

Słowa to takie dobre zabawki, które zawsze można mieć ze sobą – gry i zabawy językowe na lekcjach języka polskiego (fragment)

Przysłowie ze względów formalnych jest frazeologizmem – frazą, a więc samodzielnym zdaniem¹ o wyrazistej, często dwudzielnej budowie, czasem rymowanym lub tylko zrytmizowanym, zawierającym jakiś obraz (stąd możliwość ilustrowania powiedzeń).

O znajomości przysłów – jak zresztą wszystkich frazeologizmów – możemy mówić wówczas, gdy pojmujemy ich przenośny sens; ten bowiem nie wynika bezpośrednio z rozumienia sumy ich składników (wyjątek może stanowić część przysłów dotyczących pór roku, np. Późna zima długo trzyma). Umiejętne posługiwanie się przysłowiami, tzn. fortunate stosowanie ich w różnych sytuacjach jest niemalą zaletą: ożywiają, urozmaicają i uplastyczniają wypowiedzi, niejednokrotnie zastępują długie wywody, treści przekazują częstokroć w sposób bardziej emocjonalny i sugestywny².

Przysłowia opisują świat, „definiują” różne zjawiska i postawy, radzą, pouczają, przestrzegają, nakazują lub zakazują. Czy wobec tego są mądrością narodu? Pewnie dziś już nie wszystkie³, wszak wiele z nich sięga korzeniami starożytności (stąd pokaźna ich część jest wspólna językom różnych narodów, mających te same tradycje kulturowe). Wiele jednak zachowało swą aktualność. Na pewno są mądrością języka, eksponują bowiem znaczeniowo-logiczne reguły tegoż.

W trzech zabawach uczniowie mogą odczytać absolutnie każde przysłowie. Każdy wyraz (także przyimek czy spójnik) powiedzenia piszemy na oddzielnej kartce, najlepiej A4, np.:

KROWA,	KTÓRA	DUŻO	RYCZY,	MAŁO	MLEKA	DAJE
---------------	--------------	-------------	---------------	-------------	--------------	-------------

¹ Przysłowia reprezentują niemal wszystkie rodzaje zdań: pojedyncze (np. Nikt nie jest prorokiem we własnym kraju), współrzędnie złożone (np. Człowiek strzela, Pan Bóg kule nosi), zdania podrzędnie złożone: podmiotowe (np. Kto pyta, nie błądzi), orzecznikowe (np. Jaki pan, taki kram), przydawkowe (np. Krowa, która dużo ryczy, mało mleka daje), dopełnieniowe (np. Czego oczy nie widzą, tego sercu nie żal), okolicznikowe: czasu (np. Myszy harcują, gdy kota nie czują), miejsca (np. Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta), sposobu (np. Jak cię widzą, tak cię piszą), warunku (Gdyby babka miała wąsy, toby dziadkiem była), zdania wielokrotnie złożone (np. Słyszał, że dzwonią, ale nie wie, w którym kościele), a także równoważniki zdań (np. Baba z wozu. koniom lżej).

²J. Krzyżanowski, Mądrzej głowie dość dwie słowie, t. 1, PIW, Warszawa 1975, s. 13–24; W. Kochoński, B. Klebanowska, A. Markowski, O dobrej i złej polszczyźnie, Wiedza Powszechna, Warszawa 1987, s. 297–300; Literatura i nauka o języku. Encyklopedia szkolna, WSiP, Warszawa 1995, s. 638.

³ Psycholożka, E. Woydyłło: „Na ogół przyjmujemy [przysłowia], że są prawdziwe i cenne, bo stare (...) wciąż uważamy, że w lapidarnej formie kryją się jakieś niebywale głębokie, trafne i ponadczasowe mądrości o ludzkiej naturze i prawidłach tego świata. Chciałabym przekonać Państwa, jak bardzo się mylimy (...) Po skonfrontowaniu niektórych przysłów z rezultatami badań i obserwacji psychologicznych oraz z najnowszą wiedzą o ludzkich działaniach, motywach i naturze w ogóle, okazuje się, że nie we wszystkich przysłowia tkwi faktyczna mądrość, wiele przysłów jest ze sobą sprzecznych, a niektóre są zupełnie nieprawdziwe.” E. Woydyłło, Przysłowia są mądrością?, „Twój Styl” – artykuł sprzed 6 – 7 lat.

Wyrazy numerujemy, pisząc cyfry na odwrocie kartek, i umieszczamy na tablicy. Dzieci widzą tylko:

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Ustalamy liczbę grup, np. dwie. Grupa pierwsza podaje numer wyrazu, który chce odkryć, np. 4.

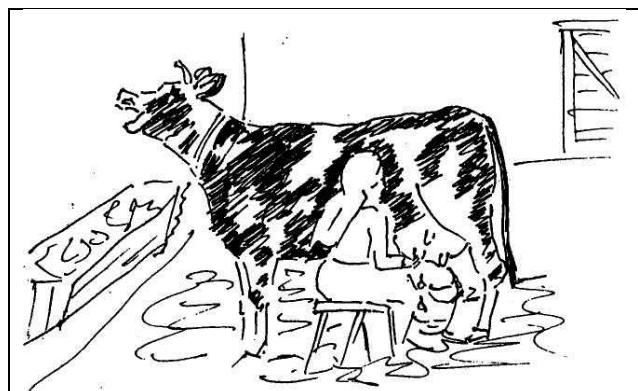
Ujawniamy słowo z numerem 4:

1	2	3	RYCZY	5	6	7
---	---	---	--------------	---	---	---

Druga grupa podaje numer wyrazu, który chce odkryć, np. 1. Ujawniamy słowo z numerem 1:

KROWA	2	3	RYCZY	5	6	7
--------------	---	---	--------------	---	---	---

Po każdorazowym odkryciu kolejnego wyrazu grupy próbują przywołać całe przysłowie. Jeśli nie uczynią tego w jednej rundce, gramy dalej. Która grupa odczyta przysłowie szybciej, zdobywa punkt. Dla ułatwienia obok „zacyfrowanego” powiedzenia możemy umieścić ilustrację:



Podobnie jak w poprzedniej zabawie „cyfrujemy” przysłowie, tym razem jednak pierwszy wyraz oznaczamy 0, np.:

0	1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Pierwsza grupa wybiera datę urodzenia jednego z kolegów, np. 13.5.85. Odkrywamy tylko wyrazy znajdujące się pod tymi cyframi, a więc:

0	ŻE	2	ALE	4	WIE	6	7	KOŚCIELE
---	-----------	---	------------	---	------------	---	---	-----------------

Na podstawie ujawnionych wyrazów grupa próbuje odczytać przysłowie. Jeśli nie zrobi tego, druga

grupa wybiera datę urodzenia jednego z kolegów, np. 2.10.85. Odkrywamy kolejne słowa:

SŁYSZAŁ	ŻE	DZWONIA	ALE	4	WIE	6	7	KOŚCIELE
---------	----	---------	-----	---	-----	---	---	----------

Jeśli i druga grupa nie odczyta przysłowia, pierwsza wybiera datę urodzenia, którą tworzą inne cyfry. Zwykle są one strzałem w dziesiątkę, bowiem uczniowie bardzo szybko orientują się, że sukces zależy od ujawnienia jak największej liczby słów, a zatem od właściwego wyboru daty⁴.

Tym razem grupy same wybierają przysłowia. Na przykład jedna z nich wybrała *Złej baletnicy przeszkadza i rąbek u spódnicy*. Uczniowie dzielą się wyrazami. Druga grupa będzie odgadywać przysłowie. Trudność polega na tym, że kolejne odkrywane wyrazy trzeba zapamiętać (nie wolno ich zapisywać) i złożyć z nich powiedzenie. Każde słowo jest ujawniane poprzez wskazanie jednego z (tu: siedmiu) kolegów (ten mówi wyraz, który przypadł mu w udziale). Może się zdarzyć, że te same wyrazy będą odkrywane wielokrotnie. Jeśli uczniowie siedzą w takim porządku, w jakim występują kolejne wyrazy, zabawa jest łatwiejsza. Jeśli zaś uczniowie siedzą w kolejności przypadkowej – zabawa jest trudniejsza (przypomina rozsypankę wyrazową). Po odgadnięciu przysłowia, pierwsza grupa odczytuje przysłowie wybrane przez grupę drugą.

Zabawę możemy utrudnić. Mianowicie wskazani uczniowie podają „swoje” wyrazy w formach podstawowych, czyli np. *Zły baletnica przeszkadzać i rąbek u spódnicy*. Ale też zabawę możemy ułatwić ilustracją:



Podczas konferencji odkrywaliśmy takie oto przysłowia:

Do każdej muszli zajrzeć trzeba, a nie w każdej siedzi perła.

Nie musisz wypić całego morza, aby się przekonać, że woda, która w nim płynie, jest słona.

⁴ Inspiracją do tej zabawy są „Telefon” w: G. Stoms, 100 nowych gier muzycznych, Wydawnictwo KLANZA, Lublin 1999, s. 38 i „Data urodzenia” w: U. Bissinger-Ćwierz, Muzyczna pedagogika zabawy, Wydawnictwo KLANZA, Lublin 2002, s. 73.