

Wykorzystanie zasad gry w *Scrabble* w nauce języków obcych

„Gra w scrabble została wymyślona w 1931 przez bezrobotnego w owym czasie architekta Alfreda Moshera Buttsa z Rhinebeck w stanie Nowy Jork, który opatrzył swoje dzieło nazwą *Criss-Cross*. Wartość punktową liter ustalił, obliczając częstotliwość ich występowania na stronie tytułowej „The New York Times”. Od tego czasu wartości nigdy nie uległy zmianie (pomijając wydania gry w innych językach). Grę zaczęto sprzedawać po raz pierwszy w 1946 pod nazwą *Lexiko* jako produkt spółki utworzonej w tym celu przez Buttsa i emerytowanego urzędnika państwowego, Jamesa Brunota. Butts wcześniej próbował zainteresować swoją grą kilka najstynniejszych wytwórni gier planszowych, ale wszystkie odrzuciły ją jako zbyt nudną. Brunot produkował zestawy własnoręcznie (200 egzemplarzy tygodniowo) w swoim garażu w Danbury w Connecticut. W 1948 prawa do gry nabyła firma Selchow & Righter, która uruchomiła jej masową produkcję pod nazwą *Scrabble*. Butts otrzymywał 5 centów od każdego sprzedanego egzemplarza, a do 1974, kiedy to wygasły jego prawa autorskie do gry, zarabiał 50 tys. dolarów rocznie. [...] Do śmierci Buttsa w 1993 roku na całym świecie sprzedano ponad 100 mln egzemplarzy gry”.

Źródło dostępne w Internecie (on line):

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Scrabble> [dostęp: 6.02.2023].

Tyle o historii powstania gry informuje Wikipedia. Od dawna jestem zagorzałą fanką gry *Scrabble* i staram się ją propagować. Tak też było, gdy pracowałam jako czynny nauczyciel języka francuskiego – moi uczniowie znali scrabble i chętnie w nie grali, początkowo na zajęciach pozalekcyjnych, a następnie wykorzystywaliśmy elementy gry na lekcjach. Jej bogactwo dydaktyczne jest przeogromne. Można ją wykorzystać na przykład do:

- poszerzania słownictwa (*lexique*): praca ze słownikami francusko-polskim i francusko-francuskim dla bardziej zaawansowanych,
- pracy ze słownikiem *L'Officiel du Scrabble* wydawnictwa Larousse lub słowników on line: <https://aide-scrabble.fr/dictionnaire/> [dostęp: 6.02.2023],
- zastosowania wiedzy przez kojarzenie (*grammaire/lexique/ortographe*): czasy, tryby, zaimki, prawidłowość pisowni, słownictwo,
- rozwijania umiejętności twórczej rywalizacji,
- pracy z zasobami internetowymi.

Świadoma jestem faktu, iż rzadko które szkoły posiadają plansze gry (ja bazowałam na prywatnych), lecz pomysłowość nauczyciela może uatrakcyjnić każdą lekcję. Elementy gry w scrabble już na poziomie podstawowym są nieocenioną pomocą. Dobrym przykładem jest słowo *maison* (dom). Prosimy uczniów o ułożenie nowych słów z wykorzystaniem liter tego słowa (*son, mon, mais...*) lub „rozzucamy” litery *n, m, a, i, s, o* i prosimy uczniów o ułożenie

znanych im słów. Praca może odbywać się w parach lub samodzielnie z ograniczeniem czasowym, np. do jednej minuty.

Stopień trudności zwiększamy proponując pracę na bazie wyrazu liczącego więcej liter, na przykład *informatique*. Uczniowie pracują w grupach czteroosobowych na zasadzie konkursu: która z grup utworzy/znajdzie najwięcej słów z wykorzystaniem liter bazowego wyrazu (osiągalna ilość słów na lekcji – 147, a nawet więcej). Do realizacji tego zadania należy przeznaczyć całą jednostkę lekcyjną. Kolejną propozycję stanowi cytowana już rozsypanka. Innym przykładem jest wyszukanie słów zaczynających się lub kończących się daną literą.

Przydatną formą jest praca w parach. Uczniowie mogą dobrać się na zasadzie sympatii czy umiejętności językowych. Kolejność zagrania ustalają między sobą i losowo podają kilka liter partnerowi z zadaniem ułożenia nowego słowa z pomocą lub bez słownika/słownika online.

Zaproponowane przeze mnie formy pracy mogą wykorzystać nauczyciele innych języków obcych, bazując na słownictwie nauczanego języka. Nieocenioną pomocą są również strony internetowe – warto na przykład spróbować gry online z komputerem jako przeciwnikiem.

Zajęcia związane z leksyką motywują uczniów do większej uważności i zaangażowania/nauki danego języka obcego.