

Natalia Kuźma



<https://orcid.org/0000-0002-9534-8944>



nataliakuzma@kul.lublin.pl



<http://dx.doi.org/10.18778/8220-114.714>



Katolicki Uniwersytet Lubelski, Wydział Nauk Humanistycznych,
Katedra Języka Polskiego, Al. Raclawickie 14, 20-950 Lublin

WYKORZYSTANIE MNEMOTECHNIK W WYBRANYCH GRACH I ZABAWACH W DYDAKTYCE JĘZYKA POLSKIEGO I GLOTTODYDAKTYCE POLONISTYCZNEJ

Słowa kluczowe: mnemotechniki, gry i zabawy, techniki ludyczne, procesy pamięciowe, zapamiętywanie, *Dixit*, *Taboo*

Streszczenie. Techniki ludyczne są coraz częściej wykorzystywane w dydaktyce i glottodydaktyce. Na gruncie języka polskiego brakuje opracowań skupiających się na mnemotechnicznym wykorzystaniu gier i zabaw. Celem niniejszego artykułu jest przedstawienie wybranych gier i zabaw w kontekście roli mnemotechnik w procesie nauczania języka polskiego jako obcego i jako ojczystego. W poniższej pracy przedstawiono funkcję mnemotechnik, rys ogólny gier i zabaw, a także zaprezentowano dwie różne gry i zaproponowano zabawy wykorzystujące obie pozycje. Omówiono *Dixit* i *Taboo*, a także sposoby ich wykorzystywania na lekcji języka polskiego w szkole podstawowej na wszystkich poziomach edukacji i w liceum. Dodatkowo pokazano przykłady wykorzystania powyższych gier na lekcjach języka polskiego jako obcego.

1. GRY I ZABAWY W XXI WIEKU

Człowiek żyjący w XXI wieku wiele zawdzięcza rozwojowi technologicznemu. Zaawansowane technologie pomagają w codziennym funkcjonowaniu. Dzięki nim proste czynności wykonywane są szybciej i efektywniej. Za pomocą komputerów nawiązujemy kontakty, otrzymujemy na bieżąco informacje, możemy rozmawiać z osobami na drugim końcu świata.

Z drugiej jednak strony okazuje się, że z roku na rok ludzie mają coraz mniej czasu na swój własny rozwój, na spotkania ze znajomymi, na zabawę z dziećmi. Życie w świecie *online* powoduje zamknięcie się na świat realny, ludzie coraz częściej skupiają się na sobie i nawet nie zdają sobie sprawy, że często prowadzi to do samotności. Być może właśnie dlatego w ostatnich latach nastąpił wzrost zainteresowania grami planszowymi, karcianymi, zabawami towarzyskimi. To dzięki nim na chwilę zapominamy o telefonach, komputerach czy tabletach i spędzamy czas z bliskimi. Producenci gier prześcigają się w wypuszczaniu na rynek nowych pozycji, w internecie znaleźć można wiele zabaw, które urozmaicają spotkania ze znajomymi, a my coraz chętniej i coraz częściej sięgamy po tę formę rozrywki.

Jeśli więc gry i zabawy są swoistym fenomenem naszych czasów, to warto zastanowić się nad mechanizmami ich działania. Wielokrotnie oparte są one na mnemotechnikach, czyli sposobach zapamiętywania. Techniki ludyczne działają na skojarzenia, uruchamiają myślenie i wytyżają procesy pamięciowe. Czy w takim razie można wykorzystać je w dydaktyce? Często zwraca się uwagę na ich aspekt ludyczny w nauczaniu, akcentuje rolę zabawy i gry, która ma – bawiąc – uczyć. Oprócz tego, że umilają spędzany z bliskimi czas, mogą służyć celom edukacyjnym. Dzięki nim rozwijamy wiele płaszczyzn – pobudzamy kreatywność, uczymy się logicznego myślenia, rozwiązujemy problemy, a zatem są one idealnym materiałem metodycznym zarówno na lekcję języka polskiego jako obcego, jak i ojczystego.

Współcześnie dydaktyka języka polskiego, jak również glottodydaktyka polonistyczna coraz bardziej akcentują rolę gier i zabaw w procesie nauczania. O technikach ludycznych można przeczytać w naukowych opracowaniach popularyzujących to zagadnienie¹, jednak w dobie rozwoju technologicznego źródłem dostarczającym wielu pomysłów i wiedzy są w głównej mierze strony internetowe. Przede wszystkim warto wspomnieć o blogach poświęconych dydaktyce. Często strony te są skarbnicą wiedzy na temat gier i zabaw wykorzystywanych na lekcjach języka polskiego. Coraz popularniejsze okazują się również nauczycielskie grupy powstające na platformie Facebook, pozwalające na wymianę doświadczeń nauczycieli danych przedmiotów. Dzięki Facebookowi poznać można wiele technik ludycznych i dostosować je do potrzeb lekcji. Propozycje gier i zabaw w dydaktyce omówię w dalszej części tekstu.

¹ Mowa o publikacjach Siek-Piskozub (1993a i 1993b, 1995, 2001), Szalek (1993), Rusek (2010), Surdyka (2007).

2. TECHNIKI LUDYCZNE – RYS OGÓLNY

Rozróżnienie między grą i zabawą nie jest klarowne. Teresa Siek-Piskozub (2001) zwraca uwagę na problemy terminologiczne technik ludycznych. Niekiedy leksemy *gra* i *zabawa* występują w roli synonimów dla określenia tej samej techniki. Według wspomnianej badaczki jednym z powodów wymienności powyższych leksemów jest to, że w wielu językach istnieje jeden wyraz określający obie te strategie, np. łacina – *ludus*, język niemiecki – *Spiel*, rosyjski – *igra*, włoski – *gioco*. Jednym z wyjątków są języki polski i angielski, oba korzystające z dwóch leksemów *gra* – *game*, *zabawa* – *play*.

Siek-Piskozub na podstawie wielu teorii związanych z ludycznością tłumaczy zabawę w ten sposób:

zabawa polega na podejmowaniu czynności ze względu na przyjemność płynącą z samego jej wykonywania, jednakże nie jest ona dla dziecka jedynie przyjemnym relaksem. Pełni wiele różnych funkcji. Umożliwiając zaspokojenie indywidualnych potrzeb i zainteresowań, zabawa ułatwia dziecku jednocześnie wchodzenie w życie społeczne, poznawanie rzeczywistości i dostosowanie jej do własnych potrzeb, a także kompensuje braki rzeczywistego życia (Siek-Piskozub 2001, s. 22).

Co ciekawe, większość teoretyków skupia się na zabawie w aspekcie rozwoju człowieka w pierwszych latach życia. Johan Huizinga (1938), holenderski kulturoznawca, zwraca uwagę na bezwarunkowość zabawy w życiu człowieka. Jest ona wartością daną każdej kulturze i w każdym jej momencie, co tłumaczy dlaczego również osoby dorosłe mają potrzebę zabawy.

Za podstawowe cechy zabawy można uznać swobodę działania, a także to, że nie jest ona zwykłym (prawdziwym) życiem – w zabawie przenikają się dwa światy: rzeczywisty i fikcyjny. Kolejną cechą jest ograniczoność i odrębność zabawy zarówno w czasie, jak i w przestrzeni. Zabawę jednak, mimo nieuniknionego jej końca, można odtworzyć, co wiąże się z jej kolejną cechą – powtarzalnością. Wielu zabawom towarzyszy element napięcia – związany może być z niewiadomą dotyczącą wyniku zabawy, wpływu na bawiące się osoby, powodzenia lub niepowodzenia. Zabawa, tak jak i gra, to, według Wincentego Okonia (1987), działania wykonywane dla przyjemności, umożliwiające jednostce realizację tendencji niemożliwych do zrealizowania w życiu realnym, czerpiące swą treść z życia społecznego i przede wszystkim uporządkowane przez właściwe dla nich reguły.

Zatem pojęcia gry i zabawy niezmiennie łączą się ze sobą, nachodzą na siebie i granice między nimi nie są wyraźne. Niektórzy naukowcy są jednak zdania, że podstawową różnicą między grą i zabawą jest ich wynik. W grze ważna jest wygrana lub przegrana. Celem gry jest zatem zwycięstwo. W zabawie wynik nie jest najważniejszy, a celem jest raczej rozrywka niż efekt końcowy. Gry, w przeciwieństwie do zabaw, charakteryzują się stałymi regułami dotyczącymi zarówno sposobu działania, jak i umiejscowienia tej formy rozrywki w określonym czasie i przestrzeni. Zabawa jest przede wszystkim nastawiona na przyjemność pochodzącą z przeniesienia się do innej rzeczywistości, podczas gdy w grze często przyjemnością jest dopiero smak zwycięstwa.

3. MNEMOTECHNIKI

Gry i zabawy charakteryzują się różnorodnymi konstrukcjami. Jedne oparte są na mechanizmach strategicznych, jak na przykład gra *Ryzyko*², w której celem jest podbicie terytorium wrogów przy jednoczesnym umocnieniu własnej pozycji. Inne, jak na przykład szachy, warcaby czy kółko i krzyżyk, skupiają się na zasadach logiki. Wyróżnić można także gry i zabawy oparte na sprawności fizycznej, gry zręcznościowe. Często w grach zdajemy się również na los i fortunę, tak jest w przypadku ruletki, lotto czy karcianej gry – wojna. Niektóre z gier zbudowane są na zasadach logiki, ale wykorzystują one również los – tak jest na przykład w grze poker, tysiąc czy brydż.

Jednym z mechanizmów, na którym oparte są gry i zabawy, jest mnemotechnika. Jak można wytłumaczyć to pojęcie? Zazwyczaj uważa się je za metody pamięciowe, system *kodów pamięciowych* (Buzan 2003a), które wspomagają procesy pamięciowe. Mnemotechniki bazują na funkcjonowaniu mózgu, wykorzystują pokłady zawarte w obu półkulach mózgowych, angażując pracę całego mózgu. Tony Buzan, brytyjski pisarz, jeden ze specjalistów w dziedzinie mnemotechnik, podkreśla wagę mechanizmów skojarzeniowych – zastosowanie w mnemotechnikach zasad kojarzenia i siłę wyobraźni (Buzan 1988, 2003a, 2003b).

W procesie nauczania jednym z najważniejszych aspektów jest pamięć. To dzięki niej przechodzimy przez kolejne etapy edukacji. Pamięć to magazyn naszej wiedzy. Zatem, w jaki sposób informacje

² Gra *Ryzyko* wydawnictwa Hasbro, autorstwa francuskiego reżysera filmów Alberta Lamorisse'a.

trafiają do tego magazynu? Wiadomości przekazywane przez różne bodźce – słuchowe, wzrokowe, dotykowe – składają się na rejestr sensoryczny, z którego przekazywane są za pomocą systemu nerwowego do mózgu. W tym pierwszym etapie do naszego mózgu trafia wiele informacji, które nie są w żadnym stopniu zapamiętywane. Następnym komponentem jest pamięć krótkotrwała. Przyjmuje ona te informacje, na które zwrócono uwagę, jednak i w tym miejscu wiadomości nie goszczą wystarczająco długo. Są szybko zapominane, wymazywane z naszej pamięci. Zanim informacje trafią do pamięci długotrwałej przechodzą do pamięci operacyjnej, która odpowiedzialna jest za przechowywanie i przetwarzanie informacji, przeprowadzanie procesów, takich jak czytanie, uczenie się, rozumienie ze słuchu, ale też rozumowanie. Dzięki niej uczymy się, zapamiętujemy i reagujemy na poszczególne bodźce, a także przechowujemy, nadal jednak na krótko, pewne informacje. W kontekście uczenia się najważniejsza wydaje się jednak pamięć długotrwała, która pozwala na trwałe przechowywanie wiadomości i informacji. To tu magazynują się wspomnienia, umiejętności, informacje na temat świata (Skibska 2012; Baddley 1998; Bragdon, Gamon 2003; Milner, Goodale 2008).

Jak w takim razie przenieść informacje do pamięci długotrwałej, która jest pożądana w procesie kształcenia? Niektóre wiadomości trafiają tam automatycznie. Jednostka zwraca uwagę na daną informację, zapamiętuje ją, przechowuje, a następnie przypomina. Gdy jednego z tych elementów zabraknie, informacje zostają w pamięci operacyjnej, a następnie są z niej wymazywane. Dużą rolę w procesie zapamiętywania odgrywają właśnie mnemotechniki. Te sztuczki pomagają umieścić informacje w pamięci długotrwałej.

Według Buzana skuteczność zapamiętywania w dużej mierze zależy od wykorzystania wszystkich możliwości mózgu jednostki – „pamięć doskonała wymaga, aby twoja wyobraźnia tworzyła żywe obrazy i skojarzenia” (Buzan 2003a, s. 53). Twierdzi on, że zapamiętujemy w dużej mierze dzięki obrazowi i akcji, a słowa te przedstawia w formie akronimu (Buzan 2003a, s. 53–56). Wykorzystując powyższe leksemy, badacz tworzy równanie OBRAZ + AKCJA = PAMIĘĆ. Podsumowując zagadnienia poruszane przez Buzana, warto zwrócić uwagę na rolę obrazu i działania, jaką badacz przypisuje tym dwóm zagadnieniom w procesach zapamiętywania. Te dwa elementy są również punktem wspólnym teorii Buzana i technik ludycznych. Omówione w następnej części gry i zabawy w dużej mierze zbudowane są zarówno na obrazie, jak i na akcji, co oznacza, że wpisują się one w teorię zapamiętywania przedstawioną i opisaną przez brytyjskiego autora.

4. WYKORZYSTANIE WYBRANYCH GIER I ZABAW W KONTEKŚCIE MNEMOTECHNIK

Na lekcjach języka polskiego wykorzystywać można gry dostępne na rynku, które następnie mogą podlegać modyfikacji, a jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia nauczyciela lub lektora. W poniższej części przedstawione zostały dwie gry – *Dixit* i *Taboo* – wraz z pomysłami na ich wykorzystanie zarówno w dydaktyce języka polskiego, jak i glottodydaktyce polonistycznej. Wszystkie zabawy bazują na omówionym powyżej mechanizmie mnemotechnik.

4.1. DIXIT

Karty *Dixit* to gra, która od blisko dziesięciu lat cieszy się niesłabnącą popularnością. Motto gry to hasło: „obraz jest wart tysiąca słów”. Autor, Jean Louis Roubira, lekarz pracujący z młodymi pacjentami przeżywającymi trudności w środowisku szkolnym i poza nim, zaobserwował, że po kilku rozgrywkach w *Dixit* pacjenci znacznie lepiej formułowali wypowiedzi, a także poprawili relacje z innymi ludźmi. Co ciekawe słowo *dixit* pochodzi z języka łacińskiego i oznacza ‘on powiedział/ona powiedziała’. Zatem słowa motto i nazwa gry wskazują, że w rozgrywce ważne jest słowo, jednak oparte jest ono na obrazie zamieszczonym na kartach. Dodając do tych elementów AKCJĘ, czyli ruch, zabawę, otrzymujemy wspomnianą wcześniej regułę Buzana. Polski wydawca gry, firma Rebel, tak tłumaczy reguły:

Każdy gracz w swojej turze staje się bazarzem. Wybiera spośród swoich sześciu obrazków jeden i wymyśla do niego skojarzenie. Zdanie może być pojedynczym słowem, dźwiękiem, cytatem – nie ma tu ograniczeń, można nawet coś zaśpiewać! (...) Pozostali gracze wybierają spośród swoich kart taką, która ich zdaniem najlepiej pasuje do hasła bazarza i kładą zakrytą na stole. Bazarz przetasowuje wszystkie te karty, łącznie ze swoją i układa je na stole, odkrywając. Gracze (...) w tajemnicy głosują, która karta jest tą, do której bazarz wymyślał skojarzenie. Kiedy wszyscy dokonają wyboru, rozpoczyna się przyznawanie punktów³.

Z powyższej charakterystyki jasno wynika, że w omawianej grze liczą się przede wszystkim siła wyobraźni i skojarzenia. Nie ulega wątpliwości, że gra bazuje na mechanizmie mnemotechnik. Główną jej zaletą jest nacisk na kreatywność, a także na myślenie w sposób twórczy. Jest ona

³ Opis pochodzi z oryginalnego opakowania gry *Dixit* wydanej przez firmę Rebel – zbiory własne.

świetną metodą aktywizującą na każdym poziomie nauczania – chętnie grają w nią zarówno dzieci, młodzież, jak i osoby dorosłe. Jak w takim razie można wykorzystać tę pozycję na lekcji języka polskiego?

Kartami *Dixit* można grać w tej klasycznej postaci, którą proponuje autor. Z całą pewnością taka rozgrywka zmusza do myślenia, precyzowania swoich wypowiedzi i skojarzeń. Dzięki niej skupiamy się na synonimii i staramy wybrać właściwe słowo. Dodatkowo, ćwiczymy umiejętność pracy w grupie.

Pierwsza z propozycji wykorzystania tej gry już jako zabawy dotyczy lekcji języka polskiego w szkole, jednak można skorzystać z niej również na lekcji języka polskiego jako obcego przy kształceniu umiejętności komunikacyjnych. Każdy uczeń losuje ustaloną wcześniej liczbę kart. Na podstawie wylosowanych obrazków ma za zadanie stworzyć historię, opowiadanie lub inną wypowiedź ustną. Połączenie w opowiadanie surrealistycznych obrazów zaprezentowanych na kartach to wyzwanie, które prowokuje do twórczego myślenia na bazie skojarzeń, a także pozwala na ćwiczenie sprawności pisania lub, w zależności od wariantu tego ćwiczenia, pozwala na rozwój sprawności mówienia. Ciekawą opcją tej rozgrywki jest zabawa w parach. Uczniowie w wyznaczonym czasie piszą początek swojego opowiadania, a następnie wymieniają się kartami i opowiadaniem, tak by tekst ten był dokończony przez drugą osobę. Studenci muszą wtedy skupić się na abstrakcyjnych obrazach kart, ale ich skojarzenia stymulowane są również przez napisany przez inną osobę tekst. Po tej rundzie powinna nastąpić część dyskusyjna. W parach analizujemy skończone już opowiadania, studenci wymieniają się myślami, autorzy wstępów mówią, jak wyobrażali sobie zakończenie swojego tekstu. Jest to kolejny element pozwalający na rozwój sprawności mówienia, ćwiczący również wystąpienia publiczne, a także sztukę argumentowania.

Kolejnym wariantem gry jest wspólna zabawa całej grupy. Każdy student dostaje po trzy karty. Nauczyciel wyklada na stół jedną z kart i zaczyna opowiadanie – może wypowiedzieć tylko jedno zdanie tak, by rozpocząć ciąg skojarzeń. Każda osoba wybiera ze swoich kart kolejną, wyklada ją na stół i kontynuuje opowieść, gra trwa do wykorzystania wszystkich kart. Wariantem dla klas młodszych jest rysowana historia. Dzieci mają za zadanie dorysowanie dalszej części obrazka lub połączenie kilku obrazków w jeden poprzez dorysowanie kolejnych części. Ważne jest, by taką pracę zakończyć ustnymi wypowiedziami uczniów na temat swoich rysunków i wykorzystanych w nich skojarzeń.

Na lekcjach języka polskiego powyższe pomysły można wykorzystać również przy powtarzaniu rodzajów wypowiedzi. Tekst tworzony przez

studentów może mieć określoną formę, taką jak opowiadanie, zaproszenie, ogłoszenie, charakterystyka, sprawozdanie, opis, list i inne. Baśniowe karty *Dixit* ułatwią zapamiętywanie cech poszczególnych form wypowiedzi, ponieważ skupią uwagę uczniów na danym zagadnieniu. Dodatkowo pobudzona zostaje wyobraźnia przy jednoczesnym wykorzystaniu założeń podstawy programowej, według której uczeń ma opanować sztukę analizy i interpretacji różnych tekstów kultury.

Karta może służyć również przy analizie obrazu, jako przygotowanie do ustnej matury z języka polskiego. Uczeń po wylosowaniu jednego obrazka musi zastanowić się nad możliwościami interpretacyjnymi, może próbować dopasować obrazek do stylu w malarstwie czy odwołać się do literatury określonej epoki. Na podobnej zasadzie wyglądać może praca z lekturą lub z okresami literackimi. Uczeń ma za zadanie dopasować wcześniej wybrane przez nauczyciela obrazki do epoki lub do konkretnego tekstu. Ten sposób na pracę z kartami *Dixit* warto dodatkowo rozszerzyć. Połowie klasy rozdajemy obrazki i podajemy kilka dzieł literackich lub nazwy epok. Następnie prosimy uczniów o sformułowanie słów kluczy, które kojarzą się im z obrazkiem i wybraną epoką lub dziełem. Tak przygotowany materiał rozdajemy pozostałym uczniom, których zadaniem będzie odgadnięcie, o jaką epokę lub utwór chodzi. Zadanie tego typu wykorzystać można jako powtórkę przed egzaminami lub na zakończenie całego roku pracy.

Kolejny pomysł dotyczy zagadnień gramatycznych. Treści, takie jak czas przeszły, czas przyszły lub tryb przypuszczający, można z powodzeniem ćwiczyć również podczas tworzenia wcześniej wspomnianych opowiadań, wystarczy w poleceniu wskazać, jakie formy czasownika mają zostać użyte. Karty *Dixit* mogą posłużyć jako tekst wprowadzający do poszczególnych zagadnień, np. przy wprowadzaniu koniugacji można zaprezentować studentom języka polskiego jako obcego karty, na których pojawią się różne czasowniki: *latać*, *biegać*, *pływać*, *wędrować*, *skakać* itp. Wielość kart pozwala na ćwiczenie, w którym łączymy słowa w kategorie, kręgi tematyczne takie jak: rodzina, człowiek, praca, sport i inne. Nauczyciel podaje hasło, np. słowo *dom*, a grupa w jak najkrótszym czasie ma znaleźć karty, które kojarzą się z podanym leksemem. Warunkiem zaliczenia wybranej przez studenta karty jest nazwanie rzeczy, która znajduje się na niej i jednocześnie kojarzy się z podanym wyrazem. Dzięki kartom w prosty sposób można ćwiczyć tworzenie zdań pojedynczych i ich transformacje w zdania złożone, na przykład dodając słowa kojarzące się z obrazem z karty i pasujące do zdania. W ten sam sposób można automatyzować chociażby imiesłowiy, a idąc dalej, transformacje ze strony czynnej w bierną.

Karty *Dixit* to pozycja, która daje wiele możliwości tworzenia gier i zabaw z jej wykorzystaniem. Powyższe przykłady to tylko wybrane pomysły na zabawę kartami. Omawiana gra ma ogromny potencjał edukacyjny. Kolorowe, surrealistyczne karty zmuszają do myślenia, działają na wyobraźnię, ale są przede wszystkim ogromnym uatrakcyjnieniem lekcji. Dzięki wszystkim powyższym elementom, mamy pewność, że lekcja i dane zagadnienia zostaną zapamiętane na długo. Reguły tej gry można dowolnie modyfikować – wszystko zależy jedynie od wyobraźni nauczyciela. Trudno w takim razie nie zgodzić się z mottem gry: „obraz jest wart tysiąca słów”.

4.2. TABOO

Kolejną ciekawą grą planszową jest *Taboo*, czyli „gra niewypowiedzianych słów”⁴. Zasady gry są bardzo proste. Dostajemy kartę ze słowem, które muszą odgadnąć pozostali gracze. Na karcie znajduje się również pięć słów zakazanych, słów tabu, których nie możemy użyć, naprowadzając grupę na słowo klucz. Jest to gra, która bazuje na mechanizmie kalamburów, wzbogacona zostaje jednak o aspekt lingwistyczny, polegający na opisywaniu wyróżnionych leksemów.

Taboo można wykorzystać zarówno na lekcjach kulturowych, gramatycznych, jak i literackich. Pierwszy z pomysłów to sposób pracy z lekturą. Wymaga on od nauczyciela samodzielnego przygotowania kart do gry tak, by dotyczyły wybranego zagadnienia. Można to zrobić za pomocą najprostszego edytora tekstowego lub ręcznie. Należy przygotować kartę, na której większość miejsca zajmować będzie słowo do odgadnięcia. Następnie poziomą linią oddzielamy powyższe miejsce i pod spodem piszemy słowa, których uczeń nie może wypowiedzieć przy opisywaniu danej lektury. Na przykład, gdy hasłem jest tytuł dramatu Fredry *Zemsta*, słowami tabu mogą być: *mur, spór, rejent, cześnik, zamek*. Ten wariant gry można zastosować również przy powtarzaniu bohaterów literackich, umieszczając w słowach-tabu nazwę lektury i cechy postaci. Kolejnym wariantem dla tej gry są powtórki z epok literackich. Na karcie umieszczamy nazwę epoki, np. *pozytywizm*, a w słowach tabu: *praca u podstaw, emancypacja, praca organiczna, romantyzm, Młoda Polska*. Jest to świetna powtórka, która jednocześnie zmusza do myślenia, działa na skojarzenia osoby naprowadzającej, jak również pozostałych graczy. *Taboo* stymuluje wyobraźnię i myślenie twórcze, a jednocześnie wspomaga procesy zapamiętywania.

⁴ Opis pochodzi z opakowania gry *Taboo* wydanej przez firmę Rebel – zbiory własne.

Taboo można również wykorzystać do nauki języka obcego, w szczególności do nauki słówek z określonych kręgów tematycznych. W tej wersji to studenci tworzą karty *Taboo*, ucząc się i zapamiętując słówka już podczas ich wyszukiwania. Nauczyciel podaje hasła – każda osoba dostaje inne hasło – następnie przez określony czas uczniowie starają się dobrać po pięć skojarzeń związanych z podanym słowem. Nauczyciel zbiera gotowe karty, sprawdza ich poprawność i rozpoczynamy grę według wcześniej opisanych zasad. Każdy student otrzymuje kartę, którą wcześniej przygotował. Taka wersja *Taboo* pozwala na zapamiętanie słów, które pojawiły się na lekcji, powtórzenie słów znanych uczniom poprzez wypisywanie ich jako słowa-tabu, a dodatkowo sprawdza znajomość synonimii.

Omawianą grę z powodzeniem można wykorzystać w szkole, jak i na kursach językowych. Jest to narzędzie wyjątkowo proste do wykonania, nie wymaga nakładu finansowego, ponieważ karty możemy tworzyć sami lub prosić o to uczniów. Stanowi znakomity materiał powtórkowy, szczególnie, gdy trzeba powtórzyć większą ilość materiału. Dzięki mnemotechnice, zapamiętywaniu haseł dzięki słowom-kluczom, materiał zostaje bardzo dobrze utrwalony, a sami uczniowie – ucząc się – dobrze się bawią.

5. PODSUMOWANIE

Nie od dziś metodycy zwracają uwagę na korzystny wpływ zabawy na naukę. Od wielu lat widoczny jest ten trend w nauczaniu języków obcych. Nauka przez zabawę zaczyna się również pojawiać na lekcjach języka polskiego jako ojczystego. *Dixit*, obok wielu innych ciekawych gier, takich jak omówione powyżej *Taboo*, pokazuje, że w prosty sposób można uatrakcyjnić lekcję języka polskiego. Dzięki wprowadzaniu elementów ludycznych do metodyki nauczania języka polskiego, nauka staje się przyjemnością.

Gry i zabawy oparte na mechanizmach mnemotechnik pomagają w przyswajaniu różnych treści. Poprzez skojarzenia, twórcze myślenie, myślenie wizualne, obraz, zapamiętujemy informacje efektywniej. Dodając do tego grę, zabawę, czyli, według teorii Buzana, akcję, przenosimy zapamiętane treści do pamięci długotrwałej. Funkcja mnemotechniczna gier i zabaw to istotny element procesu nauczania. Strategie ludyczne działające na skojarzenia uruchamiają myślenie i wyężdżają procesy pamięciowe. Często zwraca się uwagę na aspekt ludyczny nauczania, akcentuje rolę zabawy i gry, które mają – bawiąc – uczyć. Dzięki nim

rozwijamy wiele płaszczyzn – pobudzamy kreatywność, uczymy się logicznego myślenia, rozwiązujemy problemy – a zatem są idealnym materiałem metodycznym zarówno na lekcję języka polskiego jako obcego, jak i ojczystego.

BIBLIOGRAFIA

- Baddleley A., 1998, *Pamięć. Poradnik użytkownika*, Warszawa.
- Bragdon A., Gamon D., 2003, *Kiedy mózg pracuje inaczej*, Gdańsk.
- Buzan T., 1988, *Rusz głowę*, Warszawa.
- Buzan T., 2003a, *Pamięć na zawołanie*, Łódź.
- Buzan T., 2003b, *Podręcznik szybkiego czytania*, Łódź.
- Huizinga J., 2011, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa.
- Milner A. D., Goodale M. A., 2008, *Mózg wzrokowy w działaniu*, Warszawa.
- Okoń W., 1987, *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa.
- Rusek B., 2010, *Zabawy rozwijające sprawność mówienia w języku obcym*, „Homo Ludens”, nr 1(2).
- Siek-Piskozub T., 1993a, *Gry i zabawy na lekcji języka obcego*, „Języki Obce w Szkole”, nr 2.
- Siek-Piskozub T., 1993b, *Symulacja w nauczaniu języków obcych*, „Neofilolog”, nr 6.
- Siek-Piskozub T., 1995, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań.
- Siek-Piskozub T., 2001, *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Warszawa.
- Skibska J., 2012, *Mnemotechniki*, Kraków.
- Surdyk A. (red), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. I i II, Poznań.
- Szałek M., 1993, *O nauczaniu poprzez grę i zabawę*, „Języki Obce w Szkole”, nr 2.

MNEMOTECHNICS AND LUDIC STRATEGIES IN TEACHING POLISH AS A NATIVE AND FOREIGN LANGUAGE

Keywords: art of memory, mnemotechnics, games and plays, ludic strategies, memory processes, remembering, *Dixit*, *Taboo*

Summary. Ludic techniques are more and more widely increasingly used in language teaching. In relation to the Polish language, there are no studies focusing on the mnemotechnical use of games and plays. The aim of this article is to present selected games and activities in the context of the role of mnemotechnics in the process of teaching Polish as a foreign language and as a native language. The paper presents the function of mnemotechnics, and a general outline of games and plays. The author presented three different games and the ways of playing them. *Dixit* and *Taboo* games were reviewed, as well as methods of using them in Polish language lessons in a primary school at all levels of education and high school. In addition, she described examples of using these games in teaching Polish as a foreign language.