia rozgrywki i przegranej – ostrzegamy i oswajamy z nią. Dzieła to jak wywieszony plan dnia przedszkolnego – jeśli się czegoś spodziewamy, to reagujemy na to mniej nerwowo. Można też na jedną lub dwie kolejki przed końcem powiedzieć, że „choć to nie jest pewne, to wygrać może Ola” lub „za chwilę będziemy sobie dziękować za grę, bo już prawie jest jej koniec”. W drugim przypadku odsuwamy myśli o porażce/ wygranej na rzecz zbliżającego się końca gry.

Podsumowując: porażka jest częścią naszego życia. Nie wyeliminujemy jej samej ani nawet emocji jej towarzyszących. Możemy je za to ośwoić i nauczyć wyrażać w akceptowany sposób.

Marcin Dębiński jest pedagogiem, nauczycielem wychowania przedszkolnego, autorem publikacji na temat edukacji przedszkolnej. Prowadzi warsztaty i szkolenia w Fundacji CZAS DZIECIŃSTWA oraz zajęcia ze studentami warszawskich uczelni. Od 24 lat pracuje z dziećmi, z czego ostatnie 16 lat w Społecznym Przedszkolu Integracyjnym w Warszawie. Prowadzi internetowy portal Basiowe Gry Planszowe z grami dla dzieci.