

Czy gra scrabble czegokolwiek uczy?

Oczywiście! Najlepiej wiedzą o tym rodzice małych graczy, ale w zasadzie każdy gracz, w każdym wieku to potwierdzi. Gra scrabble zmusza do ciągłego samokształcenia, które odbywa się jakby mimochodem przy okazji gry.

Polskie scrabble korzystają z Oficjalnego Słownika Polskiego Scrabblisty, który zawiera **2482414** słów, prawie dwa razy więcej, niż podobny słownik, używany przez angielskich graczy. Nietrudno zatem dojść do wniosku, że granie po angielsku wymaga wyuczenia się słów, zaś po polsku, w wyniku przyjętych zasad, trzeba znać fleksję, gramatykę. Zatem angielskie *Scrabble* są bardziej pamięciowe, natomiast polskie bardziej logiczne. Jak zatem możemy zauważyć, znajomość wyrazów w grach słownych, wcale nie jest najważniejszym z czynników, decydujących o sukcesie. Oczywiście nie da się zaprzeczyć, że znajomość słów może wpływać na zdobycz punktową w poszczególnych ruchach i w konsekwencji w całej partii, decydując o zwycięstwie.

Nie ulegajmy jednak złudzeniu, że słownictwo jest w stanie rozwiązać wszystkie problemy podczas gry. Mistrz gier słownych, dzięki taktyce (umiejętne otwieranie, blokowanie, przygotowywanie wystawek), gospodarce literami, znajdowaniu miejsc, w których można dobrze zapunktować, jest w stanie bez problemu ograć nieobeznanego z planszą, choć dysponującego bogatym słownictwem, nowicjusza, kładąc tylko słowa powszechnie znane. Dowodem na to, że sama znajomość słów, a nawet perfekcyjne anagramowanie, nie zapewniają sukcesów, są też kilkuletnie doświadczenia z gry z komputerowym programem „Almanach” Andrzeja Szepczyńskiego i Jerzego Giersza. Program bez trudu odnajduje najdroższe wyrazy, potrafi zrobić bardzo drogie i finezyjne „przyklejki”, czyli położyć wyraz, przyklejając go do kilku innych wyrazów, leżących na planszy w taki sposób, że zbiera punkty za kilka utworzonych wyrazów. 21 lutego 2005 roku w warszawskim Garden Clubie został zorganizowany 9-rundowy turniej „Huzia na Almanach”, w którym zwyciężył Mateusz Żbikowski, a program (poprawiony, a właściwie „skrzyżowany” z „Hyene” Przemysława Drochomireckiego), zajął dopiero 5. miejsce na 10 uczestników.

Same gry słowne może nie uczą bezpośrednio, ale mogą się przyczynić do wzbudzenia i faktycznie wzbudzają wśród ich miłośników, zainteresowanie językiem, regułami gramatycznymi, a szczególnie fleksyjnymi. Pomagają zrozumieć leksykografię, nabrać „wyczucia słownikowego”, rozróżniać regionalizmy właściwe, znane i słowa należące już do polszczyzny ogólnej, archaizmy znane, spotykane w szkolnych lekturach i te prawdziwe, już faktycznie martwe. Poszerzają wiedzę o zapożyczeniach, nietypowych, wręcz szokujących zapisach, na przykład, kłócących się z polską normą ortograficzną, zapożyczeniach z języków hinduskich, przede wszystkim z sanskrytu i hindi.

W *Scrabble* można układać *nie-* z przymiotnikami, przysłówkami odprzymiotnikowymi, imiesłowami przymiotnikowymi i gerundiami. Dzięki temu rozwiązaniu, użytkownicy języka polskiego mogą utrwalić pisownię *nie-*, kiedy jest łączna, a kiedy rozdzielna. Ważne to jest przede wszystkim w przypadku gerundiów, ponieważ jest to bardzo często spotykany błąd.

Warto jednak pamiętać, że w języku polskim występuje wiele homofonów (wyrazów, które brzmią identycznie, ale ich zapis jest różny). Wśród bardziej znanych można wymienić: *chart/hart*, *morze/może*, są także takie pary, gdzie tylko jeden z wyrazów jest powszechnie znany: *duch/duh*, *puch/puh*. Do homofonów możemy też zaliczyć pary: „zaprzeczony dopełniacz liczby mnogiej gerundium zakończonego w mianowniku na *-ycie*, *-icie*, *-ucie*” oraz „zaprzeczenie odpowiedniego bezokolicznika”, np.: *nieżyć* – *nie żyć*, *niepić* – *nie pić*, *nieczuć* – *nie czuć*.

Gry słowne, w założeniu powinny też rozwijać wiedzę ogólną. I tak jest, gdyż znajomość znaczenia słów pomaga uniknąć strat w grze. Słowa są też zapamiętywane przez graczy wzrokowo („ktoś to mi kiedyś zagrał”, „widziałem na planszy”). Trudno ganić gracza za to, że w dążeniu do sukcesu – zwycięstwa, kładzie słowo, którego znaczenie nie jest mu dokładnie znane. Trudno też zaprzeczyć temu, że siłą rzeczy, cały czas podczas gry, ćwiczona jest pamięć wzrokowa i spostrzegawczość. Z drugiej strony, wielu graczy nie potrafi jednak uczyć się oderwanych ciągów liter, muszą znać znaczenie.

W dobie powszechnego użycia kalkulatorów, nie bez znaczenia jest fakt, że w czasie gry ćwiczona jest umiejętność sumowania liczb (wymusza to obowiązek prowadzenia zapisu punktowego przez obu graczy). Wielu graczy rozpoczynających grę, w kilka, czy kilkanaście lat po zakończeniu szkolnej edukacji, stwierdza ze zdumieniem, że utraciło umiejętność liczenia w pamięci. Ponadto, konieczność prowadzenia zapisu wymusza przenoszenie uwagi z planszy i stojaka do zapisu. Można porównać to do wszechstronnych ćwiczeń gimnastycznych dla naszego mózgu. I to jest chyba największa zaleta spędzania czasu na grze scrabble. Korzyści ze sprawnego mózgu nie trzeba wymieniać, nie da się ich zmierzyć ani przecenić :)

Zupełnie niedocenianym aspektem gry Scrabble, jest konieczność nabrania umiejętności godzenia się z porażką. Element losowy sprawia, że nawet prezentując najwyższy poziom gry, trzeba liczyć się z przegranymi. Można to zauważyć, przeglądając wyniki poszczególnych turniejów, gdzie nawet najlepsi zwykle nie mają kompletu zwycięstw na koncie, zdarzają się też spektakularne porażki i sukcesy. Jak wynika z badań pani Justyny Nurkiewicz (praca magisterska „Wpływ reaktywności emocjonalnej i aktywności na orientację motywacyjną u polskich Scrablistów” Uniwersytet im. Kardynała Stefana Wyszyńskiego 2002), najlepsi scrabliści charakteryzują się nastawieniem na działanie po porażce. Ćwiczenie tej umiejętności nie poddawania się, może stanowić dobry trening zwłaszcza dla dzieci i nastolatków. Ponadto, porażka ta „zachodzi” w grupie ludzi (zwykle w turniejach bierze udział od 30 do 130 zawodników) i jest „ogłoszona” publicznie (wyniki każdej partii są drukowane i wywieszane po każdej rozegranej rundzie). Poradzenie sobie psychiczne z taką sytuacją, owocuje, w „prawdziwym” życiu, siłą charakteru i umiejętnością dążenia do sukcesu pomimo porażek.

Innym elementem, często niedocenianym, jest ćwiczenie umiejętności gospodarowania czasem. Każdy z graczy ma do dyspozycji 20 minut, w trakcie których musi zakończyć grę. Wymusza to nabrania umiejętności podejmowania decyzji w określonym czasie, dokonywania wyboru, bez zbędnego nawracania do analizy istniejących możliwości. O zaletach umiejętności szybkiego podejmowania decyzji, a także zachowania równowagi pomiędzy szybkością a trafnością, nie trzeba chyba nikogo przekonywać.

Ostatnia, a wcale nie najmniej ważna umiejętność, ćwiczona podczas gry scrabble, to umiejętność kulturalnego zachowania, i przestrzegania zasad. Gra wśród żywych ludzi uczy dzieci tak prostych, a jakże istotnych zachowań, jak mówienie „dzień dobry”, składanie gratulacji przeciwnikowi który wygrał, życzenie powodzenia w dalszej grze. W dobie gier komputerowych, nie można przecenić wagi bezpośredniego kontaktu z drugim człowiekiem.

SCRABBLE® jest znakiem towarowym zarejestrowanym w polskim Urzędzie Patentowym na rzecz firmy J.W. Spear & Sons PLC, Enfield, Middlesex, England, należącej do [Mattel Company](#).

Polskim dystrybutorem Scrabble jest firma **Mattel Poland** Sp. z o.o. Adres: Warszawa, ul Kijowska 1, tel. (022) 33 42 100

Nazwa scrabble została użyta w niniejszym opracowaniu jedynie informacyjnie. Opracowanie to nie stanowi materiału reklamowego, służy jedynie realizacji celów statutowych Polskiej Federacji Scrabble.

Przedstawiony materiał został opracowany na podstawie pracy magisterskiej pt. „Słowniki do gier słownych jako nowy typ wydawnictw leksykograficznych” Uniwersytet Warszawski 2006, której autorką jest Pani Anna Andrzejczuk oraz strony www Polskiej Federacji Scrabble -serdecznie dziękujemy.