

Jan Amos Jelinek

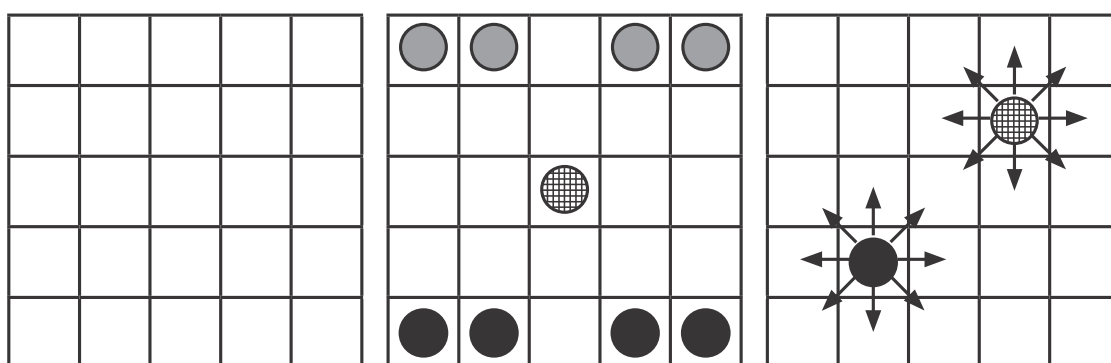
**WSPIERANIE ROZWOJU
UMYSŁOWEGO DZIECI**
poprzez gry strategiczne

Difin

Gra *Neutron*

Gra *Neutron*¹⁷⁹ rozgrywana jest na tabelarycznej 25-polowej planszy (5 × 5). Każdy gracz ustawia cztery pionki wzdłuż jednej krawędzi. Środkowe pole między pionkami pozostawiamy puste¹⁸⁰. Pośrodku planszy ustawiany jest pion w odmiennym kolorze – tytułowy neutron (zob. ilustracja 59).

Ilustracja 59. Plansza i układ pionków w grze *Neutron*¹⁸¹ 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.

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

¹⁸⁰ W niektórych opisach gry można znaleźć informację, że zamiast czterech pionów gracze używają pięciu, zastawiając w ten sposób wszystkie pola.

¹⁸¹ 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 emocjonalnie¹⁸² – 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 wygrywających¹⁸³. 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 przyzwyczajień 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

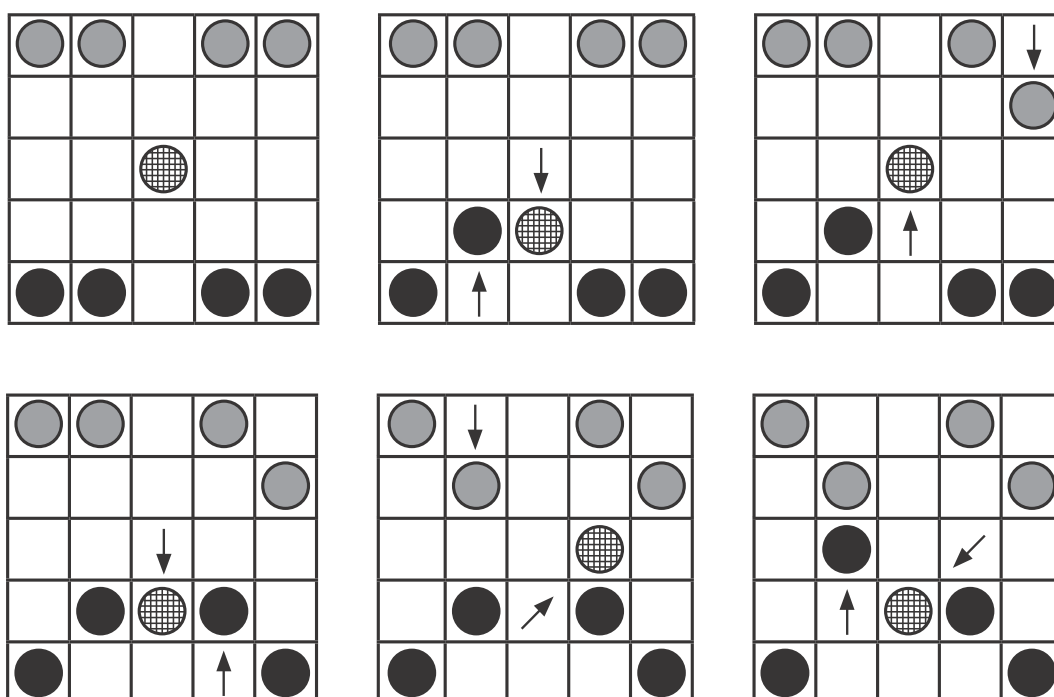
¹⁸² Dzieci kruche emocjonalnie nadmiernie reagują na każdą sytuację przegranej. Oddanie pierwszeństwa takim dzieciom w grach może sprawić, że będą miały większe szanse na wygraną podczas rozgrywki, a co za tym idzie – przez dłuższy czas rozgrywki będą prowadziły, co wzmocni ich poczucie bezpieczeństwa.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

¹⁸³ 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 planszy¹⁸⁴. W pierwszych próbach budowania strategii dzieci konstruują tzw. mury¹⁸⁵ 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).

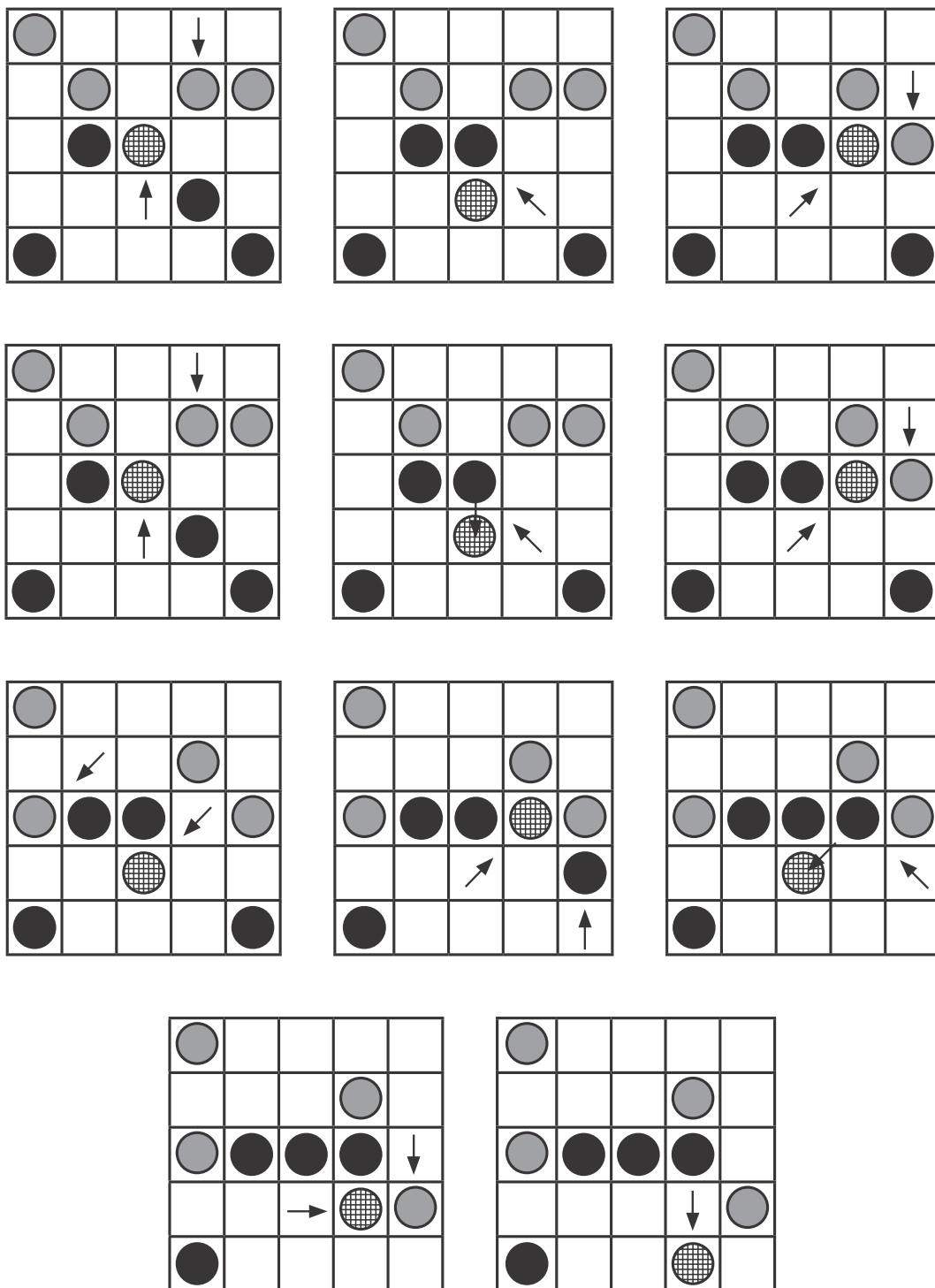
Ilustracja 60. Przykładowa rozgrywka gry *Neutron*¹⁸⁶ (czytaj od lewej do prawej)



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

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

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



Źródło: Opracowanie własne