

CZU 794:159.922.7=135.1

794:159.922.7=135.1

DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR SOCIALE ȘI COGNITIVE PRIN JOCURILE DE SOCIETATE

*Liuba CIOBANU,
șefa Bibliotecii „Ovidius”*

Jocul, învățătura și munca sunt activitățile principale desfășurate de ființa umană. S-a demonstrat că prin joacă copilul se dezvoltă fizic, intelectual și emoțional. Joaca aduce bucurie, atât copiilor, cât și adulților, care se transpun prin joacă în lumea fără griji a copilăriei.

Spiritul uman are nevoie de joc la toate vârstele. Dar ce este jocul? Această întrebare oamenii de știință și-au pus-o acum un secol. În acest context, literatura psihopedagogică oferă numeroase lucrări consacrate acestui subiect.

„Prin joc, copilul reușește să cunoască lumea înconjurătoare și să se integreze în societate. Caracterul colectiv al jocului permite stabilirea de relații sociale între copii, schimburi de cunoștințe, trăirea unor game bogate de stări afective, dezvoltarea stăpânirii de sine și a curajului, a inițiativei și a supunerii”. În acest sens, jocul scoate la suprafață aptitudini și vocații.

Trăim în era tehnologiei și a rețelelor sociale, iar interacțiunea fizică dintre oameni a trecut pe un loc secundar, fiind surclasată de interacțiunea virtuală. Considerăm că este suficient să vorbim cu cei dragi prin rețelele sociale, însă în timp acest lucru poate avea consecințe extrem de negative asupra sănătății mintale a oamenilor, în special, a copiilor, care cu atât mai mult au nevoie de interacțiune fizică și socializare.

Jocurile de societate, așa cum sugerează și denumirea lor, au ca scop socializarea cu cei din jur, conectarea emoțională, distracția și voia bună. Jocurile de societate se numesc și „jocuri de masă”,

deoarece se joacă la masă, dar destul de folosită este și denumirea, în engleză, de „board games”. Jocurile de societate se pot juca de către copii (recomandat peste 4 ani) sau adulți și se pot baza pe zaruri, îndemânare sau strategie.

Jocurile de societate au o istorie îndelungată care se întinde pe mii de ani. Unele dintre cele mai vechi jocuri de societate au fost descoperite în Egiptul Antic și în Asia de Sud, datând din perioada 3500 î.Hr. În antichitate, jocurile de societate erau utilizate pentru a învăța strategii militare sau politice. Jocurile de tablă, cum ar fi Go și Senet, se crede că erau jucate de înalți funcționari și regi.

În Europa medievală, jocurile de societate erau populare printre nobilime și erau utilizate pentru a învăța eticheta și regulile de comportament. Un exemplu de astfel de joc este „Jocul urșilor”, care implica un dans simbolic al nobililor care se luptau împotriva unui urs imaginativ.

În Epoca modernă, jocurile de societate au început să fie produse în masă și să fie accesibile pentru oamenii obișnuiți. Unul dintre cele mai cunoscute jocuri din această perioadă este jocul de cărți Bridge, care a fost inventat în 1886 și a devenit rapid popular în întreaga lume. În secolul al XX-lea, jocurile de societate au devenit din ce în ce mai variate și sofisticate, fiind folosite la petreceri mai ales de adulții din clasa de sus și de mijloc cu scopul de a se distra.

Odată cu apariția radioului sau a televiziunii, multe dintre aceste jocuri au pierdut din popularitate și au fost transformate în jocuri cu planșă. Viziunea prin care aceste jocuri sunt adresate doar copiilor se datorează și dezvoltării masive, începând cu anul 1975, a jocurilor de societate destinate, în mod special, familiilor cu copii. Dezvoltarea cea mai de amploare a fost înregistrată și poate fi constatată și în prezent, mai ales în Germania, unde sunt editate așa-numitele „German games” sau „Eurogames”. Acestea se disting de jocurile editate în Statele Unite ale Americii (American-style board game) unde sunt preferate jocurile bazate pe noroc (care depind de cifra de pe zar), cu o competitivitate ridicată.

Astăzi, jocurile de societate au devenit din nou populare, cu o gamă largă de jocuri disponibile, de la jocuri de strategie și de cărți la jocuri de trivia și de rol. Jocurile de societate sunt utilizate în mod regulat în educație și în formarea abilităților sociale și cognitive. Ele sunt o modalitate distractivă și educațională de a petrece timpul cu familia și prietenii.



Serviciul „Jocuri CuMinți” la Biblioteca „Ovidius”

Jocurile de societate pot avea un impact pozitiv semnificativ asupra dezvoltării copiilor, deoarece implică multe abilități cognitive, sociale și emoționale. Iată câteva exemple de impact pe care jocurile de societate le pot avea asupra dezvoltării copiilor:

1. *Dezvoltarea abilităților cognitive:* jocurile de societate pot îmbunătăți gândirea logică, rezolvarea de probleme, raționamentul, memoria și abilitățile matematice ale copiilor. În plus, acestea îi ajută să își dezvolte abilitățile de planificare și strategie.
2. *Dezvoltarea abilităților sociale:* jocurile de societate pot ajuta copiii să învețe să coopereze, să colaboreze și să comunice eficient cu ceilalți. Acestea îi învață, de asemenea, să se joace corect, să-și respecte adversarii și să gestioneze conflictele într-un mod pozitiv.
3. *Îmbunătățirea abilităților emoționale:* jocurile de societate pot ajuta copiii să-și dezvolte abilitățile de empatie și să înțeleagă și să controleze propriile emoții. Acestea îi pot ajuta să își dezvolte încrederea în sine și să se simtă confortabil în situații sociale.
4. *Îmbunătățirea atenției și concentrării:* jocurile de societate pot ajuta copiii să-și îmbunătățească atenția și concentrarea,

deoarece acestea necesită o concentrare constantă și o urmărire atentă a regulilor jocului.

5. *Încurajarea creativității*: jocurile de societate pot fi, de asemenea, o modalitate excelentă de a încuraja creativitatea și imaginația copiilor, deoarece multe jocuri implică inventarea unor strategii noi sau a unor povești și personaje.

Biblioteca modernă vine în întâmpinarea necesităților de exprimare și dezvoltare, educație și divertisment. Când, în 2017, a fost lansat serviciul „Jocuri CuMinți” în Bibliotecă „Ovidius”, ne-am propus utilizarea jocurilor de societate pentru a crea un mediu de învățare interactiv și distractiv. Biblioteca a organizat evenimente pentru a promova jocurile de societate și pentru a educa utilizatorii despre beneficiile jocurilor de societate. Este important ca biblioteca să ofere jocuri de societate care sunt adecvate vârstei utilizatorilor și să se asigure că acestea sunt întreținute corespunzător. De asemenea, biblioteca organizează sesiuni de joc pentru copii și familiile lor pentru a-i încuraja să își petreacă timpul într-un mod distractiv și util.

Inițial, având în colecție doar două jocuri, am livrat serviciul doar în vacanța de vară. Biblioteca „Ovidius” a devenit „altfel” pe timp de vacanță. Acest „altfel” se realiza prin intermediul activităților Serviciului „Jocuri CuMinți”. Scopul acestui serviciu modern (prestat, la început, de doi voluntari ai bibliotecii, apoi de un bibliotecar) viza dezvoltarea, prin intermediul jocurilor de societate, a abilităților sociale ale copiilor și construirea încrederii în sine în timp ce interacționează cu semenii săi. Pentru a atrage mai mulți utilizatori, bibliotecarii au adus jocuri de acasă, însă unii cititori veneau cu jocurile lor. Pe parcurs, am observat că jocurile îi învață pe copii să lucreze împreună, să comunice eficient, să își dezvolte abilități sociale și să fie mai competitivi. Astfel, vacanțele au devenit mai colorate, iar utilizatorii – mai cointeresați de spațiul bibliotecii și de oportunitatea de a stabili relații nu doar competitive, dar și de prietenie cu alți jucători.

Serviciul „Jocuri CuMinți” s-a desfășurat cu succes în cadrul Programului estival „Rucsacul de vacanță”. Copiii au explorat cu iscusință lumea din punctul lor de vedere prin intermediul celor mai interesante și distractive jocuri de inteligență: „Lego”, „Magicianul”, „Loto”, „Domino”, „Animale din continente”, „În drum spre casă” ș.a.

- *Jenga – Turnul instabil* este un joc clasic compus din mai multe piese din lemn; utilizează câteva reguli simple, necesită atenție, concentrare și practică, dar între toate acestea se strecoară din abundență suspansul, distracția și uimirea.
- *Hotel Tycoon* este o provocare extremă, care-și adună jucătorii cât ai clipi din ochi, căci toți își doresc să devină vânători, mai cu seamă să se aventureze în vânătoarea după titluri de proprietate.
- *Animale din continente* este un joc care presupune orientarea în spațiu, pe teritoriul întregului glob pământesc, jucătorii fiind orientați de fauna celor cinci continente, pentru a ocupa un loc în sistemul numeric înaintea adversarului.
- *Monopoly* este cel mai faimos joc de tranzacții imobiliare. Scopul jocului e să faci tranzacții profitabile și să te îmbogățești rapid. Este un joc de strategie, ce dezvoltă spiritul antreprenorial al partenerilor. Oferă posibilitatea jucătorilor de a pune în practică diverse strategii, cu scopul de a colecta cât mai multe chirii. Se spune că, în 1999, acest joc a ajuns în *Cartea recordurilor*, ca fiind cel mai popular joc comercial din lume.
- *Roata norocului* – plin de suspans, este un joc colectiv de strategie, unde norocul joacă un rol important. Acest joc dezvoltă îndemânarea și creativitatea copilului. Fiind un joc al prieteniei, al muncii în echipă și al realizării unui stil propriu în cercul de prieteni, scopul jocului este de a câștiga bani, ca apoi, prin buna administrare a acestora, să cumperi cât mai repede o locuință și să amenajezi o cameră. În general, jocurile de acest tip pot oferi o gamă largă de beneficii: de la dezvoltarea abilităților matematice și sociale până la îmbunătățirea capacității de luare a deciziilor și a rezolvării problemelor într-un mod distractiv și interactiv.
- *Dixit* este un joc de societate în care, rând pe rând, jucătorii devin povestitori și încearcă să realizeze o descriere, fiecare după propria inspirație, după care să depună jos o carte din cele pe care le dețin în mână și care se potrivește cel mai bine descrierii făcute. Ceilalți jucători, auzind descrierea povestitorului, încearcă, la rândul lor, să dea jos o carte după același principiu. Toate aceste cărți cu fața în jos sunt preluate de povestitor, sunt amestecate și întoarse apoi pe față. Jucătorii vor trebui să-și dea seama care a fost cartea povestitorului

și toți participanții la joc vor fi răsplătiți în funcție de acest lucru. Cărțile sunt desenate suprarealist și atmosfera creată în joc sunt fermecătoare, încât cuvintele sunt insuficiente pentru a reda cu adevărat ceea ce *Dixit* realizează cu brio.

Vacanțele nu durează o veșnicie, dar necesitatea de a interacționa și comunica prin joc era vizibilă în urma interacțiunii cu cititorii bibliotecii. În acest context, ne-am axat pe livrarea serviciului săptămânal, am revizuit politica de achiziții a bibliotecii, astfel creând condiții organizatorice care să faciliteze accesul direct la jocuri („Brain Box”, „Cortex”, „Elefântelul vesel”, „Cărți Escape”, „Ligretto” etc.). Astfel, s-a creat o colecție de jocuri de societate din diferite domenii de dezvoltare personală.

Biblioteca „Ovidius” a fost prima filială din rețeaua Bibliotecii Municipale, care a lansat un serviciu cu activitate ludică, având la bază un management de planificare și organizare de durată.

Activitățile din cadrul Serviciului „Jocuri CuMinti” au oferit și au creat oportunități de dobândire a cunoștințelor și de dezvoltare a aptitudinilor intelectuale și de logică. De asemenea, utilizatorii au pus la încercare ingeniozitatea, perseverența, răbdarea și imaginația. O gamă largă de jocuri inteligente (logică, memorie, strategie și cultură generală) le-a oferit copiilor competențe de a dezvolta atenția, răbdarea, memoria logică, de a cultiva erudiția, creativitatea, spiritul de echipă, de a spori gândirea logică și strategică.

Biblioteca „Ovidius” a fost prima filială din rețeaua Bibliotecii Municipale, care a lansat un serviciu cu activitate ludică, având la bază un management de planificare și organizare de durată.

În luna aprilie 2022, la Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” a fost lansat Serviciul „Biblioteca Ludică”, care s-a dovedit a fi o necesitate pentru comunitate. Nevoia acestui serviciu a fost identificată în urma realizării studiului „Jocul în activitatea bibliotecii”. Astfel, au fost achiziționate 45 de jocuri pentru preadolescenți și adolescenți, care

oferă oportunități de învățare și dezvoltare a abilităților de gândire.

Cei care au jucat la Biblioteca „Ovidius”, zic următoarele:

Calistena EFROS (12 ani): „După un an de explorare a jocurilor de societate alături de copiii ce vin în mod regulat la bibliotecă, am realizat cu adevărat impactul lor semnificativ în viața noastră. Experiența de a împărtăși această bucurie alături de sora mea mai mică a fost deosebit de valoroasă, având în vedere că, pentru mulți

dintre noi, achiziționarea acestor jocuri este un lux. Jocurile de societate au devenit un instrument esențial pentru dezvoltarea abilităților noastre de comunicare, colaborare și pentru învățarea modului de a lua decizii în echipă. Ca rezultat, am devenit o familie mai unită și mai puternică, capabilă să ia decizii mai înțelepte și să rezolve problemele împreună.”

Răzvan ȘARPE (10 ani): „Jocurile de societate sunt super interesante! E super distractiv să te joci, fie că ești părtașul unei victorii sau a unei înfrângeri, pentru că mereu înveți ceva nou din ele. Partea mea preferată e când trebuie să gândesc și să dezvolt strategii pentru a fi mai bun. Și știți ce e și mai tare? Faptul că pot socializa cu cei cu care joc, chiar dacă suntem adversari pe tablă sau pe piese. După joc, deseori ajungem să fim prieteni, pentru că avem astfel o legătură specială. E ca și cum jocul ne aduce mai aproape și ne ajută să ne cunoaștem mai bine unii pe alții.”

David CORCODEL (10 ani): „Când merg la Biblioteca «Ovidius» și particip la activitățile serviciului «Jocuri CuMinți», învăț cât de important este să fii disciplinat și să respecti regulile jocului pe măsură ce avansez alături de colegii mei. E ca și cum trebuie să fiu cuminte, altfel nici nu merge! Am avut ocazia să interacționez cu copii de toate vârstele și chiar cu părinții lor, care se alăturau și ei distracției. E super fain să joci cu toată lumea și să respecti regulile, e ca și cum toți suntem în echipă și mergem pe aceeași lungime de undă!”

Un feedback al serviciului regăsim și în cartea *Ludicul în activitatea bibliotecii publice: Vademecum pentru Bibliotecari* semnată de dr. Lidia Kulikovski: „Biblioteca «Ovidius» – biblioteca jocului serios, aproape academic, biblioteca care-și inventează jocurile în funcție de scopul programelor pe care le desfășoară, în funcție de vârstă – un model bun pentru celelalte biblioteci de jocuri literare, jocuri de cuvinte, lexicale, retorice și creative”.

Prin urmare, este important să ne asigurăm că jocurile de societate nu sunt uitate și să le oferim copiilor noștri ocazia de a se bucura de aceste jocuri tradiționale. Încurajăm astfel dezvoltarea lor socială, cognitivă și emoțională și îi ajutăm să devină adulți echilibrați și de succes.

Referințe bibliografice

1. BIBILICI, Eugen. *Manualul de jocuri intelectuale*. Vol. 3. Chișinău: S. n., 2022.
2. DOSSENA, Giampaolo. *Marea carte a jocurilor*. Milano: Arnoldo Mondadori Editore, 1986.

3. KULIKOVSKI, Lidia. *Ludicul în activitatea bibliotecii publice: Vademecum pentru bibliotecari*. Chișinău: Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”, 2020.
4. MITROFAN, Nicolae. *Aptitudinea pedagogică*. București: Editura Academiei, 1988.
5. *Beneficiile jocurilor de societate în era tehnologiei moderne* [online] [citată 23.12.2023]. Disponibil: <https://www.bestkids.ro/blog/beneficiile-jocurilor-de-societate-in-era-tehnologiei-moderne/>
6. *Ce sunt jocurile de societate?* [online] [citată 23.12.2023]. Disponibil: <https://jocozaur.ro/blogs/ludicus-sezonul-1-ce-sunt-jocurile-de-societate>
7. *Homo ludens: O istorie a jocurilor de societate* [online] [citată 22.12.2023]. Disponibil: <https://transilvaniareporter.ro/actualitate/homo-ludens-o-istorie-a-jocurilor-de-societate/>
8. *Istoria jocurilor* [online] [citată 22.12.2023]. Disponibil: https://ro.wikipedia.org/wiki/Istoria_jocurilor
9. *Istoria jocurilor de societate și boardgames din Antichitate* [online] [citată 23.12.2023]. Disponibil: <https://panabogdan.ro/istoria-jocurilor-de-societate-si-boardgames-din-antichitate/>
10. *Joc de societate* [online] [citată 26.12.2023]. Disponibil: https://koaha.org/wiki/Gioco_da_tavolo
11. MORARU, Ina, ENI, Valentina. *Impactul activităților psihosociale asupra comportamentului copilului* [online] [citată 27.12.2023]. Disponibil: https://www.tdh-moldova.org/sites/default/files/202202/impactul_activitatilor_psihosociale_4175757.pdf

Foto: Biblioteca „Ovidius”