Data publikacji: 04.05.2020
Autor: Stefan Pindor

Gry fabularne w nauce języka obcego

Artykuł ten dedykuję nauczycielom języków obcych, do których sam należę.

Wyobraź sobie grupę uczniów, którzy wcielają się w wymyślone przez siebie postaci, aby nieść pomoc biednemu ludowi w fikcyjnym świecie pełnym niebezpieczeństw. Wyobraź sobie, że owi uczniowie do gry potrzebują jedynie ołówka, gumki i kartki papieru. Wyobraź sobie, że aby grać, muszą rozmawiać ze sobą, wspólnie planować działania, osiągać kompromisy i wykazywać się pomysłowością. A teraz wyobraź sobie, że można to zrobić w języku obcym.

Co to daje?

Gra fabularna pozwala ćwiczyć umiejętność mówienia i słuchania. Uczy pracy w grupie, planowania i abstrakcyjnego myślenia. Pomaga utrwalać konstrukcje gramatyczne oraz przełamać lęk w posługiwaniu się językiem obcym.

O co w tym chodzi?

Gra opiera się na komunikacji werbalnej, wyobraźni i rzucie kością. Gracze odgrywają swoje postaci tak, jak ma to miejsce przy wykorzystaniu metody aktywizującej odgrywania ról. Gracze informują się wzajemnie o działaniach, jakie chcą, aby ich postaci wykonały w grze. Miejsce i warunki, w jakich działają postaci, trzeba sobie wyobrazić, gdyż w grze nie ma konieczności stosowania plansz, pionków czy makiet. Im bardziej skomplikowana staje się sytuacja w rozgrywce, tym więcej informacji trzeba przekazać ustnie, a to daje nam możliwość częstszego użycie języka obcego.

O sukcesie wykonywanych czynności przesądza rzut kością, np. jeśli jeden z graczy widzi na swojej drodze postać przygniecioną przez powalone drzewo i decyduje się, aby udzielić jej pomocy, to musi powiedzieć innym graczom o swoim zamiarze. Gracze muszą wyobrazić sobie zaistniałą sytuację, a o tym czy gracz będzie miał wystarczająco dużo siły, aby wyciągnąć „ delikwenta” spod drzewa, zadecyduje rzut

kością.

Jak stworzyć postać?

Każda postać posiada swoje cechy i umiejętności. Cechami mogą być: walka wręcz (WW), umiejętności strzeleckie (US), siła (S), zręczność (Zr), inteligencja (Int), siła woli (SW), negocjowanie (Ng), liczba ataków (A), żywotność (ŻW). Umiejętności można wymyślać samemu, mogą to być: spostrzegawczość, ukrywanie się, skradanie się, jazda konna, pływanie, wspinaczka, otwieranie zamków wytrychem, itp.

Na początek proponuję, aby każdemu z graczy przysługiwał jeden atak na rundę (w razie walki), ŻW była na poziomie 13, a wszystkie pozostałe cechy na poziomie 4. Grając, będziemy rzucać jedną kostką dziesięciościenną. Co do umiejętności, to niech każdy gracz wymyśli sobie 5 różnych i zapisze je na kartce.

Jak testować cechy i umiejętności?

Jeśli podczas rozgrywki jeden z graczy chce, aby jego postać przepłynęła na drugi brzeg rzeki, to musi wykonać test. Pływanie można połączyć z cechą zręczność (Zr). Umówiliśmy się, że wszystkie cechy mają wartość 4, tak więc wartość cechy zręczność jest też równa 4. Gracz rzuca kością. Aby test się powiódł, musi uzyskać wynik 4 albo mniej. Jeśli posiada umiejętność pływanie, to możemy ułatwić mu zadanie i dać w drodze wyjątku 1 punkt więcej. Tym sposobem z 4 robi nam się 5 i szansa gracza na udany test zwiększa się. Jeśli test się uda, to postać bezpiecznie dociera na drugi brzeg.

Jeśli na kości wypadnie więcej niż 5, wtedy test się nie udał i gracz wpada w tarapaty. Nieudane testy mogą wiązać się z otrzymywaniem obrażeń. Aby ustalić liczbę otrzymanych obrażeń, rzucamy kością i otrzymany wynik odejmujemy od ŻW postaci. Jeśli ŻW będzie równa zeru, wtedy postać odpada z rozgrywki. Aby lepiej pobudzić wyobraźnię graczy, możemy powiedzieć, że postać zachłysnęła się wodą i zaczyna się topić.

Nie należy testować każdej czynności wykonywanej przez gracza. Jeśli jego postać zechce przeskoczyć przez niewysokie ogrodzenie, to nie ma potrzeby wykonywać testu. Jeśli natomiast postać chce przeskoczyć przez to samo ogrodzenie, ale jest akurat ranna w nogę i ucieka przed rozwścieczonym dzikiem, to test jak najbardziej wypada wykonać.

Pamiętajmy, aby dać graczom możliwość regeneracji zdrowia. Ich postaci zawsze

mogą udać się do medyka, wypić miksturę uzdrawiającą bądź skorzystać z innej możliwości, jaką wymyślimy.

Po ukończeniu przygody gracze zostają nagrodzeni. Mogą podnieść jedną cechę o 1 punkt bądź dopisać sobie kolejną umiejętność. Proponuję, aby każda cecha mogła być rozwinięta maksymalnie o 2 punkty.

Skąd gracze wiedzą, gdzie są i co mają zrobić?

Kluczową postacią w każdej grze fabularnej jest osoba, która nie bierze bezpośredniego udziału w grze, ale ją tworzy. Ta osoba nazywa się Mistrz Gry (w skrócie MG) i tą właśnie osobą będziesz Ty, drogi nauczycielu.

MG wprowadza graczy w rozgrywkę, opisuje miejsce intrygi, wciela się w postaci, jakie na swojej drodze spotykają gracze, odpowiada na ich pytania dotyczące pogody, pory dnia czy trudności wykonania planowanej czynności.

MG jest wszystkim tym, co postaci mogą odbierać zmysłami. To MG decyduje o tym, czy jedzona przez postaci zupa jest smaczna, czy karczma, w której się znajdują, schludna, a emocje, jakie wywołuje u postaci spojrzenie karczmarza, pozytywne czy też nie.

MG decyduje o tym, kiedy należy wykonać test i jaką cechę testować. Jeśli gracze chcą dowiedzieć się więcej o położeniu swoich postaci, muszą zadawać pytania. Pytania powinny pojawiać się często, ponieważ nie ma sensu opisywać wszystkiego w najdrobniejszych szczegółach. Jeśli jednego z graczy zainteresuje kolor tapet w głównej izbie jakiegoś zajazdu, to niech pyta (oby poprawnie i w języku obcym).

Rola MG nie należy do najłatwiejszych, gdyż to właśnie MG decyduje, z jaką przygodą zmierzą się gracze. Przygody mogą być przeróżne. Mogą one polegać na schwytaniu złodzieja rabującego starsze panie na jarmarkach, pozbyciu się stwora blokującego trakt, może to być odnalezienie zaginionego dziecka, czy eskortowanie poborcy podatkowego w biednej części jednego z królestw. Pomysłowość i umiejętność improwizacji są bardzo ważne, ponieważ nie jesteśmy w stanie zaplanować wszystkiego i przewidzieć każdego ruchu graczy.

Siłą gier fabularnych jest brak ograniczeń, jakie występują w innych grach. Jeśli jeden z graczy zadecyduje, że nie będzie szukał klucza do kufra ze skarbem, tylko zrzuci tenże kufer z dachu jednego z domów, licząc na to, że w ten sposób go otworzy, to należy dać mu szansę na wprowadzenie pomysłu w życie.

Pamiętajmy, że o sukcesach decyduje rzut kością. Możemy się umówić, że jeżeli na

kości wypadnie 8 albo mniej, to kufer ulegnie zniszczeniu. Pamiętajmy też, że każdy pomysł gracza może wiązać się z różnymi konsekwencjami. Zrzucić kufer z dachu nie jest trudno, ale wtaszczyć go na górę, nie robiąc sobie przy tym krzywdy, może okazać się niewykonalne. W tym przypadku, aby osiągnąć sukces, proponowałbym testować cechę zręczność z ujemnym modyfikatorem. Sukces byłby przy wyniku 2 lub mniejszym.

Gracze nie mogą mieć poczucia, że wszystko co robią, jest sterowane. Większa dowolność w działaniu to więcej pomysłów, więcej współpracy ze strony graczy i więcej języka obcego. Należy również pamiętać, że w przypadkach spornych to MG ma zawsze rację.

Jak to działa w praktyce?

Muszę przyznać, że działa. Ale, aby działało, muszą być spełnione pewne warunki. Grupa graczy nie powinna przekraczać 5 osób. Dzieci, szczególnie te młodsze, będą się nudzić czekając na swoją kolej, kiedy zbierzemy zbyt dużą grupę. Na grę najlepiej przeznaczyć lekcje ponadwymiarowe. Karty postaci dobrze jest przygotować wcześniej i rozlosować między uczniów (proponuję, aby cechy wszyscy mieli takie same). Nie trzeba uczyć graczy reguł gry, niech poznają je stopniowo podczas rozgrywki.

Sposób prowadzenia gry należy dobrać do wieku graczy. Młodzież ze szkoły średniej jest najlepszą grupą wiekową, ponieważ umiejętności językowe uczniów są na wyższym poziomie, co powoduje, że użycie języka ojczystego jest sprowadzone do minimum, a sama gra przebiega dynamiczniej. Osobiście grałem z uczniami ze szkoły podstawowej, począwszy od klasy czwartej wzwyż i zaświadczam, że da się to zrobić.

Przed grą można zapisać na tablicy zwroty, jakie są często wykorzystywane przez graczy (pytam o…, sprawdzam…, otwieram…, idę do…, chowam się za…, proszę o… itp.). Zapisywanie nowych wyrazów i zwrotów jest szczególnie pomocne wtedy, kiedy gramy z uczniami młodszymi. Każdą kolejną grę można zaczynać od powtórzenia zwrotów z poprzednich zajęć. Bardzo dobrym pomysłem jest przygotowanie nastrojowej muzyki, zajęcie miejsc przy jednym stole, jeśli sytuacja na to pozwala zasłonienie okien i zgaszenie światła (jak mniej widać, dzieci mniej się krępują). Granie po ciemku z latarkami też jest wykonalne.

Na rynku jest wiele podręczników do gier fabularnych, których wydarzenia osadzone są w różnych czasach i różnej rzeczywistości. Są to opasłe księgi, których celem jest przekazanie graczom jak najwięcej szczegółów dotyczących świata,

postaci i mechaniki gry (np. podany może być koszt świni, jeśli jeden z graczy zechciałby takową zakupić w grze).

Podany przeze mnie sposób grania jest wystarczający dla osób, które zaczynają swoją przygodę z grami fabularnymi. Jeśli z czasem opisane przeze mnie zasady wydadzą się niewystarczające, zachęcam do zapoznania się z jednym z podręczników. Zachęcam również do upraszczania zasad i wykonywania testów, kierując się zdrowym rozsądkiem. Zbyt dużo zasad poważnie zakłóca tempo gry i psuje zabawę. Wytrawni gracze przeznaczają od 3 do 5 godzin na jedną rozgrywkę. My mamy na to 45 minut, więc zadania nie mogą być zbyt długie i zbyt trudne. Jedną przygodę można rozłożyć na kilka spotkań. W razie potrzeby zachęcam do wprowadzania własnych rozwiązań i modyfikacji, mając na względzie potrzeby graczy, gdyż to ich wrażenia z gry są najważniejsze.

Stefan Pindor
Regionalne Centrum Edukacji Zawodowej w Biłgoraju

Powrót do poprzedniej strony

Poprzednia Strona
Następna Strona