

Anna Marcol
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Lompy w Katowicach

Promocja czytelnictwa za pomocą gier edukacyjnych



Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe jest wydawcą serii *Między nami graczami*, w ramach której ukazują się materiały do gier dydaktycznych. Można je wykorzystać w ramach lekcji języka polskiego oraz zajęć organizowanych w bibliotece, ponieważ zachęcają do wnikliwego czytania lektur, sprzyjają pracy grupowej, ćwiczą zdolności manualne, rozwijają spostrzegawczość oraz pobudzają wyobraźnię. W rozgrywkach może uczestniczyć dowolna liczba uczniów, ponieważ materiały zostały przygotowane w taki sposób, że w razie potrzeby można je łatwo powielić. Dotychczas ukazały się gry dotyczące tytułów omawianych

w szkole podstawowej (*Akademia pana Kleksa*, *Chłopcy z Placu Broni*, *Opowieści z Narnii*, *Pinokio*, *Tomek w krainie kangurów*, *W pustyni i w puszczy*) i gimnazjum (*Dywizjon 303*, *Hobbit*, *Mały Książę*, *Romeo i Julia*, *Stowarzyszenie umarłych poetów*, *Zemsta*). W latach 2015-2016 na rynku wydawniczym pojawiły się nowe propozycje, nawiązujące do *Tajemniczego ogrodu* F.H. Burnett (szkoła podstawowa), *Krzyżaków* H. Sienkiewicza (gimnazjum) oraz książki *Charlie i fabryka czekolady* R. Dahla (szkoła podstawowa), które przybliżamy poniżej.

Między nami graczami : gry dydaktyczne na motywach lektur szkolnych : Rycerskie śluby / Jacek Foromański; [il. Grażyna Rigall]. - Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, 2016.

Rycerskie śluby to gra planszowa dla całej klasy, którą warto wykorzystać przed przystąpieniem do omawiania *Krzyżaków* H. Sienkiewicza. Klasę można podzielić na 6 zespołów – tyle zestawów znajduje się w materiałach. Na każdy zestaw składa się: plansza, 72 karty z zadaniami (pytaniami), skrócony opis zasad gry oraz pionki. Celem uczniów jest zebranie jak największej liczby pawich czubów krzyżackich, wzorem Zbyszka z Bogdańca. Aby tego dokonać, muszą się wykazać bardzo dobrą znajomością treści lektury.

Między nami graczami : gry dydaktyczne na motywach lektur szkolnych – Obudźmy nasz ogród : etap I "Szukamy klucza", etap II "Budzimy ogród" / [aut. Agnieszka Frejlich, Monika Lipartowska, Elżbieta Kazimierska, Jolanta Augustyn]. - Wyd. 3. - Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, 2015.

Nawiązująca do *Tajemniczego ogrodu* F.H. Burnett gra *Obudźmy nasz ogród* składa się z dwóch części – gry planszowej *Szukamy klucza* (jej celem jest sprawdzenie znajomości lektury) oraz konkursu klasowego *Budzimy ogród*, podczas którego uczniowie rywalizują ze sobą rozwiązując kolejne zadania. Każda z części została zaplanowana na jedną godzinę lekcyjną. W materiałach znajdują się zestawy dla czterech grup: opis zasad gry, plansze i pytania. Dołączono do nich także karty pracy, które są niezbędne podczas realizacji części konkursowej. Zadanie uczniów polega na zebraniu jak największej liczby kwiatów (punktów), które należy przykleić na planszę z pustym ogrodem. Zwycięży ta drużyna, która przyklei ich najwięcej, tworząc w ten sposób najbardziej żywy i kolorowy ogród.

Między nami graczami : gry dydaktyczne na motywach lektur szkolnych : Złoty klucz / [aut. Agnieszka Frejlich, Elżbieta Kazimierska, Agnieszka Bednarska, Marzena Wieczorek, Dominika Jastrzębska, Monika Boral, Monika Lipartowska, Jolanta Augustyn, Jolanta Peryga ; il. Grażyna Rigall]. - Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, 2016.

Gra dydaktyczna *Złoty klucz* jest oparta na motywach książki *Charlie i fabryka czekolady* R. Dahla. Opracowane materiały są przeznaczone do przeprowadzania rozgrywek zespołowych, podczas których uczniowie wykonują kilka typów zadań (otwarte, zamknięte, z luką, dobór elementów, prawda/fałsz) o różnicowanym stopniu trudności. Zestaw zawiera karty pracy, kartę do zaznaczania zdobytych punktów, plansze z labiryntem oraz dyplom ze złotym kluczem. Zadanie uczniów polega na zebraniu jak największej liczby punktów (zamalowanych kluczy). Zwycięska drużyna otrzymuje certyfikat własności fabryki czekolady. Pełna rozgrywka została zaplanowana na 90 minut.