

mgr Maria Biernat
doradca metodyczny
ds. edukacji wczesnoszkolnej

*„Zabawa w życiu dziecka nie
spełnia jakiegś jednej określonej,
zamkniętej izolowanej funkcji...
Zabawa jest dla dziecka i myśleniem,
Twórczością i realizmem,
fantazją i odpoczynkiem,
źródłem radości.
Zabawa daje dziecku tę pełnię życia,
której ono potrzebuje.” (E. A. Arkin)*

Gry i zabawy – skuteczne formy aktywizacji dzieci

W literaturze pedagogicznej często spotyka się terminy „zabawy i gry” w procesie nauczania. Zabawa jest podstawową formą aktywności małego dziecka. Jest działalnością wykonywaną dla przyjemności, którą ona sprawia. Zabawa jest to działalność spontaniczna i dobrowolna, której nie towarzyszą inne cele niż zadowolenie. Obok pracy i nauki jest podstawowym rodzajem działalności ludzkiej. Jednakże gdy psychologowie próbują zdefiniować, co rozumieją przez zabawę, pojawia się wiele problemów. Istnieje wiele rozbieżności co do tego, jakie czynności należy zaliczyć do kategorii zabawy. W związku z tym nie ma prostej definicji tego zjawiska. Pojawiło się wiele teorii gier i zabaw, które w rozmaity sposób ujmują zakres, istotę oraz ich znaczenie dla rozwoju dziecka.

„Zabawa jest nie tylko zjawiskiem psychologicznym, lecz także zjawiskiem kulturowym i znajduje różne odbicie w językach narodowych”.¹ Język grecki miał aż trzy odrębne wyrazy na określenie zabawy. Jeden odnosił się do zabawy dziecięcej, drugi określał wesołość i beztroskę, a trzeci obejmował zabawy w walkę, których przykładem były igrzyska olimpijskie. Łacina wyraz „ludus” używa dla określenia zabawy. Termin ten oznacza grę, zabawę, żartowanie, widowiska i igrzyska olimpijskie. W języku polskim wyraz „zabawa” pochodzi od słowa „bawa”, a ten z kolei od „być”.

¹ W. Okoń, Zabawa a rzeczywistość. Warszawa 1987; 11.

Prekursorem teorii zabaw był Fryderyk Schiller, z końcem XVIII wieku słynny poeta i filozof niemiecki. Zauważył on, że „zwierzęta i ludzie dają w zabawie upust nadmiarowi sił życiowych, niezużytych dla zaspokojenia bezpośrednich potrzeb biologicznych.

(...) Ukazał również związek zabawy człowieka z jego przeżyciami estetycznymi, które – podobnie jak zabawa – realizują dążenie do wewnętrznej swobody i wolności w postaci bezinteresownych przeżyć i działań”.²

Według J. Haizinga zabawa jest „dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości, i świadomość odmienności od zwyczajnego życia.”³

Czym jest zabawa i gra dla dziecka, starano się naświetlić już od dawna, a stanowiska w tej sprawie znacznie różniły się między sobą. H. Spencer uważał „grę jako zbędne i niepotrzebne ćwiczenie, podczas gdy F. Frobel utrzymywał, że wnosi ona do przeżyć dziecka wysoką powagę i głębokie znaczenie”.⁴

Tematyką zabaw zajmowało się wielu polskich psychologów i pedagogów. Jeden z nich A. Kamiński określa zabawę jako „jedną z głównych form wyrażania się zainteresowań dziecka i dorosłego człowieka, jest podświadomym ćwiczeniem, wprowadzającym w życie biologiczne, społeczne i kulturalne. Towarzyszy człowiekowi od kolebki do śmierci, przybierając w biegu jej życia coraz inne formy, zawsze nacechowane uciechą. Jest elementarną potrzebą zdrowia psychofizycznego”.⁵Zabawa, jak już zostało wspomniane, jest poza pracą i uczeniem się, formą działalności ludzkiej. Od innych form działania różni się tym, że praca i nauka służą realizacji celów rzeczywistych, natomiast w zabawie są realizowane najczęściej cele fikcyjne. Cechą charakterystyczną zabawy jest naśladowanie przez dzieci różnorodnych sytuacji realnych i tworzenie sytuacji fikcyjnych. Zależnie od sytuacji odtwarzanej czy kreowanej rozróżnia się zabawy, które mają wszechstronne zastosowanie w nauczaniu zintegrowanym i nie tylko.

² M. Żebrowska (red.), Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży. Warszawa 1982; 355.

³ J. Haizinga, Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury. Warszawa 1985;48.

⁴ J. Brzeziński, Nauczanie języków obcych. Warszawa 1987;117.

⁵ A. Kamiński, Aktywizacja i uspołecznianie uczniów, Warszawa 1990.

Niektórzy teoretycy starali się opisać główne cechy i funkcje zabawy. Na przykład Garvey (1977) podaje następującą listę właściwości zabaw:

- Zabawa jest zasadniczo źródłem przyjemności i związana jest pozytywnymi emocjami (dobrym samopoczuciem).
- Jest to aktywność wykonywana na własny użytek, ma sama w sobie nagradzającą wartość dla przejawiającego ją podmiotu i nie zależy od osiągnięcia celów nienależących do sytuacji zabawy.
- Jest spontaniczna i wykonywana z własnej woli, nie jest narzucona lub kontrolowana przez kogoś innego.
- Bawiący się musi być aktywnie zaangażowany w zabawę.
- Nie jest tym samym co „realne życie” i nie powinna być przyjmowana dosłownie.⁶

Zabawa i gra to pojęcia, które w praktyce występują prawie jednocześnie i dlatego są często ze sobą utożsamiane. Nie można jednak tych pojęć używać zamiennie. Każda gra jest swego rodzaju zabawą, ale nie każda zabawa jest grą. Zabawę możemy nazwać grą wtedy, gdy spełnia warunki: sprawia uczestnikowi przyjemność,

- ma określone reguły,
- stwarza szansę wygranej.

J. Grzesiak uważa, że „gra jest wyższą formą zabawy, polegającą na respektowaniu ściśle ustalonych reguł przez co najmniej dwóch uczniów”.⁷

Zdaniem W. Okonia gra to „odmiana zabawy, polegająca na respektowaniu ustalonych reguł i na osiągnięciu ściśle określonego wyniku, przyzwyczajająca do przestrzegania reguł, gra spełnia ważne funkcje wychowawcze: uczy poszanowania przyjętych norm, umożliwia współdziałanie, sprzyja uspołecznianiu, uczy zarówno wygrywania jak i przegrywania”.

Zakres pojęciowy zabawy jest szerszy od zakresu pojęciowego gry. Do czynników różnicujących zabawę i grę Okoń zalicza:

- a) znaczenie wyniku, znacznie większe w grze niż w zabawie,

⁶ B. Harwas- Napierała, J. Trempała (red.), Psychologia rozwoju człowieka. Warszawa 2000.

⁷ J. Grzesiak, Gry i zabawy matematyczne – zadania dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. „Życie Szkoły” 1994.

- b) charakter i znaczenie reguł – ukrytych w zabawie i zależnych od jej treści, a jawnych i sformalizowanych w grze,
- c) brak walki, współzawodnictwa i hazardu w zabawie i z reguły ich obecność w grze,
- d) spotęgowanie iluzji w zabawie i jej ograniczoność w grze.

Rodzaje gier i zabaw

W psychologii rozwojowej istnieją rozmaite klasyfikacje zabaw, oparte na różnych kryteriach podziału. Jedni psychologowie przeprowadzają klasyfikację zabaw według zdolności i funkcji psychicznych, jakie rozwijają się i kształtują podczas zabawy, inni dzielą zabawy ze względu na rodzaj towarzyszących im przeżyć, jeszcze inni biorą pod uwagę wpływ czynników społeczno-kulturowych na zabawę. Wyodrębnia się też rodzaje zabaw według innych kryteriów, otóż bierze się pod uwagę to, czy zabawa jest indywidualna, zbiorowa, spontaniczna, podjęta i prowadzona przez dziecko samotnie i z jego własnej inicjatywy, czy też kierowana, chaotyczna albo zaplanowana.

W pedagogice bardzo często używa się klasyfikacji zabaw i gier, którą opracował W. Okoń. Wyróżnia on zabawy:

- funkcjonalne,
- tematyczne,
- ruchowe,
- konstrukcyjne,
- dydaktyczne.

Spośród wielu podziałów zabaw najbardziej znany jest podział na:

- manipulacyjne,
- tematyczne,
- konstrukcyjne,
- zabawy i gry dydaktyczne,
- zabawy i gry ruchowe.

Zabawy manipulacyjne są najprostszą formą zabawy dziecięcej i występują przede wszystkim w okresie niemowlęcym. Pojawiają się wówczas, gdy dziecko wyszło z bezradności ruchowej i nabyło już trochę doświadczeń w zakresie zachowania się

ruchowego. Zabawy manipulacyjne głównie polegają na chwytaniu różnych przedmiotów i manipulowaniu nimi. Początkowo czynność manipulowania nie ma określonego celu, ale dostarcza dziecku wielu wrażeń i zadowolenia z możliwości oddziaływania na przedmioty oraz ruchowego działania. Zabawy manipulacyjne powodują rozwój mowy i myślenia dzieci, wyobraźni i ich twórczości, a także sfery emocjonalno - społecznej. Dostarczają dzieciom wiele radości i zadowolenia z uzyskanych wyników i sukcesów. Są to zabawy charakterystyczne dla dzieci do drugiego roku życia.

Zabawa tematyczna inaczej jest zwana zabawą twórczą. Jak wskazuje jej nazwa, dzieci bawią się w coś lub kogoś. Określony temat wyznacza jej charakter i przebieg. Źródłem zabaw tematycznych jest rzeczywistość, czyli zdarzenia zaobserwowane i przeżyte przez dziecko, a odtwarzanie ich dokonuje się poprzez naśladowanie przez dziecko czynności dorosłych i przybieranie ich roli.

Zabawy tematyczne charakteryzują się tym, że odbywają się w różnych grupach rówieśniczych. Uczestnicy przydzielają sobie role, zmieniają je, mogą zabawę rozpocząć i skończyć w dowolnym momencie. Również sami określają reguły zabawy, zmieniają jej tematykę. W trakcie zabawy uczestnicy muszą być aktywni ruchowo. Bogactwo zabaw tematycznych jest ogromne i powiększa się w miarę zdobywanych doświadczeń, wyobraźni i fantazji.

Zabawy konstrukcyjne mają w sobie coś z zabaw naśladowczych, głównie opierają się na obserwacjach dzieci i na ich wyobrażeniach. Dzieci we wczesnej fazie przedszkolnej często zmieniają pomysł w toku zabawy, tak więc ich projekty są zwykle niewykończone. W miarę dorastania dzieci dość szczegółowo wyobrażają sobie to, co mają zamiar zbudować. Od zainteresowania samą czynnością przechodzą do zainteresowania przede wszystkim jej wytworem i wynikiem. Odpowiednio dobierają środki i sposoby realizacji zadania, działają planowo i celowo. Czynnościom konstrukcyjnym zazwyczaj towarzyszy uczucie przyjemności, gdyż zaspokajają potrzebę tworzenia, która jest jedną z wielu potrzeb występujących zarówno u dzieci, jak i dorosłych.

Jedną z najbardziej interesujących i lubianych form zabawowych dzieci i młodzieży są zabawy i gry ruchowe. Opierają się na różnorodnych formach ruchu, który w nich dominuje, a także na tym, iż mają swoje zasady, ustalone reguły. Każda zabawa,

a zwłaszcza gra, ma swój początek i zakończenie, a także fabułę, treść ruchową i odpowiednią organizację. Zabawy i gry ruchowe odgrywają głównie rolę bodźca fizycznego, który oddziałuje na fizyczną stronę osobowości człowieka, sprzyjają odprężeniu i czynnemu wypoczynkowi. Podczas zabaw i gier ruchowych wzrasta wydajność wielu narządów i układów, przede wszystkim układu ruchowego i mięśniowego, oddychania, krążenia, przemiany materii itp.

Rozwijają się także cechy motoryki: zręczność, wytrzymałość, szybkość, siła oraz umiejętności ruchowe, które mają zastosowanie w trakcie codziennej działalności człowieka.

Poprzez uczestnictwo w zabawach i grach ruchowych dzieci nabywają umiejętności działania w zespole, pojmowania swoich obowiązków, rozwijają koleżeństwo, sprawiedliwość, solidarność, uczą się uczciwości, zdyscyplinowania i działania na rzecz zespołu.

Kolejnym rodzajem zabaw są gry i zabawy dydaktyczne. Rodzaje i formy zabaw dydaktycznych są bardzo różnorodne. Podstawową i wspólną ich cechą jest to, że nie są one wynikiem swobodnej twórczości dzieci, ale opracowane na przykład przez nauczyciela do określonych celów kształcących.

Według W. Okonia gra dydaktyczna to „gra podporządkowana jakiemuś celowi dydaktycznemu, a więc będąca narzędziem kształcenia. Walor kształcący każdej gry dydaktycznej zależy od tego, jaki zadaniom kształcącym służy, jak te zadania odbijają się w samym działaniu zabawowym: jakie zasady regulują to działanie oraz od wyniku gry, a przede wszystkim od tego, czy jest to gra o sumie zerowej (gdy jedna strona tyle wygrywa, ile druga przegrywa), czy o sumie niezerowej”.

Znany pedagog K. Kruszewski traktuje gry dydaktyczne jako rodzaj metod kształcenia należących do metod problemowych i organizujących treści kształcenia w modelu rzeczywistych zjawisk, sytuacji lub procesów w celu zbliżenia bezpośredniego, dzięki doświadczeniu osobistemu.

Wyróżnia on następujące rodzaje gier dydaktycznych:

- burza mózgu,
- metoda sytuacyjna,
- metoda biograficzna,

- metoda inscenizacji (symulacji).

Większość pedagogów i autorów wielu pozycji zajmujących się rozrywkami umysłowymi oraz ich rolą w kształceniu, uważa że gry i zabawy dydaktyczne odpowiednio i celowo wprowadzone do procesu dydaktyczno – wychowawczego zwiększają jego efektywność. Pobudzają aktywność dzieci, uatrakcyjnają lekcje, dostarczają moc emocji, rozbudzają zainteresowania uczniów, likwidują nudę, szablonowość. Wykorzystywane w procesie dydaktyczno-wychowawczym gry i zabawy dydaktyczne powinny stanowić integralną część tego procesu i powinny być ściśle powiązane z aktualnie realizowaną tematyką. Zastosowanie ich na początku lekcji może być wprowadzeniem, w toku lekcji – elementem odprężającym, a na zakończenie lekcji – atrakcyjną formą rekapitulacji.

Gry i zabawy dydaktyczne zalicza się do najważniejszych i najbardziej skutecznych form aktywizacji dzieci.

W. Puślecki wśród najczęściej stosowanych gier dydaktycznych wyróżnia:

- gry (zabawy) dydaktyczne pojmowane jako środki nauczania i wychowania, czyli klasyczne gry dydaktyczne (krzyżówki, rebusy, zagadki itp.),
- dydaktyczne gry (zabawy) ruchowe, np. zabawa ruchowa ze śpiewem,
- gry dydaktyczne będące formą teatralizacji określonych treści,
- gry dydaktyczne planszowe z czynnikiem losowym,
- gry dydaktyczne rozumiane jako metoda opanowania określonych umiejętności przy wykorzystaniu symulatorów,
- gry dydaktyczne rozumiane jako problemowe,
- gry dydaktyczne pojmowane jako nieklasyczne metody problemowe nawiązujące do dorobku tzw. metod aktywizujących, czyli gry problemowe,
- gry komputerowe,
- zaprogramowane automaty zręcznościowe.⁸

Wśród zabaw organizowanych w młodszym wieku szkolnym dominują zabawy w role tj. tematyczne, twórcze (inscenizacje, widowiska) oraz zabawy i gry dydaktyczne o charakterze zespołowym tj. zabawy opracowywane przez dorosłych,

⁸ W. Puślecki, Gry problemowe w nauczaniu początkowym, Warszawa 2005.

specjalnie dla celów dydaktycznych (dla rozwijania zdolności poznawczych i wielostronnej aktywizacji).

Rogger Caillois znany jest jako autor sześciu fundamentalnych reguł gry, zabawy. Oto one:

1. gracze spotykają się dobrowolnie,
2. zabawa jest nieproduktywna,
3. jest ona „wydarzeniem” ograniczonym miejscem i czasem,
4. stanowi proces określony regułami,
5. w jej trakcie człowiek żyje w rzeczywistości fikcyjnej,
6. jest to proces otwarty, a jego koniec jest niepewny.

Wprowadził podział zabaw na cztery kategorie:

- agon (współzawodnictwo) – należą tu gry i zabawy oparte na wyłonieniu zwycięzcy. Każdy z uczestników (osób/ zespołów) ma identyczne szanse na początku zabawy i jest zobowiązany do przestrzegania określonych reguł. W dążeniu do wygranej bardzo liczą się umiejętności zawodników. Przykładem są: rozmaite wyścigi, mocowanie się, lekkoatletyka, szermierka, piłka nożna, bilard, warcaby, szachy, w ogóle wszelkie zawody sportowe.
- alea (los) – to kategoria zabaw związanych z przypadkiem. Bawiący się mają takie same szanse na początku, jednak w czasie zabawy (gry) nie tyle zdają się na swoje umiejętności, co na zrządzenie losu.
- mimiery (naśladowanie) – należą tu zabawy oparte o granie jakiejś roli, odgrywanie, udawanie kogoś innego. Podporządkowanie się ścisłym regułom nie jest tak istotne; ważniejsza jest wyobraźnia i wczucie się w inną osobę. Do dziecięcych zabaw w naśladowanie należą: zabawy „w dom, w lekarza”. Elementami związanymi z naśladownictwem w przypadku zabaw mogą być: iluzjonizm, bawienie się różnymi zabawkami, przebieranie, przedstawianie sztuk widowiskowych.
- ilinx (oszołomienie) – to kategoria skupiająca wszelkie zabawy oparte o doznania transowe, upojenie i panowanie nad adrenaliną. Do tej kategorii

możemy zaliczyć: kręcenie się, karuzela, huśtawka, chodzenie po linie, narty, alpinizm, ćwiczenia na trapezie.⁹

Jednym ze sposobów uatrakcyjnienia zajęć z dziećmi jest wprowadzenie elementów nauki przez zabawę poprzez zastosowanie zabaw interakcyjnych. Zabawę interakcyjną można traktować jako ustrukturyzowaną sytuację nauczania, pozwalającą uczestnikom rozwijać nowe sposoby myślenia i postępowania. W odróżnieniu od konwencjonalnych metod nauczania, zabawy interakcyjne wyzwalały uczucia, myśli, ciekawość, wiadomości, a w szczególności „pęd ku zabawie”.

K. W. Vopel mówi, że „zabawa interakcyjna jest interwencją prowadzącego lub jednego z uczestników w aktualną sytuację grupową, która nadaje aktywności członków grupy pewną strukturę dzięki specyficznym regułom gry i na określony czas, aby osiągnięty został cel nauczania”.¹⁰ Inicjowanie interakcji przez dzieci przede wszystkim odbywa się na płaszczyznach: aktywności własnej inicjatora, aktywności partnera lub nowej aktywności. Gry towarzyskie, ekonomiczne, wojenne oraz terapeutyczne są źródłem zabaw interakcyjnych. Gry towarzyskie bazują na kombinacji świata rzeczywistego. Gracze wprowadzają w życie nowe pomysły, podejmują decyzje, bez obawy o konsekwencje. Wszystko jest bezpieczne. Gry wojenne kształtują zdolności taktyczne, w sposób modelowy przedstawiają rozwiązania sytuacji militarnych, nie naruszając poczucia bezpieczeństwa. Gry ekonomiczne bez narażania się na porażki, rozwijają zdolności podejmowania właściwych decyzji i analizowania ich konsekwencji. Zadaniem zabaw terapeutycznych jest ćwiczenie różnych sytuacji życiowych w bezpiecznym środowisku. Istotnym ich celem jest pogłębianie zdolności samoakceptacji, wspieranie w wyrażaniu uczuć, ułatwianie zdobycia zaufania i pomoc w zrozumieniu innych ludzi. Większość zabaw interakcyjnych wywodzi się właśnie z zabaw terapeutycznych.

Funkcje gier i zabaw w młodszym wieku szkolnym

W tradycyjnym systemie nauczania zabawa była traktowana jako zaprzeczenie prac nauki, czynnością całkowicie zbędną, która dezorganizuje pracę szkolną. Dopiero, jak zauważa R. Więckowski, pedagogika oparta na oczekiwaniach „w której dziecko jest

⁹ <http://wikipedia.org/wiki/Zabawa>, data dostępu: 05.02.2021.

¹⁰ K.W. Vopel, Gry i zabawy interakcyjne dla dzieci i młodzieży, Kielce 2002

podmiotem procesu nauczania, wykorzystująca metody aktywizowania, stymulacji i wspierania uczniów, przyniosła inną postawę pedagogów wobec zabawy i jej funkcji”.

Zabawa nie jest już dominującą formą działalności dziecka w młodszym wieku szkolnym, jaką była w przedszkolu. Oczywiście nie zanika, ale zmienia się jej forma, treść, charakter i funkcja. Dzieci w okresie przedszkolnym głównie pochłaniał sam proces zabawy, natomiast dzieci szkolne coraz bardziej zaczyna interesować jej wynik, rezultat. Dlatego zabawa dzieci w szkole wymaga, jeszcze w większym stopniu, niż w poprzednim okresie, ukierunkowania na jakiś wyznaczony cel, napięcia woli i takiej organizacji zachowania się, aby cel ten udało się osiągnąć. Gry i zabawy stosowane na lekcjach posiadają wiele walorów dydaktycznych. Służą lepszemu zapamiętaniu i opanowaniu opracowanego materiału, zmuszają ucznia do koncentracji uwagi na wykonywanych zadaniach, zachęcają do dokładniejszego i pełniejszego opanowania realizowanych treści nauczania. Gry spełniają ważną rolę uspołeczniającą dzieci, wdrażają do tworzenia i przestrzegania reguł oraz uczą umiejętności wygrywania i przegrywania. Zabawy i gry dydaktyczne odgrywają istotną rolę w utrwalaniu zdobytej wiedzy i kształtowaniu pojęć. Różnorodność ćwiczeń daje dziecku przyjemność, zadowolenie i satysfakcję z wykonywania różnych czynności. Jednocześnie zdobywa nowe umiejętności i wiadomości oraz ma okazję utrwalać je. Zarówno zabawy jak i gry prowadzone w szkole są bardzo związane z treściami poznawczymi.

Gry dydaktyczne pobudzają do pracy dzieci nieśmiałe, niezbyt chętne do działania. Głównie gra kojarzy się dzieciom z zabawą, a zaangażowanie emocjonalne pozwala przezwyciężyć lęk przed włączaniem się do wspólnego działania. Istotny jest także fakt, że gry są prowadzone między uczniami, a nie w relacji uczeń – nauczyciel. Dziecko rozmawia z partnerem równorzędnym, swoim kolegą. Wprowadzenie pewnych pojęć za pomocą gier może dać lepsze wyniki niż stosowanie metod tradycyjnych.

W literaturze pedagogicznej przede wszystkim wyróżnia się następujące funkcje gier i zabaw dydaktycznych:

- motywacyjne – pozwalają na okazjonalne nauczanie. Gdy uczeń bawi się, to nie odczuwa nudy, poznaje pojęcia i struktury logiczne, ćwiczy poszczególne swoje umiejętności, które powstają w wyniku indywidualnych doświadczeń. Motywacją do maksymalnego wysiłku intelektualnego jest chęć wygranej.

- poznawcze – ułatwiają poznanie i zrozumienie pewnych pojęć, uczą formułowania i weryfikowania hipotez, kształtują umiejętność mowy. W grze motorem rozwoju myślenia jest dążenie do sukcesu, ponieważ szansę na zwycięstwo ma ten zawodnik, który w większym stopniu potrafi przewidywać sposób dojścia do prawidłowego wyniku, a mniej posługuje się metodą prób i błędów.
- dydaktyczne – aktywizują procesy poznawcze, rozwijają mowę dziecka, które w grze musi jasno precyzować informacje. Także zwiększają u dzieci zainteresowanie pewną dziedziną wiedzy, wzmacniają wiarę we własne możliwości oraz są środkiem na wyrównywanie braków w rozwoju intelektualnym uczniów.
- wychowawcze – wdrażają do przestrzegania dyscypliny, uczą opanowania i cierpliwości, przybliżają dzieciom potrzebę podporządkowania się regułom współdziałania w zespole, kształtują postawę koleżeńską.

Ważność gier i zabaw procesie nauczania podkreślają słowa G. Kapicy: „Zabawy i gry dydaktyczne to skuteczny czynnik kształtujący sferę emocjonalną i motywacyjną ucznia. Rozwijają wytrwałość, siłę woli, chęć pokonania trudności. Rodzą sukcesy, które budzą optymizm i wiarę we własne siły. Ponadto przyczyniają się do intensyfikacji i uatrakcyjnienia procesu kształcenia, a także przeciwdziałają bezmyślnemu reprodukowaniu wiedzy i mechanicznemu jej utrwalaniu”.¹¹

Ogromną popularnością wśród dzieci, jak i dorosłych cieszą się rozrywki umysłowe – gry i zabawy dydaktyczne. Nauczyciel poprzez wprowadzenie gier i zabaw dydaktycznych do procesu dydaktyczno – wychowawczego w sposób zaplanowany i świadomy, czyni pracę ucznia atrakcyjną i przyjemną. Dzięki temu często zmniejsza niechęć dziecka do podjęcia wysiłku, a tym samym rozbudza motywację do uczenia się.

¹¹ G. Kapica, *Rozrywki umysłowe w nauczaniu początkowym*. Warszawa 1991