

AGNIESZKA DOLECKA

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach
ORCID: 0000-0003-0069-6493
agnieszka.dolecka@ujk.edu.pl

Rozrywki umysłowe w edukacji polonistycznej. Prolegomena

Streszczenie

Rozrywki umysłowe towarzyszą ludzkości od zarania dziejów, stanowią fundamentalny zbiór intelektualnych impulsów w procesie uczenia się. Artykuł zawiera – na podstawie reprezentatywnych przykładów – analizę korzyści edukacyjnych i kognitywnych płynących z rozwiązywania zagadek (rozwój słownictwa, kreatywności, zdolności kojarzenia; wzmocnienie spostrzegawczości, pamięci, myślenia dedukcyjnego). Na kanwie rozważań o inteligencji emocjonalnej, myśleniu lateralnym i hipotetyczno-dedukcyjnym, kompetencjach metodologicznych przedstawiono pozytywne oddziaływanie rozrywek umysłowych w dydaktyce polonistycznej.

Słowa kluczowe: rozrywki umysłowe, myślenie, zagadka, edukacja, inteligencja

Inteligencję elementarną definiuje się utożsamiając z zdolnościami przyswajania i praktycznego wykorzystywania nabytej wiedzy, rozumienia, adaptacji do zmiennych warunków otoczenia¹. Paradoksalnie postęp cywilizacyjny pogłębia ignorancję wielu ludzi. Wąska specjalizacja wytwarza u nich nawyk działania rutynowego, a ideałem automatyzacji jest sprowadzenie funkcji człowieka do naciśnięcia odpowiedniego guzika po zapaleniu się określonej lampki. Przeciwdziałanie rutynie to nie tylko wynik przesytu technologicznego, ale w istocie indywidualne potwierdzanie statusu *homo sapiens*, naturalny bodziec przewycięzania oporu materii, ludzkiej nieudolności. To afirmacja siebie, własnej wartości, własnych umiejętności, mocy woli i inteligencji.

Robert J. Sternberg, wyróżniając trzy rodzaje inteligencji – analityczną, twórczą, praktyczną – zwraca uwagę na istotne jej komponenty: zdolność odbierania i płynność interpretowania komunikatów werbalnych (doświadczenie, analizowanie, interpretowanie); umiejętność przewidywania późniejszych wyników

¹ Łaciński rzeczownik *intelligentia* (pojętność, poznanie umysłowe; rozum; znanstwo, roztropność; wyobrażenie) pochodzi od czasownika *intelligo*: pojmować, rozróżniać; wytwarzać sobie pojęcie; wziąć do serca (*sic!*), zważać.

i wnioskowania (dokonywanie wyborów, strukturalizacja, ocena); wizualizację przestrzenną (myślenie abstrakcyjne, kontrastowanie); uważną pamięć (aktywne słuchanie, selektywne kodowanie, porównywanie, synergia); rozumowanie oparte na kreatywności (wymyślanie, przełamywanie schematów); szybkość percepcyjną (odkrywanie, kontekstualność, wybieranie spośród, pomysłowość)². Triarchiczna teoria inteligencji na pierwszy plan wysuwa kreatywność, kształtowaną przez współdziałające ze sobą sześć czynników: cechy osobowości, style myślenia, specjalistyczną wiedzę, motywację wewnętrzną, zdolności intelektualne, pobudzające do aktywności środowisko³.

Trudno zaprzeczyć stwierdzeniu o przydatności rozrywek umysłowych do pomnażania potencjału intelektualnego. Łamigłówniki kształtują *expressis verbis* archetypy i derywaty kultury, pełne zapożyczeń, przeobrażeń semantycznych i funkcji poznawczych. W skarbcu środków służących do ich tworzenia znajdziemy depersonalizację i personifikację, opis i narrację, monolog i dialog, metafory, dwuznaczność (np. użycie pikantnych słów w przypadku nieszkodliwego rozwiązania), wykorzystanie słów o kilku znaczeniach, a takim samym brzmieniu (homonimia), albo tożsamym brzmieniu, ale innym znaczeniu (homofonia). Rozwiązujący zagadki zwalczą monotonię, determinizm, uczą się postępować w myśl określonej taktyki, aby przez sensowne działanie krok po kroku zmierzać do zwieńczonego powodzeniem wykonania ustalonego z góry zadania.

Przez długi czas w ścisłym nauczaniu frontalnym zadania szaradziarskie były postrzegane negatywnie. Dopiero od ostatniej dekady XX wieku zajęły należne im miejsce w procesie kształcenia. Chlubny wyjątek znajdziemy w międzywojniu. Tadeusz Tyszka, autor monografii *Zagadki w nauce szkolnej* (1934), podkreśla znaczącą rolę w utrwalaniu materiału programowego dzięki rozwiązywaniu i samodzielnemu układaniu zgadywanek przez uczniów na wszystkich poziomach szkoły, podstawowej czy ponadpodstawowej. Enigmaty, podsycając ciekawość i wyrabiając „żywość umysłu”, pobudzają do logicznego myślenia, ułatwiają proces twórczej analizy i samodzielnego wnioskowania⁴. Zagadki funkcjonują w swoim paradoksie dydaktycznym. Z jednej strony zapewniają bowiem oryginalną możliwość zdobywania i przetwarzania wiedzy, z drugiej zaś służą zazwyczaj do sprawdzania zdobytej wiedzy. Poczesne miejsce w dydaktyce zajmuje takie kształtowanie paradoksu między „powiniennem” a „chcę”, aby nauka stawała się zarówno bardziej przyjemna, jak i wystarczająco skuteczna.

Rodzaje rozrywek umysłowych. Historia literatury nierozzerwalnie wiąże się z zagadką. Autor *Iliady* i *Odysei* nie ujawnił nazwiska, jakie nosił. Ukrył się pod literackim pseudonimem. Słowo *hómēros* oznacza bowiem „zakładnika, towarzy-

² R.J. Sternberg, *Beyond IQ. A Triarchic Theory of Human Intelligence*, Cambridge [i in.] 1985, s. 5 i n. Tekst książki dostępny również online.

³ Tamże, *passim*.

⁴ T. Tyszka, *Zagadki w nauce szkolnej*, Częstochowa 1934, s. 12. W książce znajduje się rozdział zawierający dwanaście szarad i prawie dwieście zagadek-rymowanek o zróżnicowanej tematyce.

sza”, a w niektórych dialektach starogreckich „ślepcą”⁵. Łamigłówką mogą być: krótki tekst w postaci podchwytliwego pytania (np. zagadka Sfinksa), rymowana szarada czy rozbudowany quiz. Wskazówki i utrudnienia lub wprowadzające w błąd informacje są tak dobrze wyważone, że prawie każdy może znaleźć rozwiązanie. Autorzy zagadek często wykorzystują metonimię i peryfrazę. Rozrywki umysłowe obejmują zagadki słowne i językowe (szarada, anagram, palindrom, kalambur, homonim, słowociąg, dopełnianka, ananim, metagram), zagadki diagramowe (krzyżówki w wielu odmianach, diakrostych, szyfrogram, logogryf, skrzyżowania), łamigłówki obrazkowe (rebus, kompagram, znajdź różnice, nonogram), zagadki logiczne (sudoku, kombinagram, deduktogram, labirynt słów), interaktywne quizy, gry planszowe i komputerowe, niewiadome z kodami QR lub wiele kombinacji wymienionych rodzajów.

Dzięki rozwojowi technologii zagadki stały się powszechnie dostępne w formatach cyfrowych. Interaktywne aplikacje i platformy edukacyjne online oferują adaptacyjne doświadczenia dydaktyczne, przystosowane do różnych poziomów umiejętności, natychmiastową informację zwrotną i śledzenie postępów, wykorzystanie elementów i mechanizmów znanych z gier – wyzwania, awanse, punkty, odznaki, nagrody, rankingi – aby przez zwiększanie motywacji, zaangażowania, budowanie pozytywnych nawyków osiągnąć pożądane efekty edukacji (gamifikacja).

W internecie pod ogólnymi hasłami „zagadki”, „łamigłówki”, „quizy” można znaleźć wiele stron, które często zawierają inspiracje przydatne w edukacji polonistycznej. Dodatkowe słowa kluczowe (np. zagadki polonistyczne, językowe) pozwalają zawęzić zakres poszukiwań⁶. Bardzo skuteczna okazuje się również strategia poszukiwania, w której zagadkę lub quiz bezpośrednio połączymy albo z pojęciem „lekcja”, albo z treścią dydaktyczną języka polskiego. Wśród zadań logicznych z określeniami język polski / literatura polska znajdzie się wiele trafnych wyników. Pomocą w przygotowaniu zagadek, szczególnie quizów, testów służą książki Wydawnictwa „Wiedza Powszechna”: *500 zagadek literackich*, *500 zagadek o języku polskim*, *500 zagadek dla miłośników książek*, *500 zagadek antycznych*⁷.

⁵ Zdzisław Nowak przybliży w układzie diachronicznym dzieje zagadki, poczynając od starożytności po czasy współczesne (Z. Nowak, *Rozrywki umysłowe*, Warszawa 1961, s. 5–53).

⁶ Dla przykładu wymieńmy kilka: Szkolne zagadki – Materiały dydaktyczne; Kl 1 zagadki – Materiały dydaktyczne; Strona Szkoły Podstawowej im. Powstańców 1863 Roku w Nagoszewie – Zagadki logiczne dla uczniów klas 4–8; J. polski – Zagadki polonistyczne (i nie tylko) | Szkoła Podstawowa nr 217 z Oddziałami Integracyjnymi w Warszawie; Zagadki językowe – Quizy; Jakie zagadki kryje w sobie język? – zpe.gov.pl.; Trudne zagadki logiczne z odpowiedziami dla starszych dzieci. Łamigłówki na MiastoDzieci.pl; Zagadki logiczne.pdf i wiele, wiele innych.

⁷ W serii wydawniczej, zatytułowanej *500 zagadek...*, opublikowano od lat pięćdziesiątych XX w. prawie 60 pozycji z różnych dziedzin wiedzy; niektóre doczekały się kilku edycji. Interesujące propozycje różnorodnych zagadek znajdziemy w książkach: J. Owidzki, R. Serafinowicz, *Gry, zabawy, quizy*, Warszawa 1966; Z. Nowak, *Mądra głowa*, Warszawa 1962; H. Dąbrowski, *Szarady. Krzyżówki. Quizy*, Warszawa 1961. Pomocą służą również czasopisma szaradziarskie: „Rozrywka”, „Rewia Rozrywki”, „Szaradzysta”, „Diagram Jolki”, „Krzyżówki z przymrużeniem oka”, „Czas na Jolki”, „Czas na Krzyżówki”.

Rozrywki umysłowe a inteligencja emocjonalna. Rozwikłanie trudnej zagadki daje poczucie spełnienia i podnosi samoocenę ucznia. Ten, napotykać początkowo trudności, dalej próbuje ją rozwiązać, a co za tym idzie – rozwija odporność psychiczną i pewność siebie. Niezależnie od tego, czy rozszyfrowuje, czy rozwiązuje, przyswaja arkana krytycznego myślenia i metodycznego podejścia do problemów, identyfikuje wzorce i zależności, stosuje rozumowanie dedukcyjne w celu znalezienia właściwej odpowiedzi. Łamigłówki, dobrane do różnych stylów uczenia się, pozwalają nauczycielowi dostosować lekcje do uczniów, którzy najlepiej zdobywają wiedzę poprzez zaangażowanie słuchowe, wizualne bądź praktyczne. Elastyczność, jaką zapewnia spersonalizowana metoda nauczania, pobudza kreatywne myślenie, poprawia percepcję, ogólne rozumienie i zapamiętywanie, a co najbardziej istotne – umożliwi znalezienie wielu rozwiązań dla jednego problemu. Wzrost zaufania w indywidualne, jak najbardziej własne możliwości pociąga za sobą rozwój uzdolnień, gotowość do rozwiązywania problemów, uczy cierpliwości, co w ostatecznym rozrachunku zwiększa prawdopodobieństwo sukcesu. Obawa wobec nieznanego zmniejsza się proporcjonalnie do mocnego pragnienia osiągnięcia zamierzonego celu.

Nauczyciel przed włączeniem zagadek do programu lekcji powinien rozważyć kluczowe dla procesu dydaktycznego kwestie: Czy z wykorzystaniem łamigłówek nauka w większym stopniu zaabsorbuje uczniów? Czy powtarzanie tego, co naprawdę ważne, wystarczy? Czy zagadki ułatwią uczniom odniesienie sukcesu, odnowią chęci do dalszych ćwiczeń? Czy poszerzą wiedzę kontekstową? Czy będą promować zespołowe uczenie się? Czy uczniowie przejawiają wystarczającą aktywność w poszukiwaniu rozwiązań? Czy materiał dydaktyczny zostanie wykorzystany w zmieniających się sytuacjach i formatach, uwzględniających nowe perspektywy?

Myślenie w bok (*lateral thinking*) to kreatywne potraktowanie sytuacji, wykorzystanie nowych możliwości i idei, przeformułowanie zaistniałego problemu w taki sposób, aby rozwiązać go za pomocą oryginalnej metody. Szczególnie do uczniów zdobywających praktyczne umiejętności w szkole odnosi się sentencja Edwarda de Bono: „Myślenie wertykalne polega na kopaniu tej samej dziury, tylko coraz głębiej. Myślenie lateralne to próbowanie za każdym razem gdzie indziej”⁸.

Zabawne określenia, oparte na humorystycznej i wieloznacznej grze odgadnianych słów, w krzyżówkach z przymrużeniem oka⁹ zachęcają uczniów do nieszablonowego myślenia: „ryba na sza” (**ps**traż – wykrzyknik w formie onomatopei to część odgadniętego wyrazu); „w literaturze stąd dokąd?” (wieczność – odniesienie do powieści *Stąd do wieczności* Jamesa Jonesa); „sami tak się obrócą” (aksamit – anagram słów **sami tak**); „robić z igły widły” (presada – frazeologizm

⁸ G. Dryden, J. Vos, *Rewolucja w uczeniu*, tłum. B. Józwiak, Poznań 2000, s. 188.

⁹ Z. Trzaskowski, *Rozrywki umysłowe a lingwistyka kognitywna*, „Slavica Litteraria” 2012, nr 2, s. 255.

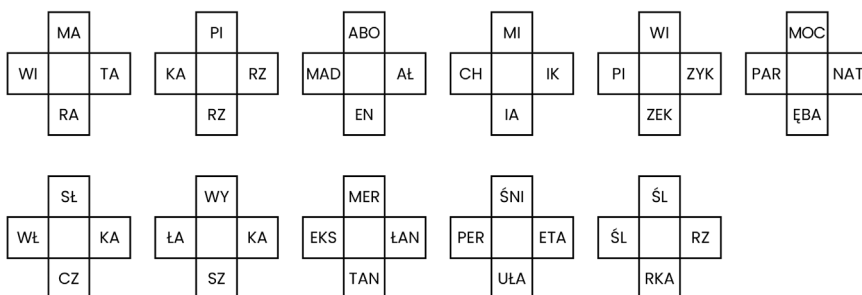
wskazuje na swój synonim); „bezokolicznik dobry na mrozy” (piec – czasownik w formie bezosobowej jest równocześnie rzeczownikiem); „w połowie niedrogie, a skutecznie pobudzi do śmiechu” (łaskotanie – synonim słowa niedrogie zawiera się w odgadywanym hasle); „znajdziesz w korcu maku” (cuma – dwie końcowe i dwie początkowe litery sąsiadujących ze sobą słów określenia, fragmentu znanego wyrażenia frazeologicznego, tworzą odgadywane hasło); „tylko kita... wypita” (sam / ogon = samogon – przykład zgrabnego homonimu); „zaliczyło bolesny upadek z pieca” (abecadło – nawiązanie do wiersza Juliana Tuwima); „monologista w pinakotece” (dziad – nawiązanie do przysłowia „Mówił dziad do obrazu, a obraz do niego ani razu”); „lulkołokal poety” (gdzie „lulki palą”, karczma Rzym z ballady *Pani Twardowska* Adama Mickiewicza).

Wszechstronnym testem na myślenie lateralne okazuje się krzyżówka hetmańska. Określenia odgadywanych haseł dzieli się w niej na dwie części. Pierwsza zawiera objaśnienie słowa wpisywanego w kratki jak w klasycznej krzyżówce. W drugiej dla utrudnienia rozwiązania, stosując przemyślnie interpunkcję, wykorzystuje się purnonsens, homonimy, anagramowanie, kalambury, metagramy, palindromy, antonimy, akronimy, przestawianie lub wyrzucanie niektórych liter: „wycofanie się w kierunku bramy” (odwrót); „moja aktówka zawiera wyroby ze słomy z cyrklem” (matematyczka); „język perski szczególnie wyróżnia się staranną wymową” (**perski** – spiker); „blok nie zatańczy na nosie” (**blok nie** – binokle); „bez głowy nacinał poplątany język” (**nacinał** – łacina); „trzy czwarte doby wśród chwatów do żywienia” (obawa); „Dante i Umberto Eco w allegro na smyczki” (włosie); „powód do pochwał, rola w «Tyłem»” (**rola w** – walor); „w końcu uruchomił blisko serca to, co warto mieć w sercu” (uruchomił + osierdzie – miłosierdzie); „gałganie bez głowy, za to powinni karać” (łganie); „część twarzy, część twarzy, akt” (ustawa); „jak wielu skonsumuje to, czego nie ma” (iluzje); „na południu Szwejk to ziomek” (S + wojak = swojak); „raz prawie cały puder sprzeniewierzył – przepadły dwie trzecie” (uderzenie); „ty i ja w mieszkaniu przy komputerze” (myszka).

Rozwiązywanie zagadek w formie rywalizacji między uczniami może okazać się czynnikiem motywującym do nauki. Po pierwsze, wynika z niepewności, czy zadanie zostanie rozwiązane. Po drugie, z porównywania wyników między uczniami lub grupami uczniów. Otwartość wyniku, zarówno w odniesieniu do wyznaczonego czasu na rozwiązywanie, jak i do porównywania wyników z konkurentami, tworzy napięcie pozytywnie stymulujące uczniów. Ten rodzaj gry nie tylko motywuje do współzawodnictwa, ale stanowi zachętę do podejmowania prac przygotowawczych. Uczniowie odczuwają presję jedynie wtedy, gdy mają szansę na wygraną. Łamigłówka nie może być ani za trudna, ani za łatwa, a zawodnicy powinni reprezentować mniej więcej równy poziom wiedzy i umiejętności. Trudne zadania demobilizują uczniów tak samo mocno, jak zbyt łatwe. W zagadkach, które pozostają poniżej poziomu ich umiejętności, uczniowie nie ćwiczą tego, czego się już nauczyli, ani nie zdobywają nowej wiedzy. Tworzenie sytuacji rywalizacji poprzez konkursy w klasie może również prowadzić do problemów. Słabsi

uczniowie mają mniejsze szanse na osiągnięcie sukcesu. Zachowania rywalizacyjne mogą również być świadomie lub nieświadomie promowane. Nauczyciel powinien uwzględniać wspomniane okoliczności, zapewniając większą równość szans poprzez losowe lub celowe tworzenie grup i przypomnienie uczniom, że element rywalizacji to tylko jeden z wielu aspektów gry „o coś”. Do zmagania ze słowotwórstwem i fleksją mogą posłużyć zagadki zwane skrzyżowaniami, słowociągami, dopełnianką.

Skrzyżowania. Po uzupełnieniu pustego pola trójką liter powstaną dwa krzyżujące się wyrazy. Dopisane litery, czytane rzędami, utworzą rozwiązanie: tytuł utworu Edmunda Niziurskiego.



Rozwiązanie: *Niewiarygodne przygody Marka Piegusa* (winieta / maniera, kawiarz / piwiarz, madrygał / aborygen, chodnik / miodnia, pieprzyk / wieprzek, parzygnat / moczygęba, włodyka / słodycz, łamarka / wymarsz, ekskapłan / merkaptan, periegeta / śnieguła, ślusarz / ślusarka)¹⁰.

Słowociąg. Po wpisaniu liter w miejsce kresek powstaną wyrazy, rzeczowniki pisane małą literą. Dopisane litery utworzą fragment wiersza Zbigniewa Herberta. [...] o __ cze __ / __ yło __ ść / sk __ ydł __ / a _ t _ k / __ _ t _ / _ es _ / z __ _ /ńca / k __ _ ga / _ o __ ka _ ło / ze __ _ / __ _ a / n _ ed __ ó _ / m __ _ r.

Rozwiązanie: „[...] to niestworzony świat / tłoczy się przed bramami obrazu”¹¹ (otoczenie, stylowość, skrzydło, antyk, świta, test, złoczyńca, księga, porzekadło, zebra, mama, niedobór, mazur).

Dopełnianka. Po uzupełnieniu, uwzględniając deklinację, miejsc zaznaczonych liczbami dziesięcioma rzeczownikami z czternastu podanych – A) zużywanie, B) szukanie, C) współdziałanie, D) równowaga, E) przedłużanie, F) złożoność,

¹⁰ A. Dolecka, *Tydzień z zagadkami*, [https://ilij.ujk.edu.pl/niziurski2025/index.php/konkursy/\[21.10.2025\]](https://ilij.ujk.edu.pl/niziurski2025/index.php/konkursy/[21.10.2025]).

¹¹ Z. Herbert, *Studium przedmiotu [w:] tegoż, Wiersze zebrane*, Kraków 2008, s. 283.

G) blokowanie, H) zachowanie, I) zdolność, J) marnotrawienie, K) poszanowanie, L) odtwarzanie, Ł) potencjał, M) ograniczanie – powstanie sensowny tekst.

„Troskę o przyrodę rozumie się zazwyczaj jako (1) życia jej bogactwom przez (2) ich zużycia lub przez ich (3), połączone z trudem jednoczesnego (4). Ta idea nie jest nowa, ale dziś nie wystarcza wobec zagrożenia, jakie niesie współczesna cywilizacja, powodując utratę (5) ludzi do (6) z naturą, do (7) praw innych gatunków, do (8) równowagi w świecie organizmów żywych na Ziemi. W znacznym stopniu wzrosły zasięg i (9) zadań zdolnych do przywracania i ochrony życiodajnej (10)”.

Rozwiązanie: 1E, 2M, 3A, 4Ł, 5I, 6C, 7K; 8H; 9F, 10D.

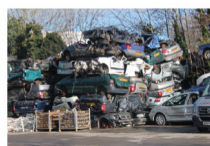
Rebussy, zagadki w obrazkach, pomagają skojarzyć przedmioty z ich nazwami, rozwijając słownictwo, wyobraźnię plastyczną, w końcu – rozumienie ikonografii.

Rebus anagramowy. Po odpowiednim przestawieniu liter odgadniętych haseł powstanie tytuł utworu Edmunda Niziurskiego.



Rozwiązanie: *Awantura w Niektaju* (nawa, ruta, wełna, juki)¹².

Rebus metagramowy. Po zmianie w każdym z odgadniętych wyrazów jednej litery powstanie rozwiązanie – dokończenie frazy: Twórczość Edmunda Niziurskiego..., o początkowych literach: P. D. N. Z.



Rozwiązanie: Prymat dobra nad złem (prymas, kobra, Pad, złom)¹³.

Myślenie hipotetyczno-dedukcyjne. We współczesnej edukacji polonistycznej, uwzględniającej interdyscyplinarność, myślenie kombinatoryczne ułatwia łączenie faktów, wiedzy z różnych dziedzin i rozwiązywanie problemów; umożliwia tak ważne w nauce trafne odróżnianie przyczyny od skutku i pozwala unikać błędnych decyzji, co sprzyja zaplanowaniu i osiągnięciu wyznaczonych sobie celów, nawet tych odległych. Logiczne myślenie sprzyja kontrolowaniu własnych emocji podczas podejmowania ważnych decyzji; pobudza zaufanie do samego

¹² A. Dolecka, *Tydzień z zagadkami...*

¹³ Tamże.

siebie, niezależnie od zaistniałych trudności; uwalnia od lęku przed odpowiedzialnością za indywidualne działanie i samodzielnie podjęty wybór, przyczynia się do rozważnego reagowania na sytuacje kryzysowe. Zagadki wykorzystujące inferencję ułatwiają w znacznej mierze rozumowanie, analizę i interpretację logiczną, szczególnie w sytuacji nagłych decyzji bądź niewystarczających danych, aby je racjonalnie rozważyć. Indywidualna zdolność kojarzenia i łączenia w spójny system myślowy szczegółów dowodzi, jak istotne znaczenie ma siła przeczucia. Ona bowiem buduje świadomość adaptacyjną ucznia, odtwarzanie ciągłości procesu zdobywania wiedzy i wykorzystywania go do zaplanowania kolejnych przedsięwzięć w celu poszerzenia umiejętności postrzegania, kojarzenia i myślenia ze zrozumieniem. Angażowanie się w rozwiązywanie łamigłówek uczy utrzymywania uwagi przez dłuższy czas, poprawia zdolność koncentracji. Do zagadek ćwiczących zmysł kombinatoryczny można zaliczyć sudoku literowe (deduktogram)¹⁴, labirynt słowny.

Deduktogram. Wszystkie pola diagramu 9 x 9 wypełniamy literami słowa **absolwent** tak, aby każda z nich pojawiła się tylko raz w rzędzie, kolumnie i kwadracie 3 x 3 oznaczonym grubą linią. Dla ułatwienia ujawniono krótkie wyrazy – czytane wprost/wspak rzędami, kolumnami i ukośnie, naprowadzą na właściwy trop rozmieszczenia wszystkich liter słowa **absolwent**¹⁵.

	S	T	E	W	A			
		B						
	A		L			S	E	T
L	O	S		A				
	B		S		T	O	L	
		E		L				A
	T		A	O	B		W	L
							A	O
			N	E	L		T	S

N	S	T	E	W	A	L	O	B
E	L	B	O	T	S	A	N	W
O	A	W	L	B	N	S	E	T
L	O	S	W	A	E	T	B	N
W	B	A	S	N	T	O	L	E
T	N	E	B	L	O	W	S	A
S	T	N	A	O	B	E	W	L
B	E	L	T	S	W	N	A	O
A	W	O	N	E	L	B	T	S

Labirynt słów. W diagramie 6 x 6 zostały ukryte trzy słowa ośmioliterowe. Odczytamy je, przechodząc z jednego pola na pole sąsiednie w dół, w górę, w prawo, w lewo. Pola początkowe oraz droga odczytania – do odgadnięcia.

¹⁴ Sudoku literowe jest odmianą deduktogramu (łac. *deductio* – rozumowanie, wyprowadzenie, wnioskowanie w oparciu o cząstkowe przesłanki; gr. *grámma* – litera, znak, pismo).

¹⁵ A. Dolecka, Z. Trzaskowski, *Magia liter. W sieci szyfrodedyktogramów*, Kielce 2016, s. 13, 333.

K	O	M	P	U	L
T	E	U	S	N	A
A	I	K	Z	A	R
K	O	R	A	P	A
P	I	O	S	Z	N
Ś	M	S	C	I	C

Idąc z góry na dół diagramu można znaleźć ukryte słowa: muszkiet, lunapark, ośmiokąt.

Pozytywne oddziaływanie zagadek na edukację. Charakter zabawy i elementy gamifikacji zwiększają chęć do nauki. Ćwiczenie logicznego myślenia, usprawnienie identyfikacji wzorców, znajomość strategii rozwiązywania problemów i myślenia abstrakcyjnego pobudzają rozwój poznawczy. Holistyczne uczenie się w znacznej mierze ułatwia zrozumienie bardziej złożonych zagadnień, uczeń szybciej przyswaja interdyscyplinarne treści programowe. Myślenie, wyobraźnia i działanie tworzą układ synergiczny, aktywowane jednocześnie pomagają znaleźć właściwą odpowiedź. Trafne pomysły na rozwiązanie zagadki zazwyczaj wymagają pogłębionej refleksji nad problemem. Wcześniejsze doświadczenia uczniów determinują wybór łamigłówek, np. krzyżówka-quiz, rebus, krzyżówka obrazkowa mogą zawierać pomoce wizualne ułatwiające odtworzenie wcześniej zdobytej wiedzy i rozwiązanie aktualnego problemu. Materiał pamięciowy najlepiej utrwala się po zintegrowaniu go w poznawczo zróżnicowany system obejmujący własne działania. Dzięki łamigłówkom powtarzanie, często dla uczniów męczące, może przynajmniej etapami stać się satysfakcjonującą aktywnością, przeciwdziałaniem nudzie, wypróbowaniem różnych podejść do rozwiązywania zaistniałych problemów, co przekłada się na konsekwentnie zróżnicowane i angażujące całą klasę lekcje.

Łamigłówka staje się grą dydaktyczną, gdy zawarte w niej zasady określają również sposób jej rozwiązywania. Priorytetem pozostanie zawsze identyfikacja, rozwiązywanie pytań i problemów bez podpowiedzi, co świadczy o inteligencji ucznia. Zagadki, zaprojektowane w formie gier istotnych dla nauczania i uczenia się, oferują nauczycielowi możliwość ćwiczenia niezbędnych wiedzy i technik w niekonwencjonalny sposób. Quizy pozwalają ustalić powiązania między obrazami i tekstami, nazwami i datami. Szybkość i dokładność w tworzeniu skojarzeń stają się kluczowym celem. Zagadki wykorzystywane w celach edukacyjnych – często w procesie prób i błędów – stymulują radość z nauki i zachęcają uczniów do jej kontynuowania, przynoszą efekt kompensacyjny. Przy odpowiednim ich doborze mogą służyć zilustrowaniu sytuacji i promować zaangażowanie uczniów w dany temat, bazując na ich wiedzy i umiejętnościach.

Łamigłówki służą przekazywaniu uczniom ważnych, podstawowych informacji na dany temat i pobudzają do dalszej dyskusji. Predefiniowane pomoce i wskazówki kontrolne zapewniają poprawne wyniki i rzetelną samoocenę uczniów. W ten sposób informacje poddaje się intensywnej analizie i przyswaja w sposób powiązany z kontekstem. Samą zagadkę można również postrzegać jako formę aktywności zdolną uzupełnić zwykłe zapamiętywanie.

Zagadki literackie uczą rozpoznawania zależności pomiędzy słowami mniej lub bardziej rozbudowanego tekstu i rozumienia ogólnego sensu wypowiedzi. Celowo pomija się pewne ogniwa w łańcuchu dociekania, kierując myślenie ucznia w określonym kierunku i umożliwiając mu samodzielne znalezienie brakujących wyrazów. Egzemplifikacją takiej strategii są anagram jedenastokrotny oraz imionnik na wspak.

_ _ _ _ _ w nawozach plony nam przynosi,
 _ / _ _ _ _ bez niego roślina źle znosi,
 _ _ _ / _ _ _ najczęściej munduru dodatek,
 _ _ _ _ _ wysoka, oznacza dostatek,
 _ _ _ _ _ to imię naszych wschodnich braci,
 _ _ _ cztery od _ _ _ bank za wkłady płaci,
 _ _ _ _ _ słów wzniosłych wyzwala potrzebę,
 _ _ / _ _ _ – rzekł rolnik widząc mokrą glebę,
 _ _ _ _ _ lub psikus – młodzieńcze „kawały”
 _ _ _ / _ _ _ najlepiej uczyć, kiedy mały,
 A ząb, gdy stracił swą koronę całą
 Zawołał „_ _ _ _ _ ! – znałem cię tak mało”¹⁶.

Rozwiązanie: potas, a post, pas to, stopa, Ostap, po sta, patos, to sap, psota, psa to, pasto).

Imionnik na wspak. Niektóre litery rzeczowników pospolitych – atrament, bananowiec, cyganeria, deratyzacja, falochron, galopowanie, klimakterium, magłownica, wielorakość, parasolka, pragnienie, sonatina – czytane wspak utworzą imiona, np. w słowie **opowiadka** kryje się imię Iwo.

Rozwiązanie: Marta, Iwona, Irena, Zyta, Olaf, Pola, Kamil, Olga, Karol, Sara, Inga, Anita.

Kompetencje metodologiczne. Zagadki nie stanowią samodzielnej metodologii nauczania, jednak współcześnie coraz bardziej znajdują miejsce w prawie wszystkich metodach zorientowanych na działanie, wspierają bowiem ucznia w poszukiwaniu rozwiązania bez pomocy z zewnątrz. Zagadką może stać się dlań wszystko, czego nie zrozumie od razu. W pragmatyce szkolnej łamigłówki służą do spraw-

¹⁶ B. i A. Podgórcy, *Vademecum szaradzisty*, Poznań 1998, s. 22.

dzania postępów ucznia w formie samokontroli lub kontroli zewnętrznej, innowacyjnie urozmaicają lekcję, np. wprowadzenie do zajęć. Z perspektywy dydaktyki konstruktywistycznej należy unikać zwykłej repetycji znanych już treści programowych. Zadania powinny umożliwiać powtórzenie materiału edukacyjnego w nowym kontekście działania, budzić nowe skojarzenia lub adaptować wiedzę do nowych sytuacji problemowych. Stąd biorą się wymogi zwrócenia baczonej uwagi na stopień trudności łamigłówek, unikanie schematyzmu. Różnorodność jest bardzo zalecana, ponieważ szablonowość szybko prowadzi do nudy. Jeśli uczniowie napotykają trudności i ulegają zniechęceniu, zaleca się pracę w parach/grupie jako „zasadę pomocniczą”, aby temu skutecznie przeciwdziałać. Dzięki dołączonym arkuszom ćwiczeń i listom kontrolnym uczniowie mogą skutecznie pomagać sobie nawzajem i poprawiać błędy. Praca zespołowa szczególnie się sprawdza w sytuacji, gdy łamigłówka ma być bardziej konkurencyjna i wzmacniać uczenie się w grupie.

Zawsze trzeba pamiętać o charakterze ludycznym zagadek, w przeciwnym razie motywacja uczniów do ich rozwiązywania szybko osłabnie. Nauczyciel powinien zawsze omawiać te kwestie z podopiecznymi, gdyż nie wszystko, co sprawia przyjemność prowadzącemu lekcję, akceptują druga strona. Nie zawsze musi to być gotowa łamigłówka, przygotowana przez nauczyciela. Warto aktywować również uczniów, albowiem samodzielne układanie zagadek pozwoli im spojrzeć na agendę nauczania w sposób bardziej złożony, wskaże kilka sposobów rozwiązania i stanie się wyzwaniem do zdobywania nowych umiejętności. Można to osiągnąć przede wszystkim podczas opracowywania zakresu tematycznego, gdy uczniowie przedstawiają coś jako zagadkę dla innych lub gdy zagadka powstaje w trakcie pracy zespołowej. Arkusze z rozwiązanymi zagadkami można wymienić między dwoma lub trzema uczniami siedzącymi obok siebie i ponownie je przejrzeć, aby wyjaśnić ewentualne wątpliwości. W razie potrzeby nauczyciel może pełnić rolę eksperta, ale powinien pozwolić podopiecznym na samodzielne rozwiązanie problemu. Na koniec uczniowie mają możliwość sformułowania „zapadającego w pamięć zwrotu” na podstawie zebranych informacji. Zwrot ten będzie służył jako przypomnienie, jeśli problem pojawi się ponownie, ułatwiając tym samym poradzenie sobie z nim. Konstruktywną metodą wykorzystania zagadek jest sytuacja, w której po zakończeniu lekcji uczniowie tworzą zadanie dla innej grupy. Dzięki temu zazwyczaj uczą się więcej niż podczas rozwiązywania zadania. Jeśli dodatkowo mogą sprawdzić rozwiązania innych, sprawia im to satysfakcję.

Konkluzje. Szkoła niejednokrotnie utwierdza dziś ucznia w przekonaniu, że nie musi samodzielnie rozwiązywać trudnego problemu, ponieważ wszystko już lepiej i dokładniej opracowali specjaliści. Pierwszy przykład z brzegu: sztamkowa analiza utworu poetyckiego według narzuconego klucza interpretacyjnego. Inteligencję osobniczą czasami sprowadza się do praktycznych sposobów korzystania z gotowych, dostępnych na wyciągnięcie ręki materiałów z internetu, podręczników, encyklopedii, słowników, monografii, telefonu komórkowego, audycji radiowych, programów TV, rozwiązywania schematycznych testów. Oczywiście,

są to umiejętności niebagatelne i nader pożyteczne, ale – czy na tym poprzestać? Proces asymilacji wiedzy i umiejętności przebiega pomyślnie wtedy, gdy umysł ucznia wychwytyje w ciągu logicznym przesłanką większa – przesłanką mniejsza związki zachodzące pomiędzy poszczególnymi czynnikami poznawanej rzeczywistości. Wiedza o posiadanych zdolnościach nigdy nie będzie pełna i skończona. „Być kimś – jak zauważył Witold Gombrowicz – to dowiadywać się nieustannie, kim się jest, a nie wiedzieć z góry”¹⁷.

Edukacja szkolna wysuwa na pierwszy plan „wysiłek myślowy”, trud zgłębiania klasycznej relacji przyczyna – skutek, czytanie z kluczem, rolę pamiętania utożsamianego z myśleniem, zazwyczaj pracę umysłową. Myślenie-pracę przeciwstawia się rozrywce, zabawie, inteligencji emocjonalnej. Zagadki motywują do innego trybu myślenia, który przesłanki wyrozumowane i zinterioryzowane, jak również zrodzone w podświadomości, traktuje nadrzędnie. Taka strategia poznawcza stymuluje ciekawość, skłania do pokonywania trudności i przewycięzania samego siebie.

Rozrywki umysłowe w edukacji polonistycznej pobudzają motywację, koncentrację i cierpliwość; ćwiczą umiejętności poznawcze (logiczne rozumowanie, rozwiązywanie problemów), a także przekazują materiał dydaktyczny w niekonwencjonalny sposób – od kilkuset odmian krzyżówek, logogryfów, rebusów, szarad, kalamburów, anagramów, quizów, sudoku literowego po nowoczesne formaty cyfrowe gier *stricte* edukacyjnych – czyniąc złożone tematy bardziej przystępnymi. Wyzwania w *escape room* 'ie wymagają od zespołów współpracy w celu rozwiązania powiązanych ze sobą zagadek pod presją czasu, co wzmacnia interakcje osobowe, strategiczne planowanie, umiejętności przywódcze i rodzi doświadczenia pomocne w zdobywaniu praktycznych umiejętności życiowych: rozpoznawania wzorców, myślenia dedukcyjnego, efektywnej pracy zespołowej. Krzyżówki ułatwiają naukę słownictwa, ortografii, gramatyki, wiedzy ogólnej, wzmacniają krótko- i długoterminowe zapamiętywanie poprzez dopasowywanie informacji i praktyczną interakcję. Zagadki, stanowiąc uzupełnienie tradycyjnego nauczania, zwiększają zaangażowanie, inteligencję emocjonalną, wspierają realizację programu dydaktycznego. Nauka staje się intelektualną przygodą, przekształcając wyzwania w aktywne, praktyczne działania, które budują pewność siebie i kształtują kreatywne na wskroś myślenie.

Bibliografia

- Dąbrowski H., *Szarady. Krzyżówki. Quizy*, Warszawa 1961.
 Dolecka A., Trzaskowski Z., *Magia liter. W sieci szyfrodedyktogramów*, Kielce 2016.
 Dolecka A., *Tydzień z zagadkami*, <https://ilij.ujk.edu.pl/niziurski2025/index.php/konkursy/> [21.10.2025].
 Dryden G., Vos J., *Rewolucja w uczeniu*, tłum. B. Józwiak, Poznań 2000.

¹⁷ W. Gombrowicz, *Dziennik (1957–1961)*, Paryż 1971, s. 157.

- Gombrowicz W., *Dziennik (1957–1961)*, Paryż 1971.
Herbert Z., *Wiersze zebrane*, Kraków 2008.
Kopczewski S.J., *500 zagadek dla miłośników książek*, Warszawa 1969.
Łanowski J., *500 zagadek antycznych*, Warszawa 1978.
Markowski A., *500 zagadek o języku polskim*, Warszawa 1986.
Nowak Z., *Mądra głowa*, Warszawa 1962.
Nowak Z., *Rozrywki umysłowe*, Warszawa 1961.
Owidzki J., Serafinowicz R., *Gry, zabawy, quizy*, Warszawa 1966.
Podgórcy B. i A., *Vademecum szaradzysty*, Poznań 1998.
Sternberg R.J., *Beyond IQ. A Triarchic Theory of Human Intelligence*, Cambridge 1985.
Trzaskowski Z., *Rozrywki umysłowe a lingwistyka kognitywna*, „Slavica Litteraria” 2012, nr 2, s. 251–260.
Tyszka T., *Zagadki w nauce szkolnej*, Częstochowa 1934.
Wasilewski A., *500 zagadek literackich*, Warszawa 1970.

Mental Entertainment in Polish Language Education. Prolegomena

Abstract

Mental entertainment has been a part of human life since the beginning of time and is an essential part of the learning process. This article analyses the educational and cognitive benefits of solving puzzles based on representative examples, such as the development of vocabulary, creativity and associative abilities, and the strengthening of perceptiveness, memory and deductive thinking. Drawing on considerations of emotional intelligence, lateral and hypothetical-deductive thinking, and methodological competence, it presents the positive impact of mental entertainment on Polish language teaching.

Keywords: mental entertainment, thinking, riddle, education, intelligence

Agnieszka Dolecka, mgr, Zakład Badań Kulturowych, Instytut Literaturoznawstwa i Językoznawstwa Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach, specjalizacja: literaturoznawstwo, religioznawstwo; zainteresowania naukowe: zagadka literacka, bibliologia, metodologia badań tekstów kultury, teologia literatury, szaradziarstwo. Wybrane publikacje: 1. A. Dolecka, *Paradigms of literary analysis of the Book of Books*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego” 2024, nr 37, s. 37–50. DOI: 10.25951/13374. 2. A. Dolecka, *Sfumature contemporanee della sciarada*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego” 2015, nr 28, s. 51–66. 3. A. Dolecka, *O sztuce anagramowania*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego” 2021, nr 34, s. 691–702. 4. A. Dolecka, Z. Trzaskowski, *Magia liter. W sieci szyfrodedyktogramów*, Kielce 2016. 5. A. Dolecka, *W kręgu enigmatologii*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego” 2024, nr 37, s. 239–248.