



TÖLGYESSY ZSUZSANNA

Játékpedagógia

Óvodapedagógus és tanító szakos hallgatók számára

egyetemi jegyzet

ISBN 978-963-308-450-2

Budapest, 2023

Pázmány Péter Katolikus Egyetem BTK

Tölgyessy Zsuzsanna

Játékpedagógia

Óvodapedagógus és tanító szakos hallgatók számára



egyetemi jegyzet

PPKE BTK VJTK

Esztergom

2023

Szakmai lektor: Dr. Lannert Keresztély István,
a KRE BTK docense

Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	5
I. Gyermekkor-történet: gyermek helye a mindenkori társadalomban.....	6
1. Kezdetek: az ősi és a paraszti társadalmak.....	6
2. Vita a középkori gyermekkor meglétéről.....	7
3. A gyermekáldás befolyásolása.....	9
4. A függőleges szülő-gyermek kapcsolat.....	10
5. A vízszintes szülő-gyermek kapcsolat.....	12
6. A gyermek felfedezésének hajnalán.....	13
7. Pedagógiai elvek a XIX. századi Magyarországon.....	14
8. A gyermek évszázada.....	15
9. Napjaink.....	17
Képmelléklet.....	18
Szakirodalom.....	19
Ellenőrző kérdések.....	20
Feladatok.....	20
II. Játékpedagógia	
1. Játék mint tárgy.....	30
2. Játék mint tevékenység.....	31
3. Játzó állatok és emberek.....	33
4. A játék célja és menete.....	34
5. A tanulás – játék – munka egysége kisgyerek- és kisiskoláskorban.....	35
6. A játék fejlesztő hatásai.....	35
7. Néhány játékelmélet az emberiség múltjából.....	36
8. A játéktevékenység fejlődése.....	38
9. A játéktevékenységek különbözőségeinek nem életkorból eredő okai.....	43
10. Játék a társakkal.....	44
11. A pedagógus szerepe.....	45
12. A szabályjátékok tanítása.....	47
13. Játék a családban.....	50
14. A játékok csoportosításának szempontjai.....	50
Elköszönés.....	51

Szakirodalom.....	52
Játékgyűjtemény-bibliográfia.....	52
Ellenőrző kérdések.....	54
Feladatok.....	57

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

I. Értelmi képességek fejlesztése.....	73
II. Szociális, érzelmi képességek fejlesztése.....	80
III. Verbális képességek fejlesztése.....	86
IV. Testi képességek fejlesztése.....	91

Bevezetés

„A játék a szabadság és az érdek nélküli öröm birodalma, az ember egyik legbiztonságosabb szentélye.” (Hankiss Elemér: *Az emberi kaland*)

Ahogy a mottó is írja a játékot a szabadság és az öröm érzése kell, hogy áthassa. A játék egy saját öntörvényű világot hoz létre, amely ugyan a felnőtteket is szívesen fogadja, de a kisgyermek el sem hagyja ezt a világot, és segítségével ismerkednek meg a természeti és a szociális környezetükkel.

A játék elméletével és gyakorlatával foglalkozó játékpedagógia igazi interdiszciplináris tudományág. Érintkezik a gyermekpszichológiával, a humánétológiával, a művelődéstörténettel, a néprajzzal, a pedagógiával, annak elméleti és szakmódszertani ágával egyaránt.

A jegyzet szerkezete tükrözi a szerző eddig megszerzett tudását, tapasztalatait mint gyakorló történelemtanár, drámafoglalkozás-vezető, játékmester. Az első rész magát a gyermeket veszi górcső alá a különböző történelmi korokban. Reményeim szerint a múlt kútjába való betekintés, az évezredek, évszázadok lenyomatának vizsgálata emberi segíthet utat találni a jövőbe. A második rész körbejárja a játékszer és a játéktevékenység témakörét, különös tekintettel a játék fontosságára, a játékot befolyásoló tényezőkre, a játéktevékenység fejlődésére, végezetül a játéktanítás és -vezetés alapjait foglalja össze. Mindkét részt ellenőrző kérdések, feladatok teszik interaktívvá, a mellékelt szakirodalom pedig a további tudásbővítést kívánja szolgálni. A jegyzet kiegészül az elérhető a nyomtatott és digitális játékgyűjtemények listájával, ill. a 112 játékot tartalmazó játékgyűjteménnyel, amely folyamatos bővítésre kívánja inspirálni a jegyzet használóját.

A játék paradoxonja, hogy csak akkor működik, ha komolyan veszik. E jegyzet próbálja ezt tenni, miközben törekszik arra, hogy a vizsgálódás közben a játék hamvassága, könnyedsége is megmaradjon.

I. Gyermekkor-történet: a gyermek helye a mindenkori társadalomban

A mindenkori gyermekfelfogás, a gyermekkép (a gyermekre vonatkozó elméleteknek, vélekedéseknek a gyűjtőfogalma) ezer szállal kötődik a gyermeknevelés hétköznapi gyakorlatához. A gyermekről való elméleti konstrukciókat a felnőttek alakítják ki, amelybe a gyermek beleszületik, és amelyeknek gyakran voltaképpen semmi közük a gyermek tényleges érdekeihez - valójában a romantikától kezdve e gondolatok mögött leginkább a felnőtt idealizált gyermekkorba való meneküléséről van szó.

A korabeli gyerekábrázolások megfelelő körültekintéssel felhasználhatók forrásként, hiszen a bennük manifesztálódott mindenkori gyerekkép jól beleilleszthető az adott történeti korszak társadalmi valóságába. A biológiaiilag külsőleg is meghatározott gyermeket az egyes korokban másképp látták – ennek bizonyítására csak nézzük meg a kisdéd Jézus alakját Giotto 1310 körüli és Raffaello 1514-es ábrázolásán (lásd 1. és 2. számú képmellékletet): Giotto gyermekalakja egy kisméretű felnőtt, aki már az anyja ölében is tanít, ezzel szemben Raffaello hús-vér gyerekfigurát alkot meg a reneszánsz jegyében.

Az alábbiak csak az európai kultúrkörben próbálják áttekinteni a gyerekkép alakulását abból a célból, hogy egyrészt ezen ismeretek birtokában felismerjük a múlt összetorlódott, ma már devianciának tartott, gyerekekre vonatkozó nézeteit (ezek a jelenkori bűnügyi hírek tragédiában is fel-felsejlenek), másrészt a ma normálisnak és természetesnek tartott álláspontokat is nagyobb távlatban láthassuk.

1. Kezdetek: az ősi és a paraszti társadalmak

A nevelés első formái a gyermek-felnőtt társas interakciójában a bemutatás, az utánzás, a magyarázás, a javítás - most is és az ősidőkben is.

Gyerekeknek szánt eszközök az ókortól találhatók a régészeti leletekben, ezek a felnőttek által használt munka- és harci eszközök kicsinyített másai, állatok kicsinyített „utánzatai” és ügyesség- és képességfejlesztő játékok.

Ha Margaret Mead által dokumentált Szamoa szigetén élő bennszülöttek nevelési szokásait összevetjük az egykori magyar paraszti világgal, szembetűnnek az azonosságok:

- a tradíció nagy szerepe; a társadalmi mobilitás alacsony szintje: a gyerekek a szüleik nyomdokába lépnek.

- a gyermek mintegy közös tulajdona a törzsnek, a falunak: nevelését, ellenőrzését az egész közösség végzi, a gyermek számára példát nemcsak a szülei biztosítanak, hanem a közösség valamennyi tagja.
- a fiúk és a lányok nevelése 4-5 éves koruktól válik különbözővé. A kisfiúk nevelését a férfiak, a kislányokét a nők közössége végzi. Az a jelenség, hogy a nemi közösségek érdekeit felülírja a család érdeke, csak fokozatosan alakult ki. E két értékrend szembekerülését örökíti meg *Kőműves Kelemenné* története, amelyben a 12 kőműves Déva várának felépítése érdekében egyikőjük asszonyának a feláldozását tervezi, ezen egység ellen a férj, Kőműves Kelemen sem lázad fel bízva szerencséjében, hogy nem az ő asszonya jut erre a sorsra.
- a gyerekekkel szembeni legfőbb elvárás: nőjenek fel hamar, ennek érdekében fokozatosan nehezedő feladatokkal látják el őket; külön életterük nincs, itt-ott elbújva játszhatnak, mint például a kemencesutban, a szénapadláson, a libalegelőn.
- a felnőtté válást bizonyos beavatási (iniciáció: átlépés új életkorba, rangba stb.) szertartások egyértelművé tették – ilyen volt az észak-amerikai indiánoknál a naptánc, ill. az erdélyi falvakban még a XX. században is szokásos ún. regruta (újonc katona)–avatás. Az egyes törzseknél a beavatásra való felkészítést gyakran már szervezettebb formában, elkülönített keretek között végezték, itt fellelhetők a későbbi iskola és a pedagógusok elődjai.

2. Vita a középkori gyermekkor meglétéről

E vita lényege: mikortól létezett a gyermekkor mint elkülönített életszakasz? Philippe Aries véleménye szerint a középkor gyermekkor nélküli: a gyermek attól kezdve, hogy megélt szülője vagy dajkája gondoskodása nélkül a felnőttek társadalmához tartozott. Példának hozza a források szerint a törvényeket tanulmányozó ötéves trónörökös, a későbbi XIII. Lajost. Emellett bizonyos gyermeki szabadság is jellemezte a középkori társadalmat, amelyben, ha csak tehették, a felnőttek is játszottak. A nagyarányú gyerekhalandóságot Aries szerint könnyen fogadták a szülők. A középkori iskolák a diákokat nem bontják külön életkorok szerinti csoportokra, ugyanis nem ismerték föl a gyermekkor sajátosságait, amely modern (polgári) képződmény. Véleménye szerint az óvás, a nevelés és egyben a szigorú iskolarendszer csak a polgári társadalmakban kezdődik.

Lloyd DeMause is hasonlóan gondolkozik, szerinte a gyermekkor története nem más, mint a gyerek-felnőtt kapcsolat lassú, de folyamatos fejlődése. Az első korszaknak a

gyerekgyilkos ókort tekinti (az antikvitástól kb. Kr. u. 4. századig terjedő időszak): a szülők úgy tekintenek a gyerekükre, mint a saját tulajdonukra, akit akár meg is gyilkolhatnak szakrális áldozatként - Ábrahám és Izsák, Agamemnón és Iphigénia történetében épp az Isten, ill. Artemisz istennő akadályozza meg a gyermekáldozatot. A következő korszakot (4–13. század) a kitevés, az azt követőt (14–17. század) az ambivalencia, az iskoláztatást bevezető 18. századot az intrúzió (behatolás, birtokbavétel) fogalmával jellemez. Azt állítja, hogy a 19–20. század közepére már nem a gyerek akaratának minden áron való megtörése a cél, hanem az, hogy a gyermek beilleszkedjék a társadalomba, ezért címkézi ezt az időszakot a szocializáció kifejezéssel. 1950-es esztendőt tekinti a gyermekközpontú, a gyermek fejlődését szem előtt tartó nevelés korszakának kezdetének, melyet a támogatás és az empátia fogalmával jelöl meg.

Velük szemben áll két történész - Shulamit Shahar és Linda Pollock - álláspontja, akik kutatásaik tükrében azt állítják, hogy a gyermekkor mindig létezett: a szülők gyermekek iránti attitűdje kevésbé tér el az egyes történelmi korszakokban, a szülő és a gyermek egymás iránti kötődése nem történelmi, hanem biológiai kategória. A nézetüket alátámasztja egyrészt az állatvilágban is megfigyelt gondos utódgondozás, másrészt az embercsecsemők éretlensége, melynek következtében lelkiismeretes gondozás nélkül el is pusztulnának.

A két nézőpont közötti különbség a hosszú ideig tartó szoros pólyázás (lásd 3-4. sz. képmellékletet) kérdésében is kimutatható. Aries és DeMause a tetőtől talpig való szoros pólyázás évszázadokon át uralkodó szokását, azaz a csecsemők gúzsba kötését, az elutasítás burkolt formájaként értelmezik. A szoros pólyázás, amely aluszékonnyá tette a csecsemőket, szokása még Rousseau korában is általános gyakorlat, Rousseau tiltakozott is a csecsemők mintegy csomagrongyként való kezelése ellen, amely nem engedi a csecsemők szabad mozgását, „sőt fejét főkötők jármába hajtják. Mintha attól félnének, hogy úgy fog festeni, mintha élne.” Shahar és Pollock ezzel szemben úgy látja, hogy a pólyázás épp a gyermek védelmét szolgálja a csúszó-mászó kisgyerek számára életveszélyes nyitott tűzhellyel rendelkező középkori otthonokban, amelyekben a legtöbbször az egész család egy helyiséget lakott, így a csecsemő számára a létfontosságú szociális környezet biztosítva volt, így tudott értelmi-érzelmi téren fejlődni, a mozgás terén való elmaradottságát pedig rövid idő alatt behozta kisgyermekkorában.

A 19. század anyái már egyre ritkábban folyamodtak a „pólya zsarnokságához”. Bár az is igaz, hogy ezen a téren országonként jelentős eltérések tapasztalhatók. A német és az olasz csecsemőket például még a század második felében is szorosan pólyázták. A szoros pólyázás elhagyásának ténye önmagában is forradalmi változást idézett elő az anya-gyermek kapcsolat minőségében. A pólyától megszabadított csecsemő ugyanis jóval szorosabb fizikai kapcsolatot

tudott kialakítani anyjával, mint a bepólyázott, ez utóbbi még nehezen tud reagálni anyja gesztusaira – állítja Pukánszky Béla.

Mindenesetre az bizonyosnak mondható, hogy a középkorban rövid gyermekkorral számolhatunk, hiszen a felnőttkorba való átlépés a kötelességek terén korán megtörtént: már az előbb említett ötéves trónörököstől is elvárták, hogy törvényeket tanulmányozzon, a négyéves később szentté avatott Margittól, hogy buzgón imádkozzon, az idős szülőkkel rendelkező Arany Jánostól, hogy 14 évesen segédtanítóként eltartsa a szüleit.

Bizonyos intolerancia az ún. gyerekes dolgok iránt, mint a szobatisztaság hiánya, a sírás, cumi, a cumisüveg, partedli stb., a szülők egy részénél ma is megfigyelhető, ők azok, akik gyorsan túllépnének a csecsemőkor, kisgyerekkor nyűgnek tekintett velejáróin.

3. A gyermekáldás befolyásolása

A gyermekgyilkos ókor után a kereszténység terjedésével gyermekre mint saját lélekkel megáldott teremtményre tekintettek, így a gyermekgyilkosságot már büntették. A kitett, gyakran leányanyák gyermekeinek felnevelése, befogadása az egyház feladata lesz. Az első árvaházat Dateo, Milánó püspöke alapította 787-ben.

A gyermekszám „befolyásolásának” sajátos módját használták a középkori jegyzőkönyvek tanúsága szerint – ez a ráfekvéses halál esete volt. Ha erre hivatkozott az újszülöttel egy ágyban fekvő szülőpár, akkor nem ítélték el őket gyermekgyilkosságért, pedig bizonyára arról lehetett szó, de szemet hunyt az eljáróság ebben az esetben. A feljegyzett adatok alapján ez különösen a lánygyermekek esetén fordult elő.

A fogamzásgátlás természetes módja a hosszú - legalább 2-3 éves korig tartó – szoptatás a felsőbb körökben ritka volt. A szoptatás visszataszító – állítja a 16. századi reneszánsz humanista Juan Luis Vives -, a keresztény erkölcsnek nem felel meg, ugyanis közben gyönyört, kéjt él át a gyermek. Talán ez a vélemény is hozzájárult, hogy a gyermekeket szoptatósdadához adták. A gyermek és szoptatósdajka közt a legtöbbször nem alakult ki szoros viszony, Shakespeare által a *Romeo és Júliában* leírt dajka és gyermek közti bizalmas kapcsolat akkor alakulhatott ki, ha a dada és a gyermek a családdal egy háztartásban élt. A bőbeszédű dada elmeséli a drámában azt is, hogyan választotta el a hároméves Júliát:

Mivel hogy ürmöt kentem a csöcsömre....

Mikor a mellem bimbaján az ürmöt

Lenyalta ez a kis csacsi, s fanyar volt,

Dühösködött, így rázta a csöcsöm.

A középkorban a népesség túlzott növekedését a háborúk és betegségek mellett a cölibátus, a későn nősülés, a fiatalabb fiútestvérek kockázatos szerencsét próbáló útjai – mint például a keresztes hadjáratok –, is megakadályozták.

A gyermekmortalitás nagysága általában mindenütt szorosan összefüggött a szülők társadalmi helyzetével, azaz a mostohább körülmények közé született gyermekek hunytak el nagyobb számban. A szülők gyermekük elvesztése miatt érzett bánatukat azzal enyhítették, hogy benne Isten akaratának a megnyilvánulását látták.

4. A függőleges szülő-gyermek kapcsolat

Évezredekken át a gyermek szó a függőségben lévő személyek - szolgák, inasok, katonák, beosztottak stb. – gyűjtőfogalma volt.

Az ókorban az apai hatalom korlátlanságát bizonyítják az apai jogok mint a gyermekek feláldozása, rabszolgának való eladása. A római XII. táblás törvények értelmében a gyermek csak akkor szabadulhat fel az apai hatalom alól, ha az apa őt háromszor eladja, és ezt követően háromszor felszabadítja gazdája. Az *Ószövetségben* ez olvasható: „Fenyítsd meg fiadat, míg van remény, de ne vigyen el indulatod odáig, hogy halálát okozd!” (Példabeszédek könyve 19.) A testi fenyítés sokáig a szülőknek nem csak joga, hanem kötelessége is volt: „aki a fiát szereti, az a vesszőt nem kíméli.” (Példabeszédek könyve 13.) *Talmud* a feltétlen gyermeki engedelmességre nyújt példát: „Agg anya egyszer hirtelen dühében úgy ütötte meg az egész tanács előtt fiát, hogy a saru, mellyel ütött, kihullott a kezéből. Mit tett erre a fiú? Felemelte a sarut és átnyújtotta anyjának, így akarván megkímélni agg szülőjét a lehajlás fáradságától.”

Szent Ágoston (354-430) szerint a gyermek bűnben fogant és bűnre hajlamos, ezért szükséges, hogy a szülő a gyermek eredendően rosszra törekvő hajlamait kigyomlálja, és a jó példa felmutatásával nevelje. A gyerekeknek zokszó nélkül alá kell vetnie magát a felnőttek (szülő, nevelő) akaratának. A gyermeki rosszság elleni küzdelemben megengedhető a gyakori testi fenyíték alkalmazása is.

Minden apa püspök a házában – hirdeti Luther, aki a gyermekre úgy tekint, mint egy „pompás, örök kincs”-re, amelyet meg kell óvni Isten számára. Az 1529-ben írt *Nagy Katekizmusban* a szülői hatalmat egyenesen Istentől eredezteti, a szüleiknek a gyerekek feltétlen engedelmisséggel tartoznak. Luther a szigorú nevelés híve, szerinte a gyermek akaratát „folyamatosan meg kell törni,...és el kell szenvednie a büntetést akkor is, ha az néhanapján jogtalan”.

A kibontakozó polgári család felfogása szerint a gyermek jelleme a szülők „tisztességének és jó hírének” tükrözője, ha a gyermek rosszat tesz, szégyent hoz a szülei fejére. Ennek a nevelésnek még az újkorban is szerves része a gyakori, szinte „preventív jellegű” testi fenyíték. A humanista tudós Erasmus egy 1529-es munkájában hasonlóan vélekedik: az elmulasztott nevelés később nem pótolható: a gyermek, „ha emberi formát nem alkotsz belőle, magától állati alakot vesz föl.”

Az első pedagógus „professzor”, Comenius az 1632-es *Schola infantiae* című munkájában a középkori gyakorlattól eltérően egyrészt javasolja, hogy az anya maga szoptassa gyermekét, másrészt a gyermek első hat évét anyai iskolának nevezi, ahol az idősebb testvérek is segíthetnek a játékos, derűs nevelésben: „az első évben ringatással, énekléssel, játékkal, hordozgatással, tapsolással és mindenféle csörgő-zörgő eszközzel mulattassuk. Szóval jó, ha babusgatjuk, de mértékkel és óvatosan, a második, harmadik s negyedik évben, ha évdünk, játszunk, futkosunk, kergetőzünk a gyermekkel, ha zenét hallgatunk, vagy valami szépet nézünk vele.”

A nevelhető és nevelendő gyermek toposza legplasztikusabban John Locke (1632-1704) pedagógiájában jelenik meg, amely alapját a „tabula rasa”-elmélet adja, mely szerint a gyermek tiszta lappal születik. Véleménye szerint a fizikai büntetés lealacsonyítja, megalázza a gyermeket, és meghunyászkodó, kishitű rabszolgalelket hoz létre. Csak a legvégső esetben engedi meg a verést, azonban kifejezetten jótékonynak tartja a verést a nyílt ellenszegülés, megátalkodott hazudozás büntetésére, ebben az esetben veréssel kell a gyermekben a felnőttnek felülemelkednie – állítja Locke.

Tudjuk Kantról (1724-1804), hogy rendkívüli hatást gyakorolt rá Rousseau *Emil*-je, még rigorózus pontossággal szabályozott életrendjén is változtatott – felhagyott délutáni sétájával, hogy ezt a könyvet egyvégtében elolvashassa. Véleménye szerint az emberi tökéletesség titka a nevelésben rejlik, a gyerekekben rejlő képességcsírák csak a neveléssel fejleszthetők ki. A felvilágosodásnak ezen nézetei hozzájárultak az abszolutista uralkodók (Nagy Frigyes, Mária Terézia) központosított iskolarendszert létrehozó tervéhez, amely gyakorlati megvalósítása csak a 19. század második felében realizálódott – lásd Eötvös József 1868-as népoktatási törvényét, amely már bünteti, ha a szülők nem járatták elemi iskolába a gyerekeiket. (Móricz *Árvácska* című regénye alapján tudjuk, hogy kikapuk ezen a téren is léteztek: Árvácska nevelőszülei csirkével, túróval, tojással vesztegetik meg a tanítónét, hogy szemet hunyjon a fölött, hogy a faluban nem minden tanköteles gyermek jár iskolába.)

A szülők is egyre nagyobb gondot kezdtek fordítani gyerekeik nevelésére. Az ágostoni bűnös gyermek mellett megszületik az „ártatlan gyermek” mítosza is. E két tendencia

ütközőpontján a szülő-gyermek kapcsolatra a távolságtartás és a kötődés ambivalenciája lesz jellemző. A szülői kontroll egyre áthatóbb lesz, a gyerekeket korán engedelmességre szoktatják, de már nem verik őket öncélú rendszerességgel. A mindennapok gyakorlatát tükrözik Johann Bernhard Basedow (1724–1790), a híres német pedagógus által javasolt fegyelmezési módok: a barátoktól való eltiltás, vacsora megvonás, lehiggadás utáni testi fenyítés – de elutasítja az általánosan elterjedt szokást, amely szerint a megbotozott gyermeknek a vesszőzés végeztével meg kell csókolnia az őt fenyítő szülői kezét.

Az apa feltétlen hatalmát még az újkori törvények is tükrözték: a francia forradalom törvényei megszüntették az apa rendelkezési jogát a nagykorú gyermekei fölött, így például az örökségből való kitagadás atyai jogát. A tovább élő apai hatalomra jellemző, hogy Franciaországban például 1896-ig kötelező volt az atyai beleegyezés a huszonöt év alatti fiúk vagy lányok házasságához.

Ebben a korszakban indult el a gyermekgyógyászat fejlődése (pl. a himlő elleni oltás; Mária Teréziának 3 tizenéves gyermeke halt meg himlőben; Kölcsey Ferenc pedig félszemét vesztette el e betegségben), ami a 18-19. századra a gyermekhalandóság bizonyos csökkenését eredményezte.

A hideg fejjel elvégzett testi fenyítésnek már nincs, de a kamaszkorban kapott megérdemelt, sorsfordító atyai pofonnak ma is van hitele a nem hivatalos, de tetten érhető szülői gyakorlatban. A rendszeresen vert gyermekek esetében pedig a gyermekvédelem, a bűnüldözés próbál beavatkozni, és megnyugtató megoldást találni.

A szülők közti munkamegosztás, miszerint az anya testesítette meg az elfogadó szeretetet, a gondoskodást, míg az apa alakja a védelem, a szigor és a rend fogalmával forrott össze - szinte napjainkig tarja magát. A dolgozó, a családi életből kiszoruló vasárnapi apa alakja ma is kísért.

5. A vízszintes szülő-gyermek kapcsolat

DeMaus és Aries vizsgálatai bizonyítják, hogy a középkorban és az újkorban a felnőttek a gyermekeiktől megszabadulva élték életüket: gyerekeiket szoptatós dajka gondjaira bízta, kolostorba küldték, szolgának adták, túszként, zálogként használták, cseregyerekként másik családnál neveltették udvarhölgyként, apródként addig, amíg be nem lehetett mutatni a felnőtt társadalomnak a gyermekség letudta után mint eladó sorban lévő leányt vagy mint képzett ifjút.

A bent lakásos iskolák, a kollégiumok tanulói számára a család csak az iskolai szünetekben volt elérhető. Ezeket az iskolákat a folyamatos ellenőrzés és a kontroll kijátszása jellemezte – *Harry Potter* varázsiskolája, Roxfort, is felidézi ezt a légkört.

Ennek a jelenségnek a 18-19. századi terméke a polgári gyerekszoba, amely az eddig ismeretlen különszobát, de egyben a többi szobából való száműzetést is jelentette. A szexualitás tabuvá válásával a kor megkövetelte az úri gyerekek eltávolítását a hitvesi ágytól, és a polgári prűd felfogás az apát is kizavarta szülés esetén a hálószobából. A gyerekszoba elhelyezése is jelezte a gyermekek megbecsülését: kezdetben többnyire a cselédszoba és a konyha közelében helyezkedett el, gyakran ablaka sem volt. Így nem csoda, ha a gyerekek sokszor megváltásnak érezték, ha kiszabadulhattak innen, és a délutánt édesanyjukkal tölthették a szalonban. Azonban fokozatosan a gyermekek értékének emelkedésével csinosodott a gyerekszoba, kifejlesztették a sajátos gyermeki szükségletekhez igazodó tárgyakat is, mint például az ősi bölcső mellett a rácsos gyermekágyat, amelyben iskolás korukig aludtak a gyermekek, a vásárolt játékszereket, a gyerekkönyveket (lásd 6. sz. képmellékletet), a gyerekújságokat (lásd 7. sz. képmellékletet), a gyerekruhákat, melyek már nem a felnőtt ruhák kicsinyített változatai.

A felnőtt és gyerek világának szétválasztása tetten érhető a „macskaasztal” jelenségében is, mikor a gyermekeket még nem ültetik a felnőttek asztalához. A napjainkban használatos magas etetőszék jelzi, hogy a kisgyermekre családban már-már egyenrangúként tekintenek.

6. A gyermek felfedezésének hajnalán

Rousseau szerint a gyermek jónak születik, csak a romlott társadalom hat rá, eszményképe a természetes, boldog életre felkészítő nevelés. Nézetei a korabeli gyakorlattól jócskán eltérőek, korát megelőző pedagógiai elveit ő maga sem tudott átültetni még a saját életeibe sem, hiszen gyermekei lelencházban nevelődtek. Rousseau nyomdokain haladva a romantika írói a gyermeket ártatlannak, sőt a felnőtteket megmentő Messiásként üdvözlik, és a gyermekben lévő természetes energiákat gyakran csíra, bimbó metaforában jelenítik meg.

A romantika gyermekideológiáját tovább fejlesztő szerzők közül kiemelkedik Friedrich Fröbel (1782-1852), aki szerint a kisgyermek még rendelkezik az eredendő egység isteni teremtő erejével (Funke aus Gott), amely a gyermeki játékban, képzeletben, beszédben érhető tetten. Ez isteni energia idővel alább hagy, így a felnőtt is csak a gyerekekkel való együttlét során újulhat meg.

A tizenkilencedik századi romantika magasztos gyermekképe nem óvta meg a szegénysorsú gyermekeket a gyermekmunka megpróbáltatásaitól. A parasztgyerekeknél a munkára fogás mindig is természetes volt, ebben a társadalmi rétegben az iskolába járásnak, a tanulásnak, az olvasásnak nem volt nagy értéke, csak a dologtalan télidőben fogadták el a *Biblia* vagy a kalendárium olvasgatását. A könyvet forgató gyermeket mihaszna, kapára-kaszára alkalmatlannak gondolták, ha esetleg volt rá lehetőségük, papnak adták. A parasztgyerekek előnye volt a munkásgyerekekkel szemben, hogy napjaikat tiszta levegőn, tágas térben tölthették, a munkásgyerekek veszélyes helyeken dolgoztak, bányákban, gépek mellett, és zsúfolt, egészségtelen városi lakás volt az otthonuk.

A rousseau-i boldogságetika a 19. században még talajtalannak bizonyult, helyette az iparosodás, a gazdasági fejlődés olyan embereket igényelt, akikre az alkalmazkodás, az önkontroll, a munka szeretete, a pontosság, a megbízhatóság, a türelem és a kitartás jellemző. Ezeket a célokat szolgálja Johann Friedrich Herbart (1776-1841) pedagógiája. „Erkölcsei akarata nélkül születik a gyermek e világra, híjával minden magasrendű etikai viszonyulásra való képességnek” – írja az *Általános pedagógiában*. Elutasítja a közösségi élet élményét, a tanítás nála hideg, szigorúan determinált terv szerint folyik. A nevelő nem lehajol a gyermekhez, hanem saját képére és hasonlatosságára akarja azt formálni. Módszere a folyamatos foglalkoztatás, az állandó felügyelet, a parancsok és a tilalmak. „Nem árt a fiúnak – írja Herbart a *Pedagógiai előadások vázlatában* –, ha visszaemlékezik arra, hogy kiskorában egyszer megvesszőzték.” Szükség esetén az élelemmegvonást és a karcert (sötét szobába zárás) is megengedhetőnek tartja.

A herbarti pedagógia alapján felülről kialakított német iskolarendszer negatív következményeivel az iskolaorvosok is hamarosan szembesültek. Véleményük szerint épp a legszorgalmasabb diákok a leginkább esendő, leginkább betegségre hajlamosak. A diákokat érő túlterhelésen enyhített II. Vilmos császár 1892-ben, miszerint a gimnáziumi tantervben 16 órával csökkentették a heti óraszámot, jelentősen mérsékeltek a latin és görög tantárgy anyagát, valamint az érettségi vizsgák követelményeit.

7. Pedagógiai elvek a XIX. századi Magyarországon

A 19. században sajátos módon a romantikus gyermeki tisztaságba vetett hit és a herbartianizmus egyszerre éreztette a hatását Magyarországon. Az előbbi felfogásból jött létre a magyar óvodák hálózata, az utóbbiból pedig a felülről létrehozott kötelező népiskolai rendszer és a felsőbb iskolák világa, amelyet jól mutat be Molnár Ferenc *A Pál utcai fiúkban*, amikor a

tanítás után az iskolából kirohanó fáradt és éhes iskolásgyereket kiszabadult kis rabokhoz hasonlítja.

Az óvodák a gyermekvédelem érdekében jöttek létre angolszász mintára egy civil mozgalom eredményeként: Brunszvik Teréz Budán, Krisztinavárosban, a Mikó utcában, 1828. május 27-én nyitotta meg gyerekmenhelyét, amely ma már tudjuk, nem viselte az Angyalkert elnevezést. A szegénysorsú, munkavállalásra kényszerült nők kisdedei hét éves korig kaptak itt megfelelő védelmet és gondozást. Brunszvik Teréz felelősségteljes tevékenységének köszönhetően az egészségügyi ellenőrzést ebben az első magyar kisdedóvó intézetben – Európában addig példa nélküli módon – orvos végezte.

Pukánszky Béla kutatásainak kutatta fel Molnár Mária óvónő 1896-ban elhangzott beszédét, mely a romantika gyermekfelfogását idézi fel: „Bimbó a kisdedek ártatlan szíve is, magában rejt a szép, jó és igaznak fejlődő csíráját.” Rögzíti az óvoda feladatát is: azoknak a nőknek kell segíteni, akik „arra vannak utalva, hogy övéiktől távol, a rideg, hideg világban keressék meg mindennapi kenyerüket”. A legfőbb segítség pedig számukra az, ha „édes, családias otthont” biztosítanak gyermekeiknek.

Tudnuk kell, hogy a mai magyar óvoda szintén egy társadalmi kényszerhelyzet szülte intézmény, hiszen a személyiségfejlődés szempontjából általában a gyermeknek csak ötéves korától van igénye a hosszas kortárs játékra, akkor is legtöbbször az anya jelenlétében. A gyerekek számára a legideálisabb a családi környezet lenne a kisgyerekkor csaknem végéig, de ezt csak a családok elenyésző része tudja mind anyagilag, mind a személyiségfejlesztő nevelést szem előtt tartva biztosítani. Ebben a helyzetben az óvodának olyan funkciókat kell ellátnia, amelyre a család hivatott – a napjuk nagy részét az intézményben töltő gyerekek számára biztonságot, sőt szeretetet kellene nyújtania, és a testi szükségletek egyéni igény szerinti biztosítását az evés, az ivás, a WC-használat, az alvás terén. Mindez szinte emberfeletti terhekkel sújtja a gyakran nagy csoportlétszámmal működő óvodákat és óvónőket.

8. A gyermek évszázada

Ellen Key korszakalkotó könyve (*A gyermek évszázada* 1900) a rousseau-i, fröbéli gyermekképet bővíti: a gyerek ártatlan, így minden „bűnében” keressük meg az „erény” csíráit; a gyermek a jobb jövő hordozója, a jövő letéteményese. Ha a háborúk, népiirtások gyerekáldozataira gondolunk a XX. század nem váltotta be a hozzáfűződő reményeket, de ezek ellenére pozitív tendenciák is megfigyelhetők az elmúlt században.

A század folyamán a gyerekek egyre inkább a család középpontjába kerültek. Nemcsak a velük kapcsolatos szülői érzelmek intenzitása fokozódott, hanem egyre inkább úgy tekintettek rájuk, mint a család jövőbeli egzisztenciális létének zálogára. A család érzelmeket és anyagiakat „fektetett be” a gyerekekbe, s nekik – iskolai előmenetelben, életpálya választásában – teljesíteniük kellett az elvárásokat, amelyek gyakran tudatos vagy tudatalatti szülői ambíciókból álltak, vagyis a szülők saját életük szerves folytatásának tekintették gyermekeik életét, és ha valamit nekik nem sikerült elérniük, akkor azt a gyermekeiktől várták el.

A 20. század elején kialakuló, egyre jobban előre törő tudomány, a pszichológia fókuszába is a gyermekkor került, amelynek a meghatározó szerepét ekkor már nem vitatja senki. A világtörténelemben most fordult elő először, hogy komoly tudósok azt vizsgálják, hogy a csecsemők hogyan kommunikálnak, vagy milyen babával szeretnek a kislányok játszani, ezt követően a jogászok pedig kidolgozzák a gyermekjogokat.

Az ekkor kialakuló „új gyermek” típusának személyiségjegyei a következők: az iskolai munkában való aktív, együtt gondolkodó részvétel, a művészetek iránti fogékonyság és alkotókedv, a hagyományos tekintélyek megkérdőjelezése, új utak keresése - ezek az értékek az alternatív óvodákat, iskolákat hozták létre, amelyek az elgépiesedett világ helyett - Rousseau nyomdokain haladva – az emberi együttélés ősi, természethez közelebb formái felé nyitottak. Nemcsak az életreform mozgalomból kisarjadó reformpedagógiai irányzatok tartoznak ide, hanem a cserkészek mozgalma és a különféle művészetpedagógiai irányzatok, mint például Kodály Zoltán (1882-1967) ősi magyar népzeneire épített nevelési rendszere is.

Azonban az újabb pedagógiák mellett az augustinusi-lutheri pesszimista gyermekkép és az újkori szigorú nevelési elvek is tovább élnek a XX. században a behaviorista elvek formájában, melynek követői a nevelés céljának a jól nevelt, fegyelmezett, könnyen alkalmazkodó gyermekideál létrehozását tűzik ki, és a higiénia jegyében fellépnek a dédelgetés ellen is. Ezt a felfogást törte szét Benjamin Spock 1945-ben megjelent *Csecsemőgondozás és gyermeknevelés* című könyve, mely a gyengéd természetes nevelést hirdeti: „Nem kell félni attól, hogy szeresse, hogy örömet lelje a szülő a vele való együttlétben. Minden újszülött igényli, hogy mosolyogjanak rá, beszéljenek hozzá, játsszanak vele, dédelgessék – gyengéden, szeretettel – éppen úgy, ahogy igényli a vitamint és a kalóriát. Így válik olyan emberré, aki szeret másokat és élvezni tudja az életet. Az a gyermek, aki nem kap szeretet, érzéketlen felnőtté válik.” Azaz Spock szerint a szülőknek empátiával, megértéssel kell fordulni a gyerekeik felé.

A gyermekkorra ekkor tekintenek először úgy, mint egy önmagáért való korszakra, amelynek feladata nem a felnőttéletre való felkészülés, hanem magának a gyerekkornak a minél teljesebb és intenzívebb átélése.

9. Napjaink

Ma Magyarországon az egy nőre jutó gyerekszám 1,24. Ez a szám várhatóan hamarosan még alacsonyabb lesz, többek közt a késői gyerekvállalás és a nők magas iskolázottsága miatt: a 21. században a gyermekvállalás csak egy a lehetséges célok közt a nők önmegvalósításában.

A gyerek státusza olyannyira megnő a családokban, hogy könnyen átveheti az irányító hatalmat, különösen a fogyasztás terén: a 21. században fordul elő először, hogy a gyermekek életszínvonala bizonyos esetekben meghaladja a szüleiét. Gyakori, hogy a gyerek csak jogokkal rendelkezik, kötelességeiről nem csak ő, hanem a család felnőtt tagjai is elfeledkeznek. A gyermekmunka, a felnőtteknek való segítség a fejlett világban eltűnőben. A kicsiny gyermeknek a dolga, hogy játsszon, az iskolásé, hogy tanuljon.

A gyorsan változó világban az idősebb generációk tudása, tekintélye folyamatosan leértékelődik. Az élet minden területét behálózó informatikai tudás területén a nagyobb gyerekek szakértelme gyakran meghaladja a szülőkéét, de nagyszülőkéét biztosan.

A szülők egyre kevesebb időt fordítanak a nevelésre, a gyermekükkel való együttlétre, lelkiismeretfordulásukat legtöbbször luxus ajándékokkal kompenzálják, ezzel is elősegítik gyermekeik követelőző kamasszá válását. A szülők helyét és egyben a gyerekek feletti kontrollt egyre korábban a kortárs csoportok és az internetes média veszi át, ahol a gyermekek túl hamar találkoznak a felnőttvilággal, amely a gyermekkor korai elvesztését eredményezi – szögezi le Marie Winn és Neil Postman médiakutató. A gyerekek játékán látszik a számtalan elfogyasztott médiatermék, amelyek gyakran kiszorítják a hagyományos szerepjátékokat, a gyermekek a játékukban próbálják feldolgozni a filmek gyakran agresszív részleteit, ezek a játékok a szerencsésebb sorsú gyermekeket, akiknek a médiafogyasztásuk a szülői irányításnak köszönhetően szelektív, félelemmel tölt el.

Egyre általánosabb tendencia, hogy a demokratikus nevelés helyére a laissez faire megengedő („csinálj, amit akarsz, csak engem, hagyj békén”) nevelés kerül, ugyanis a folyamatos költekezésben, vagy akár az anyagi biztonság megteremtésében, vagy a divatos önmegvalósításban – ez egyszülős és kétszülős családra is érvényes lehet - a családok nagy része kimerül, és gyakran nem képes biztos erkölcsi iránytűt adni a gyermekek kezébe, maradnak az „okos” eszközök. Ennek következménye egyrészt a kialakulatlan értékrendszerű, viselkedészavaros vagy másrészt a közönyös, az érzelmi kötődést elutasító gyermekek számának folyamatos emelkedése. Most nő fel egy magányos, „csendes”, always online nemzedék, nem tudjuk még, hogy birkózik meg majd felnőttként a magán- és közéleti kihívásokkal.

Képmelléklet

1. sz.



2. sz.



3-4. sz.





Szakirodalom

Aries, Philippe (1987): *Gyermek, család, halál*. Bp., Gondolat.

DeMause, Lloyd (1975): *The History of Childhood*. New Jersey, Northvale, Jason Aronson.

Golnhofer Erzsébet – Szabolcs Éva (2005): *Gyermekkor: nézőpontok, narratívák*. Bp., Eötvös József Könyvkiadó.

Key, Ellen (1976): *A gyermek évszázada*. Bp., Tankönyvkiadó.

Mead, Margaret (1970): *Férfi és nő. A két nem viszonya a változó világban*. Bp., Gondolat.

Pollock, Linda (1983): *Forgotten Children: Parent-Child relations from 1500 to 1900*.

Cambridge, Cambridge University Press

Pukánszky Béla (2005): *A gyermekről alkotott kép változásai az óvoda történetében*. Educatio, 4. sz. 703-715.

Pukánszky Béla (2001): *A gyermekkor története*. Bp., Műszaki Könyvkiadó.

Shahar, Shulamith (2000): *Gyermekek a középkorban*. Bp., Osiris.

Winn, Marie (1990): *Gyerekek gyermekkor nélkül*. Bp., Gondolat.

Ellenőrző kérdések¹

1. Hasonlítsa össze a középkori és a XXI. századi gyermekkort!

2. Párosítsa a személyeket a gyermekekről alkotott nézeteikkel! (Kardos Orsolya első éves óvodapedagógus munkája)

1. ókori rómaiak
2. Szent Ágoston
3. Luther
4. kibontakozó polgári családok
5. Comenius
6. John Locke
7. Kant

___ A gyermek egy pompás, örök kincs, amit meg kell óvni Isten számára.

___ A gyermek tiszta lappal születik, a fizikai büntetés lealacsonyítja és megalázza.

___ A testi fenyítés a szülőknek nem csak joguk, hanem kötelességük is volt.

___ A gyermek első hat éve anyai iskola, ahol az idősebb testvérek is segíthetnek a játékos, derűs nevelésben.

___ Az emberi tökéletesség titka a nevelésben rejlik, a gyerekekben rejlő képességsírák csak a neveléssel fejleszthetők ki.

___ A gyermek bűnben fogant és bűnre hajlamos, ezért a jó példa felmutatásával kell nevelni.

___ A gyermek jelleme a szülők tisztességének és jó hírének tükrözője.

2. Írjátok a tulajdonságok betűjeleit a megfelelő gyermekkorokhoz! (Kovács Fanni első éves óvodapedagógus munkája)

- A) Gyermekek bántalmazása megszokott.
 - B) Fontos a gyermekkor megélése.
 - C) A gyermek a család középpontja.
 - D) Gyermekeket kis felnőttként ábrázolják.
 - E) Gyermekek dolgoztatása.
 - F) Megengedő nevelés van előtérbe.
 - G) Gyermekek bizonyos témákban többet tudnak szüleiknél.
 - H) Gyermekek játékszerei csak a felnőttek eszközeinek kicsinyített másai.
 - I) Gyakori a viselkedészavaros, érzelmi kötődést elutasító gyermek.
- Paraszi gyermekkor:
Mai gyermekkor:

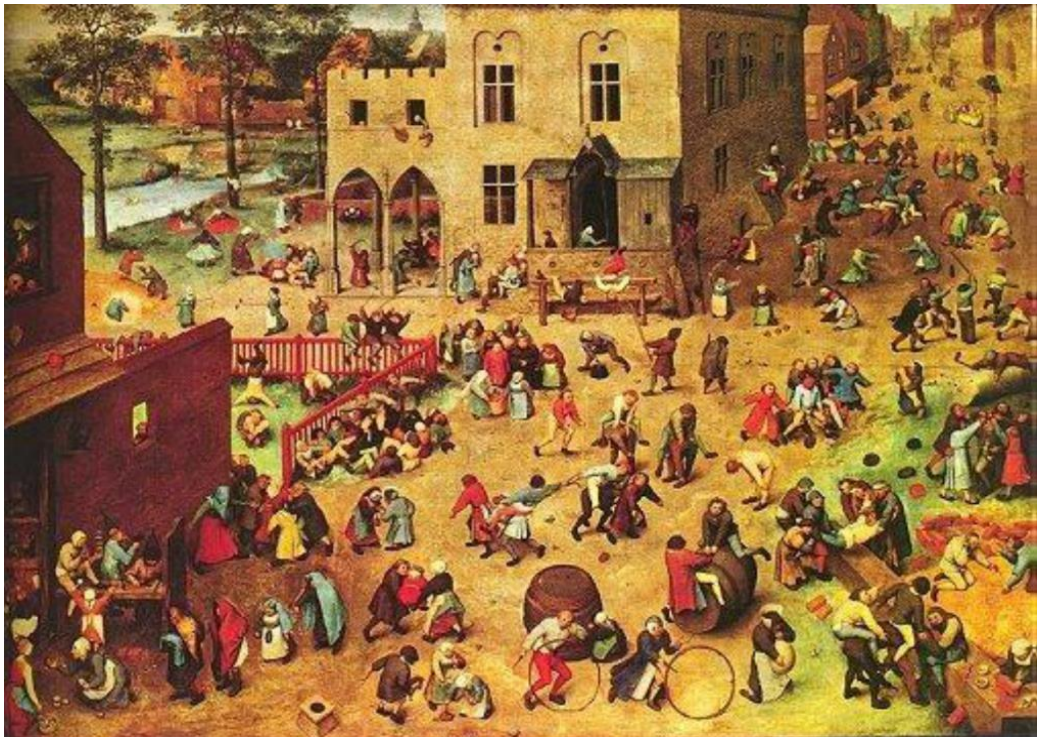
Feladatok

1. Válassz a felsorolt szakirodalomból könyveket! Egészítsd ki elolvasásukkal a leírtakat!
2. Elemezzétek a naptánc rítusát ábrázoló képet!

¹ A megoldások megtalálhatók a jegyzetben, ill. utánuk lehet nézni a szakirodalomban, az interneten.



3. Fedezzetek föl, fejtsetek meg minél több játékot Brueghel *Gyermekjátékok* képén!



4. Elemezd az alábbi XVI. századból való festményt! Használd fel az írásos segédanyagot is!
Milyen volt gyerekeknek lenni akkoriban?



① **GIANALVISE VALMARANA** (? - 1558)
Si distinse per l'impegno politico e culturale a favore della città. Provveditore alla fabbrica della Basilica fu sostenitore e amico di Palladio. / Gianalvise distinguished himself for his political and cultural achievements in favor of the city. Commissioner overseeing the construction of the Basilica Palladiana, he was a friend and supporter of Palladio.

② **ISABELLA NOGAROLA** (1516? - ?)
Dopo la morte prematura del marito, amministrò il patrimonio di famiglia e iniziò i lavori di ristrutturazione, secondo il progetto palladiano, del palazzo in Contra' del Pozzo Rosso, odierno corso Fogazzaro. / Following the untimely death of her husband, Isabella administered the family estate and began remodeling work, following Palladio's designs, of the family palazzo in Contra' del Pozzo Rosso, now Corso Fogazzaro.

③ **MASSIMILIANO II** (n. 1552 - ?)
In braccio alla madre, nel nome ricorda il primogenito, all'epoca già morto. / Massimiliano II is held in his mother's arms. He was named after the firstborn, who was no longer surviving at the time the portrait was painted.

④ **MARGHERITA** (1540 - ?)
Ritratta con uno spartito tra le mani, entrerà nel monastero di San Pietro. / Portrayed here holding a piece of sheet music, she will later join the monastery of San Pietro.

⑤ **PENELOPE** (1542 - ?)
Rimasta nubile, si dedicherà all'assistenza degli infermi. / Penelope will dedicate her life to assisting the sick, and never marry.

⑥ **ASCANIO** (1543 - ?)
Ritratto nei panni di cavaliere, sarà prima paggio di Filippo II re di Spagna e in seguito intraprenderà la carriera delle armi. / Portrayed here dressed as a cavalryman, Ascanio will initially

serve as pageboy to King Philip II of Spain and then go on to undertake a military career.

⑦ **ISOTTA** (1546 - ?)
Con lo spartito musicale e la mano sul cuore, simbolo dell'incitamento alla virtù, sposerà Giovanni Valmarana. / The sheet of music and hand over her heart is a call to virtue. She will marry Giovanni Valmarana.

⑧ **ANTONIO** (1547 - ?)
Vestito sobriamente di nero, morirà prematuramente. Per lui Palladio ideerà un monumento funebre mai realizzato. / Dressed here in sober black, Antonio will die at a young age. Palladio designed a funerary monument for him that was never built.

⑨ **DEIANIRA** (1549 - 1603)
Ritratta col suo piccolo cane, sposerà Agrippa Priorato e, rimasta vedova, fonderà la Compagnia delle Dimesse, insieme al Beato Antonio Pagani. / Depicted here with her small dog, she will marry Agrippa Priorato and, after being widowed, found the Compagnia delle Dimesse together with Beato Antonio Pagani.

⑩ **LEONARDO** (1550 - 1612)
Gioca col suo cavalluccio. Sposerà Elisabetta Porto dal Giardino, da cui avrà, tra gli altri, Isabella, il cui ritratto è presente in questa sala. Divenuto Principe dell'Accademia Olimpica, portò a termine la realizzazione del Teatro, facendosi ritrarre al suo interno in una statua con gli attributi imperiali. Commissionò a Palladio la cappella Valmarana in Santa Corona. / Leonardo plays with his toy horse in the portrait. He will marry Elisabetta Porto dal Giardino. One of their children will be Isabella, whose portrait also hangs in this room. After becoming Prince of the Olympic Academy, he will complete work on the Theatre, having a statue of himself placed inside it with the attributes of an emperor. He commissioned Palladio to design the Valmarana chapel in Santa Corona.

5. Milyen volt az újkori iskolák hétköznapi világa? Beszélgetsek a kép alapján!



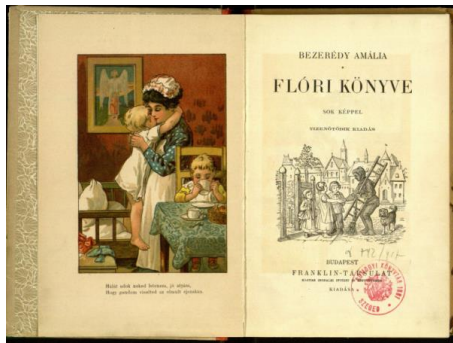
6. Rendeztek vitát: vajon a gyermek eredendően jó? Mi a véleményetek a gyermek angyali jóságáról!



6. Gyűjtsetek gyermekábrázolásokat a régi és a mai világból! Milyen következtetések, ellentmondások szűrhetők le segítségükkel?

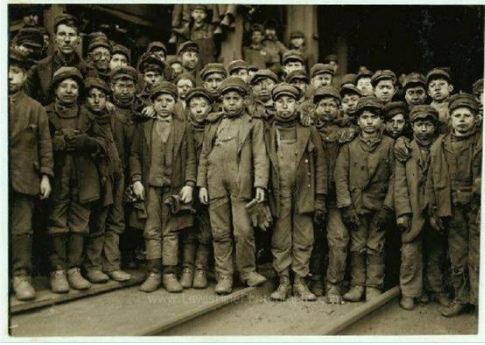
7. Keress fel egy történelmi múzeumot! Milyen egykori játékszerekre találsz? Milyen következtetések vonhatók le e tárgyi emlékekből?

8. Nézzetek utána az első magyar nyelvű gyermekkönyvnek és az első magyar gyermekfolyóiratnak!



8. Mi a véleményetek a gyermekmunkáról? A mellékelt képek segíthetnek. Nézzetek utána a gyermekmunka mai szabályozásának, és annak is, hogy a világ melyik tájékára jellemző napjainkban is a gyermekmunka!





10. Mi a gyermekábrázolás újdonsága e két XIX. század végi festményen?



Cassatt, Mary: Maternal kiss, 1896

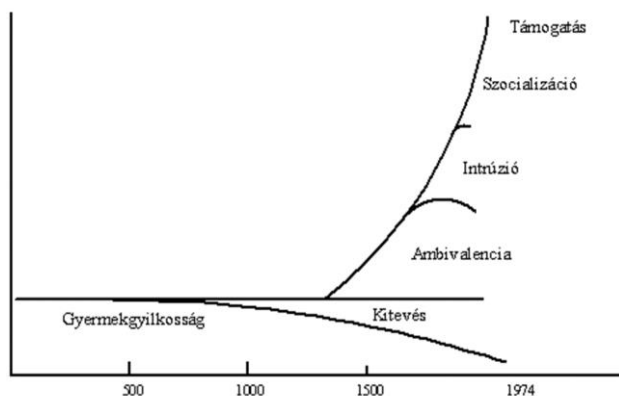


Straka: Der Neugeborene, 1892

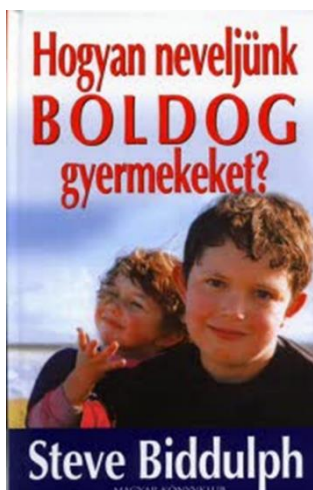
10. Hasonlítsd össze a hagyományos paraszti gyermekkort a mai gyermekkorral!



11. Elemezzétek az alábbi DeMause gyermekkor evolúciós elméletét összefoglaló grafikont!



12. Hogyan tükrözi napjaink gyermekképét az adott könyvcím?



13. Szervezz egy beszélgetést a kép kapcsán!



14. Milyen hasonlóságok találhatók az alábbi képek közt?



Velázquez: Az udvarhölgyek, 1656

15. Milyen szabályokat fogalmazzunk meg a mai gyerekek médiahasználatára vonatkozóan?



16. Hogyan változik meg az oktatási intézmények feladata az internet uralta jelenünkben?

17. Melyek a pozitívumai és melyek az esetleges negatívumai a divatba jött baba-mama foglalkozásoknak?



18. Vitassátok meg, milyen fajta szeretet kösse a pedagógust a neveltjeihez, tanítványaihoz!

II. Játéypedagógia

1. Játék mint tárgy

Megkülönböztetjük a játékeszközt a játékszertől, az előbbin minden olyan tárgyat értünk, amelyet a gyerekek felhasználnak a játékhoz, a játékszer pedig az, amit azzal a céllal gyártottak, hogy játékszer legyen.

Fontos tudnunk: az első meghatározó tárgy a gyermek életében nem játékszer, hanem az anyát helyettesítő, létbiztonságot adó, elalváshoz általában feltétlenül szükséges tárgy, ami legtöbbször egy cumi vagy egy rongy vagy egy plüssállat alakjában testesül meg.

A gyermekeknek szánt játékszerrel kapcsolatos elvárások a következők:

- legyen az életkornak megfelelő
- egyértelmű telt színű; jó kézben tartható
- balesetmentes mind a testi, mind a lelki egészség szempontjából (pl. kicsiknek ne legyen túl apró részekből álló; se kicsiknek, se nagyoknak ne legyen rettegést keltő.)
- az óvodában használt játékszer legyen tudatosan kiválasztva, legyen kultúrákövetítő szerepe is, mint pl. egy ismeretterjesztő képeskönyvnek vagy egy játékra használt szőttestarisznyának.

Megfelelő tempójú legyen az új játékszerek megjelenése: az ünnepekkor tapasztalt játékszer-dömbing leértékelhet hasznos, érdekes játékszereket is. Az egyszer megunt játékok eltéve, majd újra elővéve bizonyos idővel újra izgalmassá és vonzóvá válhatnak a gyerekek számára.

A legalapvetőbb játékszerek a biztonságot adó puha tárgyak pl. a plüssállatok, a babaszerű babák, amik nagyfejűekkel, dundi testükkel ösztönösen gondozásra sarkallnak; a mozgó, guruló tárgyak még a legkisebb gyerekek figyelmét is felkeltik.

A konkrét óvodai játékszerek általában a következők:

- otthont idéző babakonyha, babakocsi, babaápolók, konyhai felszerelés, takarítóeszközök
- járművek, legkedveltebbek a munkagépek, a szemetesautó, az autókat szállító tréler, kamion
- orvosi táska, boltosjáték kellékei
- asztali játékok: kirakó, memória, kártya- és társasjátékok
- építésre alkalma játékszerek: fakocka, dupló/legó
- bábok, mesei öltözékek

- képeskönyvek, diafilmek (csak az!!!!. IKT eszközök csak néhány perces ismeretterjesztésre.)
- kinti játékok: homokozójátékok, labda, ugrálókötél, kismotor, roller, hinta, csúszda, mászóka.

A játékszerek száma gyakran fordított arányban áll a játszani tudással: ha nincs vagy minimális a játékszer, a gyerekek játékeszközöket használnak, ill. egymással játszanak, a számtalan játékkal pedig együtt járhat a játszani tudás hiányával. Régebben, mikor a gyermekeknek alig volt játékszerük, mindennel játszottak, amivel csak lehetett, és elsősorban a szabad levegőn és egymással.² Napjainkban a gyerekszobák polcai roskadoznak a játékszerektől, de sajnos a játszani tudás és a játszótárs legtöbbször hiányzik. Manapság rengeteg olyan játék van, amivel játszani nemigen lehet, csak birtokolni, de akár egy apró kiegészítővel azonban már játékba hozható - pl. egy plüsskutya esetén, azon kívül, hogy néha ölbe veszik, nem tudnak vele játszani a gyerekek. Azonban abban a pillanatban, ahogy az óvónő vagy a szülő a nyakába köt egy szalagot, máris viszik „pórázon” sétáltatni. Az is gond a modern világot leképező tárgyakkal, hogy nekik már nincs velük dolguk, feladatuk, hiszen gombnyomásra működik már minden a legújabb babakonyhában: régebben nekik kellett elfordítani a gáz gombját, a fazekakban keverni az ebédet, nyitogatni a sütőt, hogy meg ne égjen a torta.

A világ szegény gyerekei, akik gyakran már apró gyerekkoruktól kezdve dolgoznak, jellemzően testi-ügyességi és hazardjátékokkal mulattatják magukat, itt a játékidő minimális. A bonyolultabb stratégiai játékok - mint pl. a sakk – a fejlettebb társadalmak gyerekeit köthetik le.

2. Játék mint tevékenység

Az emberi tevékenységeket feloszthatjuk a létfenntartást szolgáló, alapszükségletet kielégítő és a nem létfenntartást szolgáló (vallás, tudomány, művészet, sport stb.) tevékenységekre, ez utóbbiakhoz tartozik a játék is. Abraham Maslow motivációs piramisát Zilahi Józsefné a kisgyermeki szükségletekre alkalmazta, és megállapította, hogy a testi szükségletek és a biztonság után a mese, a mozgás, a játék, a társak és végül a kíváncsiságra, azaz a gyermek érdeklődésére alapozott tanulás áll a kisgyermek szükségleteinek hierarchiájában. Véleményem

² Egyik tanítványom mesélte, hogy nagypapájának utcájában 13 gyerek élt, és ez a 13 gyerek télen-nyáron együtt játszott.

szerint e nézet mögött az óvoda iskolaelőkészítő szerepe áll, valójában a társakkal való játék az óvodáskorú gyermek leghasznosabb, leginspirálóbb tevékenysége.

A játék aktív fizikai vagy belső (érzelmi, értelmi) cselekvés. Alapvető jellemzője a kreativitás, a variabilitás, azaz lehetőséget ad a játékvariációk, ill. saját játékok kitalálására, kipróbálására, módosítására. Egy másik definíció szerint a játék belső késztetésből fakadó, örömet nyújtó tevékenység, lényegéhez hozzátartozik az önkéntesség, a szabad választás. Az öröm háttérében állhat valaminek a létrehozása; az ismétlés, a ritmus átélése pl. hintázás vagy mondókázás közben; a veszély legyőzése („*megmerem már csinálni*”), a határátlépés, énhatékonyság fejlesztése: a képes vagyok rá - érzés („*anya nézd!*”); az elaboráció, mikor a gyermek játékában, fantáziájában törekszik feldolgozni, ill. helyreállítani a világ rendjét, pl. a papás-mamás szerepjátékokban a cselekvéses gondolkodás során; az együttesesség felszabadultsága a közös játékban.

Az ókori görögök által használt két időfogalom közül, nem is Kronosz, az egységesen mérhető objektív időfogalom érzékelése gyakorolható a játék során, hanem sokkal inkább a Kairosz, a megragadható, pillanatnyi idő, amit mint a szerencsét üstökön kell ragadni – a fogócska, bújócska játék sikere éppen a Kairosz pontos érzékelésén múlik.

A játékélményt, azaz az örömet, befolyásolja a játék intenzitása, minősége: játszani szívvel-lélekkel, és nem ímmel-ámmal jó; maga a játék is bonyolódhat, színesedhet, mintegy alkalmazkodik a játszókhoz. A játékra jellemző a kettős tudat, azaz bármilyen komolyan is veszik a játszó a játékot, mindvégig tudniuk kell, hogy ez csak játék, „*nem vérre megy*”. Nem lényegtelen a játék minősége sem: egy egyszerű játékot is lehet magas szintű koncentrációval rendkívül értékesé tenni – ilyen pl. a tükörijáték.

A legtöbb játéknak van játékon belüli közös vagy egyéni célja, tétje, ez adja a mozgatórugóját. A kedvvel játszó gyerekeknek nem kell külön jutalom a játszásért, boldogan megelégednek az eddigi játék megismétlésével vagy egy új játékkal, azaz a résztvevők magában a játékban találják meg az örömeiket. A nagyobb gyerekek körében a vetélkedő típusú csoportjátékok esetén, mikor van győztes, szükséges lehet a visszavágó biztosítása. A legideálisabb, ha minden résztvevő játszik, így a játékba lépés szabadságát meghagyva érdemes elérni, hogy a megfigyelő, szemlélődő kibic is belépjen a játszó közé a tevékenység folyamán.

Hankiss Elemér szerint; „a játék legfőbb funkciója épp az, hogy megvédjen minket egy idegen ország veszélyeivel és önnön félelmeinkkel szemben”. Tehát a játék nem lehet jelen mindenütt a világban, sőt alig fér össze azzal az idegen világgal, amelyben élünk, s így meg kell védenünk, s általa önmagunkat is az idegen világgal való küzdelemben – állítja. A játék

autonóm, céltalan, érdek nélküli és szabad. A játék felszabadít, nincs benne elfojtás, hisz „amorális vagy a morál előtti ártatlanság világába” visz vissza, azaz a játék világa egyszerű: csak a játékszabályt kell követni. Az élet ennél gyakran sokkal igazságtalanabb és kegyetlenebb. A játék révén kiszabadulva az eredendő bűn fogságából legyőzzük agresszivitásunkat, mellyel ösztönösen ellenfelünk megsemmisítésére törnénk, a játék feltételezi a másik fél teljes jogú elfogadását, hiszen nélküle nem is lenne játék.

A játékban a kockázat csekély, a játékos alatt „védőháló” feszül, amelyet az átlátható szabályok, a kontroll folyamatos jelenléte hoz létre. A játék paradoxona „a végtelennel való kísérletezés”, azaz a párhuzamos világok önkorlátozó felépítése, ugyanis játék esetén is működik a mesehallgatáskor is akcióba lépő kettős tudat³: a valóság és a játék világa egyszerre azonos és különböző – írja Hankiss Elemér.

Csikszentmihályi Mihály, magyar származású amerikai pszichológus, írta le a flow-érzést, amely teljes feloldódást jelent az adott tevékenységben, miközben a tökéletes belefeledkezés révén mintha megállna az idő. Az erős koncentráció által csak utólag önti el az öröm, a kreativitás és az elégedettség érzése a flow-érzés birtokosát. Egyértelmű, hogy az intenzív játék is flow-érzéssel jár.

3. Játsszó állatok és emberek: felnőttek és gyerekek

Az etológusok szerint csak a magasabb szinten álló emlősök játszanak, akik némi energiatúlszállással is rendelkeznek. Az ő játékaik alapja ösztönös, de tanulással fejleszthető. Leginkább a nemi érést megelőző időszakban játszanak: vadászatot (pl. a cicák), harcot (pl. a kiskutyák), menekülést (pl. a kiscsikók) vagy a párzást idézik, de lényegi elemek hiányoznak e cselekedetekben. Az ivarérett kora után is játszik a kutya, a delfin, a majom és a macska.

Az emberek világában a felnőttek játéka a pihenés része, és a játéktevékenységüknek van eleje és vége. Szerencsés és boldog embernek mondhatják azok magukat, akik a beteges játékfüggőséget elkerülik, de egy életen át a gyakorlatban is játsszó emberek maradnak. Az egészséges kisgyerekek esetében a játék azonos a létezéssel, és valamennyi tevékenységét átítatja.

A kisgyerekkorban alakulnak ki az életmódra, a viselkedésre vonatkozó beállítódások – a rend, a rendszeresség, a norma, a jó és a rossz értelmezése. Ők még a szívükkel a másik embert színről színre látják, mint az egészen idős emberek, nem zavarja meg őket, mint a kamaszokat

³ Ezt már 2-3 éves gyermekek elsajátítják, mikor a homokszüteményt már nem kóstolják meg igazából, csak „játszásból”.

és a felnőtteket, a külső, a vagyon, a műveltség máza. Viselkedésük szélsőséges, ha jól vannak, nevetnek, ha bánatuk van, sírnak. Felszabadultan rajzolnak, énekelnek, táncolnak, mókáznak, amíg nem mérik, értékelik, hasonlítgatják teljesítményüket. A szeretett pedagógushoz odabújnak, igénylik a testi érintéseket, egymás kezét nemtől függetlenül szívesen megfogják. Önkéntelen, szétszórt és rövid időtartamú figyelmüket az érzelmek irányítják, egyszerre sokféle dolog érdekli őket, így gyakran nem elég kitartók egy-egy tevékenységben.

Az óvodás- és kisiskoláskorú gyerekek szeretik a visszatérést, az ismétlést. Az ismétlés önmagában is öröm a kisgyerekek számára. Paradox példa erre a csecsemők közt megfigyelt jelenség: egy sérülést okozott fájdalmat úgy próbál egy csecsemő feldolgozni, hogy többször megismétli a fájdalmat okozó mozgást – pl. fejecskéjét a kiságy rácsához ütügeti. Ennek a alapja az, hogy az ismétlés segíti az életben való eligazodását, a biztonságérzetét és a sorrendiség felfogását, ami gyakran gondot okoz neki - mind gyöngysorfűzésben, mind történetmesélésben, mind az egyes idősíkok megkülönböztetésében.

4. A játék célja és menete

A játék *l'art pour l'art*, vagyis önmagáért van, maga a játéktevékenység a cél, örömforrása önmaga. Igazi célja a flow-élménybe ágyazott öröm.

Az oktató-nevelő munka a játékot gyakran felhasználja pedagógiai célú fejlesztésre – mint pl. a kreativitás, a problémamegoldás, a kezűgyesség, a beszédfejlődés, a társkapcsolatok fejlesztésére. Az óvodában azonban fókuszban az öncélú, szabad játéknak kell állnia, még nagycsoportban sem lehet domináns a játékba bújtatott tanulás, a kisiskolások számára pedig a játékos tanulás a legüdvezítőbb, mikor a tananyag játékba ágyazott.

A játék kultúrahagyományozódás is: egy-egy népnek (pl. magyaroknak a labdarúgás, az új-zélandiaknak a rugby), sőt családnak is megvan a maga játéktára: kártya (pl. römizés v. zsírozás v. kanaszt), dominó, szókirakó, amőba, torpedó, malom, monopoly, tabu, activity stb.

Mind a szabad játéknál, mind az irányított játéknál nagyjából azonos séma szerint zajlik a tevékenység. Először a játékosok összegyűjtése történik meg, akár: *Ki játszik ilyet, majd megmondom, milyet!* - mondókéval. Majd elhangozhatnak a játékötletek, ezt követi a konkrét játék kiválasztása, a játékszabály rögzítése, persze csak akkor, ha szabályjátékról van szó – pl. bújócska esetén a hunyó meddig számol, lehet-e 3 lépésnyire elbújni, le kell-e ütni a hunyót iapiapaccsal. Ha szerepjátékról van szó bőven elég a szerepek, a szituáció tisztázása – pl. családot játszunk, akik vonattal az állatkertbe látogatnak. Ha többen társulnak a játékhoz,

folyamatosan több szereplős lesz a játék, de gyakori az is, hogy a gyerekek ki-be szállnak. Ha unalmassá válik a játék, akkor módosítás következik az adott játékon belül vagy a *Játsszunk mást!*-felszólítással egy másik játékba fognak a gyerekek.

5. A tanulás – játék – munka egysége kisgyerek- és kisiskoláskorban

Zilahi Józsefné nagyon találóan az óvodáskort Micimackó-kornak, azaz mindent és semmit csinálás korának nevezi. A tanulás az óvodáskor nagy részében nem szándékos és nem tudatos, de ezzel együtt képtelen nem tanulni az óvodáskorú kisgyermek, akinek az alapvető tevékenysége az önmagáért való játék. A kisiskoláskorban is a tanulás mellett nagyon fontos a negatív kritikamentes szabad vagy irányított játék.

A kisgyerekkorban nem is igen lehet szétválasztani a tanulást és a játékot. Mindkettőre jellemző a megfigyelés, az utánzás, a gyakorlás. A tanulásnak és a játéknak azonos a két főellensége is: az unalom és a szorongás.

Jelentős különбözőség a játék és a tanulás közt az, hogy a játék spontán, szabad, öncélú, és nem bizonyos elszigetelt képességekre hat, hanem az egész személyiségre. A tanulás, ha tudatos, mögötte legtöbbször a tényleges pedagógiai célokat érvényesítő felnőtt áll – pl. egy elsős matematikaóra célja lehet a tízes helyiérték átlépése. A kisiskoláskorban különösen, de valójában bármilyen életkorú diáksereg esetén, a tanulásnak is derűs, játékos légkörben kell zajlania, és tanulóközelinek kell lennie, a hatékonyságát pedig nagyban növeli, ha a tanulói önállóságra, cselevésre is épít.

Az iskoláskor közeledtével érthetik meg a gyermekek, hogy a munka - tanulás - játék szimbiózisából a tanulás és a későbbiekben a munka az, ami már felelősséggel és kötelességgel is jár. A munkavégzés gyermekkori formája: a felnőtteknek való alkalmi segítség, amely fokozatosan rendszeressé válhat meghatározott feladatkörrel akár az óvodában, akár az iskolában, akár otthon - ilyenek például a játékok elrakása, a terítés, a tanterem/saját szoba tisztán tartása, a naposi, hetesi teendők. A kisebb gyermekek, testvérek segítése nagyban fejlesztheti a nagyobb gyermekeket is – ez lehet akár pl. a cipőkötés vagy az olvasás, vagy a szorzótábla gyakorlása.

6. A játék fejlesztő hatásai

A játék akkor fejleszt, ha a derű és az öröm hatja át. Alapvető feltétel még a játszók kíváncsisága és az új helyzetekre való nyitottsága, a játszáshoz szükséges motiváció és önkontroll. A

játéktevékenység fejlődéséhez, a gyerekek esetében ez maga a fejlődés, szükséges, hogy a játszóknak bizonyos gátjaikat, határaikat átlépjék, de természetesen mindezt önként vállalva.

A játékok valamennyi személyiségkomponensre fejlesztően hatnak. De különösen

- a képzeletre (reprodukció), a fantáziára (produkció),
- a kooperációs képességre, az önérvényesítésre,
- a kreativitásra, a divergens gondolkodásra, az újszerű, eredeti megoldások megtalálására,
- az ön- és emberismeretre,
- a helyzetfelismerésre,
- a céltudatosságra és a rugalmasságra, gyorsaságra a döntésekben,
- a hosszabb és a rövidebb ideig tartó koncentrációra,
- a saját tevékenységekhez választott módszerekre és a megoldásokra irányuló kritikai reflexióra,
- a versenytársak körében a pozitív kudarckezelésre és a siker empátiás kezelésére.

7. Néhány játékelmélet az emberiség múltjából

Már Plátón is foglalkozott az i. e. V. században a játékkal, amit az életre való felkészítés fontos eszközének tekintett. „Többet megtudsz másokról egy óra játék, mint egy év beszélgetés alatt” – hirdette. Quintilianus, római szónok és a legnagyobb szabású antik retorikai kézikönyv írója, (i. sz. I. sz.) a tanítás fontos eszközének tartja a játékot, sőt egyenesen azt állítja, hogy a játék maga a tanulás.

Comenius - azaz Jan Amos Komenský, XVII. századi cseh pedagógus - szerint a játékok a testi-lelki egészséget szolgálják, „játékaink a komoly tevékenységeknek előjátékai legyenek” – javasolja. Napjaink alsó tagozatán is használják ezt az elvet, mikor a tanóra játékkal kezdődik, és ha van idő rá, játékkal végződik. Véleményem szerint magát a tananyagot is játékba ágyazva kellene tanítani, hiszen a játék többre képes, minthogy csak a tanóra keretét biztosítsa.

Johan Huizinga *Homo ludens* (1938) című könyvében kifejti, hogy „a játék ősi, mint a kultúra”, kultúrateremtő erő, és összefügg a vallással, az ünnepekkel, hiszen újra éleszti a kozmikus-isteni játék leckéjét, azaz minden játék kétpólusú: a frivolitás (anyag) és az extázis (szellem) között egyensúlyoz: egy Fekete Péter-kártyalap birtoklása, ill. kihúzása többről szól, mint egy papírlapról.

A felnőttközpontról gondolkodó tudomány klasszikus elmélete a játékot felüdülésnek, a munkával szemben egyfajta relaxációnak tekinti, vagy ezzel éppen ellentétesen: az

energiafelesleg levezetésének, a fölösleges gőz kiengedésének, az unalom vagy a rosszalkodás elleni eszköznek. Ez a felfogás a gyerekek játékát nem írja le pontosan.

Néhányan a játékban az előgyakorlást, a felnőttkorhoz szükséges képességek kifejlesztését látják, mások egyszerűen csak a felnőttek tevékenységeinek utánzását, vagy a törzsfejlődés szakaszainak rövidített ismétlését – erre példa lehet a gyerekek homokkal, vízzel való játéka, fára mászása, nyilazása, csapda- és bunkerépítése, gyűjtögetése, vagy akár az emberiség két alapjátéka - a bújócska és a fogócska.

A pszichoanalitikusok szerint a képzelet, a játék, a mesehallgatás a vágyak kivetítésének, kiélésének (játás közben a gyermek macijának négygombócos fagyit ad; a babák, mert a testvérek nem tehetik, összeverekednek) és feloldásának lehetőségét adja meg. Az elaboráció, azaz a feldolgozás, során a negatív élmény kiváltotta feszültség csökkentése ismétléssel - azaz újbóli és újbóli eljátszással - sikeres lehet, ezt a folyamatot cselekvéses gondolkodásnak is nevezhetjük.

Sigmund Freud minden ösztönzésünket libidóra, azaz az életösztönre, a fajfenntartásra vezetett vissza. Az alábbi korszakokat jelölte meg: orális (a tárgyak, a világ száj által való megismerése), anális (tudatos vizelet-, széklétszabályozás), genitális/fallikus (nemi szervek felfedezése), ödipális (az ellenkező nemű szülő-gyermek túlzottan erős érzelmi kapcsolata). Véleménye szerint a tudásvágy nem más, mint a korabeli prűd polgári világban a kielégítetlen, vállalhatatlan biológiai ösztönzések társadalmilag elfogadható csatornába terelése.

Az általa kezdeményezett játékterápia a pszichológusok által alkalmazott mód a gyermekek megismerésére, kezelésére, ez az királyi út, ahol a legkedvesebb közegében, a legtermészetesebb módon vizsgálható egy-egy gyermek. A játék általi gyógyítás lassú folyamat, hiszen egy játékból nem lehet következtetéseket levonni – Anna Freud, Sigmund Freud szintén pszichológus lánya, írja, hogy egy toronyépítése nem mindig fallikus szimbólum, lehetséges, hogy csak útközben látott egy tornyot és megtetszett neki, más kérdés, ha a gyermek egy éven át minden egyes alkalommal tornyot épít. A játékterápiának egy tényleges irányzata a Margaret Lowenfeld által az 1930-as években Londonban alkalmazott sandplay therapy, amelynek az eszköztára egy homokozóból és egy játékkészletből áll, ezt a módszert alkalmazta a magyar Polcz Alaine is világijáték néven.

A rendkívül sokoldalú pszichológus, Mérei Ferenc dolgozta ki az ún. aktometria-elméletet, amely kapcsán a kutató 14 fokú skála alapján tudja megfigyelni és vizsgálni a gyermekek viselkedését, játékát a magányos szemlélődéstől a nagycsoportos játékig.

A játéknak lehet esztétikai megközelítése, hiszen a játék és a művészet kritériumai azonosak: mindkettő cél nélküli, önmagáért való, anyagi értelemben haszontalan tevékenység. Nem véletlen, hogy a Waldorf pedagógia atyja, Rudolf Steiner is vegyíti pedagógiájának alapelemeit: a játékot a közösségi, művészeti neveléssel.

A pedagógiai játékszemléletnek a fókuszában a fejlesztés áll, ahogy Maria Montessorinál is, ahol a játék fő funkciója nem az ismeretszerzés, hanem az érzékszervek fejlesztése, amely kulcsfontosságú az óvodában. Montessori az egyéni foglalkozásban hitt, szemben L. Sz. Vigotszkijjal, akit tehetsége és korai halála révén a pszichológia Mozartjának is neveznek, aki a csoportos fejlesztésben. Ő ír a 6-7 éves korban kialakuló belső beszédről, mikor a gyermek már nem mondja ki minden egyes gondolatát, és a pedagógiai fejlesztés céljáról, amely nem más, mint a felnőttek támogatásával a legközelebbi zónába lépés, melynek nehézsége a mindenkori komfortzóna elhagyása.

8. A játéktevékenység fejlődése

Talán a legpontosabban kidolgozott játékelmélet Jean Piaget-hez köthető. Szerinte a gyermeki gondolkodás antropomorf, azaz emberarcú; animista, azaz élő, élettelen lélekkel ruház föl; egoista, ami nem önzés, hanem inkább azt jelzi, hogy minden jelenség mögött önmagát sejt: *Miért merül le a vízben a? Mert én beledobtam* – válaszol a kisgyermek. Finalista, azaz az ok és cél azonos: azért esik a hó, hogy a gyerekek tudjanak szánkózni, atrificialista, minden mögött emberi tevékenységet sejt – pl. folyó vizét az emberek hordták össze. Ezek a jellemzők tökéletesen összeesengenek az emberiség történetének hajnalán született mítoszok, mondák világképével. A kisgyermeki gondolkodás fontos karakterjegye, hogy a látszathoz ítélnék az összefüggések helyett, ezért félnek gyakran a kisgyermek a maszktól, a bohóctól, ezért gondolják, hogy egy teli pohárban kevesebb a folyadék, mint 2 félig töltött ugyanakkora pohárban.

Piaget a játékban egyrészt a pszichoanalízishez hasonlóan az új helyzetek és élmények feldolgozását látja, másrészt úgy gondolja, hogy az egyes játéktevékenységek az értelmi egyedfejlődés egyes szakaszait jelölik. A fejlődés lényege az alkalmazkodás, azaz az új helyzetek, környezet és élmények feldolgozása, és az alkalmazkodás gyermekkori formája a játék – állítja.

A kognitív fejlődés leírásához két fogalmat használ: az akkomodáció (igazodás): amely az új ismeretek befogadását és egyben az új ismeretekre alkalmazott új tudásséma kialakítását,

a meglévő sémák átalakítását jelenti, és az asszimilációt (hasonulás), amivel az új ismeretek a már meglévő tudásrendszerbe való beillesztését, feldolgozását írja le. Véleménye szerint valójában a játék nem más, mint az új ismeret vagy tudatséma gyakorlása, azaz tiszta asszimiláció. A fejlődés záloga pedig az akkomodáció és asszimiláció közti egyensúly, arányos egymásra épülése, az új ismeret feldolgozásának megfelelő ritmusa. Mindez a kukucsjáték kapcsán a következő módon zajlik: a csecsemő először, ha édesanyja eltakarja az arcát, megrémül, de mikor tapasztalja, hogy azzal az édesanyja nem tűnik el, örömmel veszi már ezt a játéknak nevezhető mozdulatot, és hamarosan már ő is fog tudni aktívan játszani. Tehát, ami először félelmet vált ki a csecsemőben, az lesz az ismétlés révén örömforrás – játék, melyben egy frissen szerzett készség, tudás hasznosul.

Az elmélet és tapasztalat szerint az alábbiakban felvázolt fejlődési sorrend nem módosítható, de a fejlődési folyamat kedvező vagy kedvezőtlen beavatkozással gyorsítható vagy késleltethető.

A játéktevékenység szakaszai Piaget szerint a következők:

1. Szenzomotoros (érzékelő és mozgató szervek összehangolása): születés -2 év
2. Művelet előtti szakasz: 2-7 év
 - Cselekvéses gondolkodástól a képszerű gondolkodásig
3. Konkrét műveleti: 6-12
 - Problémamegoldás, kísérletezés, logika
4. Formális műveleti: 12 –
 - Elvont gondolkodás

A játék kezdetének a jóllakott csecsemő az anyja mellén történő cumizását tekinthetjük⁴, amely jelzi, hogy nem csak munkával él az ember, és a biológiai, biztonsági motivációi mellett már hamarosan többre vágyik az emberfia. Az újszülöttekre a finom ingerlések (ringatás, ének) hatnak kedvezően, ezek hatására ellazulnak, elalszanak, ami nekik a táplálkozáson kívül a legfontosabb feladatuk. Erős, gyors ingerre rémült reflexmozgást produkálnak: karjukat, lábukat széttárva felkapják.

Az első hat hét leteltével az újszülöttkort maguk után hagyva a csecsemők kb. 18 hónapos korukig az ún. explorációs érzékszervi-mozgásos gyakorlójátékokkal töltik az ébren töltött idejüket. Kezdetben csak nézelődnek, hallgatóznak, az anya, a dajka hangjára várnak, fürkészik tekintetét, saját kézfejüket vizsgálják.

⁴ Általában a védőnők óva intik a kismamákat attól, hogy engedjék a jóllakást követő cumizást a mellbimbó védelme érdekében. Érdekes ambivalens folyamat indul el ezzel párhuzamosan: az anya és gyermekének összetartozása és szétválása a különböző érdekek mentén.

A manipulációnak - azaz a tárggyal való foglalatosságnak, amely közben a csecsemő figyeli is azt, amit csinál -, a feltétele a fogóreflex oldódása és koordinált szem- és kézmozgás, ehhez a születést követően 3-4 hónapnak el kell telnie. A lokomóció (helyváltoztatás) is kb. ekkor kezdődik a hasról hátra vagy a hátról hasra fordulással, majd a csúszással, a mászással, a felállással, és az elindulással.

A manipuláció fajtái a következők:

- egytárgyas: rámozdul, érintgeti, majd megmarkolja pl. a felnőtt szemüvegét. Később nyomkodja, szájába veszi, ütögeti, két keze között forgatja az adott tárgyat.
- kéttárgyas: összeütögeti a tárgyakat, szereti, ha hangot is adnak. Kisebb tárgyat a nagyobbba beletesz vagy rátesz, az egyformákat egymásra rakja, ekkor a baba már tud ülni, így a környező világot már nem csak fekvő helyzetből érzékeli. Innen észrevétlenül megy át építésbe ez a tevékenység az első életév betöltése után.

A csecsemő az érzékszervi tapasztalatok révén ismeri meg a közvetlen környezetét. Érdeklődése egyre kitartóbb lesz, felfedez elemi összefüggéseket: megrúgja az ágya fölé helyezett csörgőt, hogy hangot adjon az ki. A gyakorlás és az "én csinálom" öröme, amely segít az éntudat kialakításában, áll az egy év körüli gyermekek mindent megfogni és mindent le- vagy kidobálni vágya, ill. játéka mögött.

Ennek az időszaknak a játékszerei a csörgők, a rágókák, a hordó-kockasor elemek, a homokozó formák, az üreges játékok: vödörök, tálak, kosarak. Előbb 1-2 játékszer bőven elegendő, majd számuk bizonyos fokig növelhető.

Másfél éves kortól kezdve egy-egy gyerek játéka egyre jobban különbözik egymástól. Ekkortól indulnak az építő-konstruáló játékok, melyet legtöbbször a gyűjtögetés, azaz a megfelelő tárgyak kiválogatása előz meg, ezt követi a produktum létrehozása – legyen az gyöngyfüzés vagy vérépítés, festés, agyagozás.

Kétéves kortól kezdik a gyerekek a szimbolikus vagy fantázia/mintha-előjátékokat játszani, aminek az alapját a kettős tudat megjelenése adja. A szimbolikus játékok révén a gyermek saját érzelmeivel, cselekedeteivel ismerkedik, ez a játéktípus tekinthető cselekvéses gondolkodásnak is, melynek során saját maga számára értelmezi az eseményeket, az érzékelt világ jelenségeit. A legkorábbi formái a következők:

- Projekció, amikor saját viselkedését játssza el – pl. úgy csinál, mintha aludna, vagy saját cselekvéseit mással, tárggyal végezteti el (baba alszik).
- Introjekció, amikor más személynél látott viselkedést utánoz (úgy csinál, mintha telefonálna, autót vezetne), majd ezt a cselekvést mással is el tudja végeztetni (a baba telefonál).

Ennél a játéktípusnál gyakori a póttárgyak használata – pl. a kisgyerek kiskanállal telefonál, seprűn gitároz stb. A nagy fantáziával rendelkező gyermekeknek gyakran képzeletbeli barátjuk is lesz.

Az óvodáskorban - leginkább ötéves kortól - a legkedveltebb szerepjátékok: a főzőcskézés, a doktoros, a papás-mamás, a boltos, az utazás valamilyen járművön, ezeket néhány jellemző tárgy (pl. fakanál, kislemez, orvositáska, játékpénz stb.) segítségével játszanak. E szerepjátékok leggyakrabban páros játékok, de játszák kisebb csoportban is. Megkülönböztethetjük a szerepjátékon belül, ha egy-egy tényleges személy, ill. ha egy-egy szerepkör megjelenítésén és megértésén alapul a gyerekek játéka – előbbire pl. a saját szülőket mintázó papás-mamás, az utóbbira a doktoros játék a példa.

A fantáziajáték általában a nyolc-tízéves gyerekeknél ér véget épp akkor, amikor elkezdődik náluk a képzetekben való gondolkodás, ekkor hagyják abba a mindent kommentáló folyamatos csacsogásukat is, és képesek lesznek a hangtalan belső monológra, mellyel nagyban megkönnyítik a tanító nénik munkáját, de egyben kezd eltűnni gyermeki átláthatóságuk, őszinteségük is.

„Amikor belépünk a játék világába, önként korlátozzuk szabadságunkat azért, hogy végső fokon ezzel több szabadságra tegyünk szert” – vallja a szabályjátékokról Hankiss Elemér. A szabályjátékok szinte kivétel nélkül páros vagy csoportos játékok, és 6-7 éves kortól lesznek a gyerekek domináns játécai. A szabályjátékon belül megkülönböztetünk társas játékot, amely más játzókkal egy időben egymással együttműködve vagy versengve folyik és társasjátékot, amelyhez használunk játéktáblát, kártyalapot, zsetonokat stb., és maximum 6-8 főnek lehet élvezetes a folyamatos sorra kerülés lassúsága miatt, a társas játékok ezzel szemben akár 30 fővel is játszhatók.

A játéköltet elfogadását rögtön a játékszabályok lefektetése követi, pl. fogócska esetén: hol a játéktér határa, van-e ház, a megfogott elfoghatja-e az őt elkapót stb. A szabályok magából a játék tartalmából származnak, azaz játékon belüliek, a játék alapja a játék előtti közös szabályokra vonatkozó megegyezés. Természetesen, ha szükségét látják a játzók egy újabb szabálynak, vagy épp ellenkezőleg egy szabály hátráltatja a játékot, akkor a játék megállítása után sor kerülhet a szabálmódosításra, majd az új szabályok értelmében folytatódhat a játék tovább. A szabályok kötelező érvényűek és lényegi jellegűek, de csak eszközei a játéknak, vagyis nem azért játszunk, hogy szabályokat tartsunk be, ez esetben a játzók kondicionálásáról, vagyis edzéséről lenne szó. A szabály feladata az, hogy a játékot érdekesebbé, folyamatosabbá, igazságosabbá és egyértelműbbé tegye.

A szabályjáték feltétele, hogy a gyerekek megértsék a szabályt és a szabály szükségességét, egységességét is, vagyis azt, hogy rájuk is ugyanaz a szabály érvényes, mint a többiekre. Fontos, hogy komolyan is vegyék a szabályokat, amelyeket a győzelem, siker reményében először akár át is hágnának, de rá kell ébredniük arra, hogy a játék alapja épp a szabálykövetés. Bizonyos szabályjátékok esetén a győzelem és a vereség kettős lehetőségével a frusztrációtűrésük is edződik. Ha túl sok a szabály, ill. számukra érthetetlenek, akkor kilépnek a játékból vagy csálnak, vagy a játék értelmét megkérdőjelezzik, mindhárom esetben vége lesz a játéknak – tehát fontos, hogy a gyerekcsoport aktuális intellektuális érettségéhez mérten válasszuk ki a megfelelő játékot.

A szabályjátékokat számos módon lehet csoportosítani pl. az alábbi módon is:

- érzékszervi-mozgásos: pl. kidobó, ugróiskola, kötélhúzás;
- kognitív: pl. kártya, sakk, memória.;
- átörökölt (ilyenek pl. a sportjátékok) vagy spontán, közös megegyezésen alapuló szabályjátékok.

Egy-egy játéknak változhat a funkciója is az évek során: pl. a színfogó kiscsoportban szókinszbővítő is, később lesz igazán mozgásos játék. A kiscsoportos beszoktatási időszak fő játéka az ölbéli bizalomjátékok mint a lovagoltatók, csiklandoztatók, *zsip-zsup kenderzsúp; kicsi a rakás; komámasszony kéreti a szekérét* típusúak. A hang alapú társitaláló (*Kipp-kopp kopogok! Találd ki, hogy ki vagyok!*) leginkább középsőtől játszható úgy, mint a fantáziát fejlesztő játékok (*ez a kendő nem kendő, hanem ...*), a nagycsoportosoknál a figyelemre, koncentrációra, emlékezetre épülő játékok⁵ lesznek fontosak, ill. iskolára készülve a *Mit visz a kishajó A hanggal?* típusú nyelvi játékok; a nagyon ügyes nagycsoportosokkal akár szólánc is játszható már, amely a szavak hangokra bontásán alapul.

A szabályjátékok nagy része a népköltészeti alkotásokhoz hasonló módon, játékról játékra szabadon terjed. A játékosok mindig az adott körülményekhez igazítják közös megegyezés alapján a szabályokat, ezért van egy-egy játéknak számtalan variánsa – így pl. a fogócskának rengeteg változata él a jégfogótól a kígyófogón keresztül a színcápáig, és egy fogócskafajtán belül is lehetnek más-más szabályok.

Érdekes a gyerekek viszonya a szabályjátékokhoz: a viszonylag kötött szabályokban

⁵ Pl. egy asztalon elhelyezett 5-10 egyszerű tárgy megfigyelése után, az óvónő elvesz egyet-kettőt, természetesen úgy, hogy a gyerekek ne lássák, és ki kell találniuk, melyek hiányoznak.

sem hagyatkoznak mindig a véletlenre, érvényesítik ügyességüket, stratégiájukat (pl. a kiszámolóknak a kapott eredményt kiegészítésekkel vagy kihagyásokkal befolyásolják)⁶.

A szabályjátékok játszásának fejlődését figyelhetjük meg a nagycsoportos-, kisiskoláskortól, mikor már felnőtt segítség nélkül is tudnak játszani, sőt idővel felnőtt irányítás hiányában is egyre könnyebben kezelik a játék versengéses oldalát is.

9. A játéktevékenységek közti különbségek nem életkorból eredő okai

Az egyes nevelési módok és a gyermekek játéktevékenysége módja közt összefüggéseket fedezhetünk fel. Az engedékeny, aktivizáló környezetben a gyerekek eredeti játékokat találnak ki, ill. szabadon variálják a kötött szabályokat (pl. a sakktáblával királyost játszanak), és közben a divergens, minél több megoldással dolgozó gondolkodásuk fejlődik. Az autokrata módon nevelt gyerekektől általában elvárják a csendes, nyugodt, szabálykövető játékot, és inkább a konvergens, az egyetlen helyes megoldást megtaláló gondolkodásra épülő játékokat játszanak. A túlzottan védő-óvó környezet a gyerekeket ügyetlenné, bátortalanná és kockázatkérülővé teheti és passzív, szemlélődő játékosná. Az érzelmi sivárságban növekedő gyerekeket az energiahányból, a figyelemzavarból eredő játszani nem tudás jellemzi; gyakori jelenség köztük, hogy csak az esetleges játékszer vagy a külön jutalom megszerzése motiválja őket, és ha már birtokukban van a játékszer, nem tudnak vele, mit kezdeni.

Különbséget fedezhetünk fel a fiúk és lányok játéka között. A hímnemű majomkölykök viselkedése akkor is különbözik a nőneműektől, ha a kifejlett majmokról teljesen elszigetelik őket, ebből a megfigyelésből az következik, hogy a társadalmi nevelés csak felerősíti a meglévő különbségeket – állítja Csányi Vilmos etológus. A két nem játéka közt azonban lehet rugalmas a határvonal. A fiús játékokkal játszó kislányokkal szemben mindig nagyobb volt a megértés, nagyobb megrökönyödést okoznak a babázó kisfiúk, akikből akár a későbbiekben kisgyerekeiket remekül dajkáló apák is válhatnak.

A fiúkra jobban jellemző a fizikai agresszió, azaz a verekedés, a lányokra a verbális agresszió, azaz a csúfolkodás. A fiúk jobban kedvelik általában a személytelenebb, versengő jellegű kinti nagymozgásos csapatjátékokat, az építőjátékokat, általában a geometriai térlátásuk is jobb, mint a lányoké. A lányok jobban kedvelik a személyesebb (már a lánycsecsemők is figyelmesebben vizsgálják az arcképeket) szerepjátékokat és a benti játékokat (rajzolás, kirakók), ők a színek világában igazodnak el jobban. Az otthoni idejük nagy részét mindkét

⁶ Lásd az *Ecc*, *pecc*-variánsokat.

nem képviselői leginkább a képernyő előtt töltik, a számítógépes játékok használatának terén pedig a „kocka” fiúk mellett egyre dominánsabbak lesznek a „kocka” lányok is.

A különböző fejlettségű gyermekek játéka közt is eltéréseket találhatunk. A magas IQ-jú gyerekek játéka általában csendesebb, bonyolultabb, konstruktívabb, és szívesen játszanak náluk nagyobbakkal vagy akár egyedül. A szellemi fejlődésben visszamaradt gyermekek szeretik a hangos, egyszerű játékokat, ők inkább a kisebbekkel szeretnek játszani, a csoportos játékokból gyakran kihagyják őket, vagy alárendelt szerepet kapnak benne. Játsszani nem tudásuk mögött gyakran a koncentráció hiánya és az erőfeszítéstől való ódzkodás állhat. Fontos pedagógia feladat annak elérése, hogy a peremre került gyerekek is részesei legyenek a közös játéknak, hiszen fejlődésüket éppen az szolgálná a legjobban.

10. Játék a társakkal

Az utánzás több emberi viselkedés alapja, ilyen társas indítású az ásítás, a nevetés, a sírás, sőt a divat mögött is ez áll, vonatkozzon az ruházatra vagy játékszerre. Az utánzás csillapítja a szorongást, csökkenti a félelmet, segíti az adott csoportba való beolvadást. Legrémisztőbb módja az agresszív cselekedet utánzása, minek kapcsán az áldozatból kegyetlen agresszor lesz. Természetesen lehet pozitívum is, hiszen lehetőség van a fiatalabbaknak, a tapasztalatlanoknak az idősebbektől, bölcsőbbektől tanulni, ellesni a dolgok csínját-bínját. A kisgyerek tanulásának is egyik legjelentősebb módja az utánzás, és ebből következik pl. az óvodai vegyes csoport előnye: megfelelő kontroll alatt a kisebbek sok hasznosat tanulhatnak a nagyobbaktól.

A csecsemő kezdetben a nagyon pregnans viselkedéseket, mint a nevetést és a sírást utánozza. Először egyszerre csak egy emberre tud figyelni. Első játszótársa az anya, az apa, az idősebb testvér, és felnőtt közelében játékaival eljátszik egyedül is. Másfél-kétéves korában kezd a kortárs gyerekekre alaposabban figyelni, játékötleteket ellesni – így pl. ha ez egyik kisgyerek kutyaként kezd viselkedni, azt a többiek is követik. Az óvodai kiscsoportban is a gyerekek ugyanazon játék előtt tömörülnek, ugyanannak a játékszernek a megkaparintása a céljuk, de egymás mellett, külön-külön játszanak.

Ötéves kortól kezdenek összedolgozni pl. egy vár építésénél megbeszélik a munkamegosztást: ki az építő, ki az anyagszállító. Az együttműködés fontos feltétele a megfelelő szintű beszéd elsajátítása. Megfigyelhető, hogy az alacsonyabb szintű koncentrációt igénylő rajzoláshoz általában többet beszélgetnek, mint a nagyobb koncentrációt és fegyelmet igénylő festés és vágás közben.

Az óvodás évek során egyre nő az együtt játszó gyerekek száma: párban, majd kis csoportban akár 4-5 gyerek is tud önállóan együtt játszani, felnőttek irányítása alatt az egész csoport - 20-25 gyerek is. Ezzel párhuzamosan a közös játék időtartama is nő, nagycsoport végére elérheti akár a félórát is.

Hétéves kortól a versengő játékok lesznek kedveltek különösen a fiúgyerekeknél. Egy-egy ilyen játék gyakori kísérője az összeveszés, a csalás, a csalás vádja, és remélhetőleg a frusztrációtűrés, az együttműködés, a megegyezés is. Az egyént építheti a versenyhelyzet, ha az a saját teljesítményének a javítását célozza meg. Ha lehet, meg kell akadályozni azt a magatartást, ami nem a győzelemre, hanem a mások vereségére épít.

8-12 éves kortól a fiúk bandákba tömörülnek, lányok pedig barátnői köröket alakítanak ki, ezek során a kiskamaszok átélhetik egyrészt az összetartozás érzését, másrészt a családból való kiszakadást kezdetét is. A felnőttek bosszantása gyakori tevékenysége e bandáknak. Szerencsésebb, ha a fiúk, lányok, akik egyébként nagyon szívesen veszik a másik nem szurkolását, inkább sportolnak.

A fiúk általában nagyobb, nyitott, hierarchizált csoportban, a lányok inkább kisebb (1-3 barátnő), zárt csoportban érzik jól magukat, azaz a fiúk lazább csoportjához könnyebb csatlakozni, mint a lányokéhoz.

Ha a gyerekeknek vannak testvéreik, az együtt játszás képességének kialakulása lerövidülhet, és sokkal változatosabb lehet a gyerekek játékkincse is, különösen akkor, ha a testvérek barátaival is kibővül a játszó sereg.

11. A pedagógus szerepe

A legtöbb örömet annak az óvónőnek, tanítónőnek ad a munkája, aki szeret játszani és együtt játszani a gyerekekkel, róluk elmondható, hogy valóban játszva keresik a kényerüket. Winkler Márta írja, hogy a pedagógusnak hatalmában áll, sőt feladata is a játékot átmenteni a felnőttkorába, és így a benne élő gyermeket is megtalálhatja és újra alkothatja – a játszó pedagógus felnőtt és gyermek egy személyben, de természetes felnőtt énje felülírja a gyermeki énjét.

Azonban nem elég a játékkedv, hanem döntő fontosságú még a pedagógus felkészültsége - sok játékot kell ismernie, és legyen arra is késztetése, hogy játékkészletét folyamatos bővítse, alakítsa. Emellett képesnek kell arra is lennie, hogy a megfelelő helyen az épp odaillő, adekvát játékot alkalmazza. Fontos a rugalmassága is: egy játékot csak játszva lehet

igazán megismerni, sőt mivel egy-egy játéknak az adott gyerekcsoport pillanatnyi lélekállapotához kell illeszkednie, így könnyen lehet, hogy egy játék sikertelen lesz, bár lehet, hogy egy másik csoportnál tökéletesen működött, ebben a helyzetben a pedagógusnak rögtön elő kell húznia a tarsolyából egy másik játékot. Az ő felelőssége a játékhoz szükséges nyugodt, biztonságos, derűs légkör megteremtése is. Nem egyszerű a dolga: a játékmesternek keskeny pallón kell haladnia, mert a játéknak úgy kell kizárnia a teljesítménykényszert, a szorongást, a kudarcélményt, hogy közben megmaradjon a játék akadály- és feladatállításból eredő feszültsége is, az bizonyos pozitív stressz, amiről Selye András, magyar származású kanadai pszichológus is ír.

Aranyszabálya a pedagógus munkájának, hogy a 3-10 éves korosztályt nem hagyhatjuk egyedül, a felnőtt folyamatos jelenlétét biztosítani kell. A pedagógus tevékenysége a gyerekek játéka közben igen sokoldalú és szimultán lefolyású: a pedagógus lehet játékmester, vagy egyszerű játészó, vagy akár aktívan figyelő, de passzívan jelenlévő a gyerekek szabad játéka alatt, de valamennyi szerepkörét felülírja a pedagógusi szerepköre – pl. ha páros játékot játszik, akkor is felelős az egész csoportért.

Leggyakrabban a pedagógusok munkájában az alábbi tevékenységformák figyelhetők meg:

- Megfigyelés: nem az értékelés, nem a mérés a célja, hanem az, hogy a gyerekek személyiségének mélyebb megismerése után fejlesztésük irányát is könnyebben ki lehessen jelölni.
- Együtt játszás: nagyobb gyerekek esetén a vezetői szerepkör, a játékirányítás fokozatosan elhagyható, így a gyerekeknek egyenrangú játszótársai lehetnek a felnőttek.
- Mintaadás: a játék komolyan vételében, a szabálykövető viselkedésben, különösen új játék esetén a szabályokra való figyelésben, de a győzelem vagy vereség elviselésének a módjában is.
- Segítségadás: mértéke változó legyen a konkrét helyzettől, életkortól, adott gyerektől függően.
- Dicséret, jutalom: folytonos használatuk felesleges, legyen elég a játék öröme, hiszen a játék folyamatán van a hangsúly.
- Beavatkozás: szabályszegés, elmergesedő vita, balesetveszély esetén nélkülözhetetlen. Teljesen biztonságos játék nem létezik, de a gyerekek magukra hagyva általában sokkal vadabb, veszélyesebb kihívásokat találnak. Tehát okosabb a viszonylag alacsony kockázatú játékkal biztosítani a gyerekek kalandvágyát.

- Ajánlás: ötletadás, lehetőségek felsorolása arra, mit játsszanak a gyerekek a benti vagy kinti játéktér arányosabb kihasználása érdekében – pl. túl sokan várnak a hintára, de üres a mászóka.
- Kezdeményezés: egy régi vagy új játék elindítása, mikor kezdeményező lépés a pedagógusé.
- Fejlesztés: Magasabb szintű játékokra sarkallhat az óvónő, így pl. megmutathatja, hogyan épít ő várat, házat - nem csak vízszintesen, hanem felfelé is, de semmiképp se várja el az utánzást, ne tanítgassa a gyerekeket a várépítésre; kimondhatja a sztetoszkóp nevét is, amit a doktoros játékban a gyerekek leginkább fülhallgatónak hívnak. Iskoláskorú gyermekeknél természetesen egy-egy játéksor összeállításához pedagógiai célok is kapcsolhatók, ill. fordítva a tényleges pedagógiai cél is meghatározhatja a játéksort.

Természetesen az óvónőnek más a szerepe a szabad játékban, mint az általa kezdeményezett játékban. Az előbbiben a megengedő, támogató, biztonságot adó háttért, az utóbbiban a lelkes, szabálykövető modelladást kell elsősorban biztosítani.

12. A szabályjátékok tanítása

A játékvezetés alapvető általános elvei a tudatosság, a tervszerűség, a fokozatosság, a változatosság és a játékosság, a résztvevők számára sose legyen kimerítő a játék. Az egyik legnehezebb, de fontos feladat a kisgyerekek szétszórt figyelmének a kordában tartása: az ő korukban az agykéreg még nem gátolja a felesleges vagy véletlenszerű ingereket.

Játékok ma gyűjthetők írott forrásokból: könyvekből, internetről; íratlan forrásokból, azaz valós játékélményekből, mint pl. pedagógus továbbképzésekről, táborokból, baráti összejövetelekről stb. Napjaink létezik egy játékfolklor, amelyben egy-egy játéknak több variánsa fellelhető, hiszen a fenti forrásokban talált ötleteket, ha kipróbáljuk, akkor az adott csoporthoz igazítjuk, és ez a legtöbbször változtatásokkal jár. E közös kincsnek a birtokosai és gyarapítói is egyben a játékosok.

Játéksor tervezésénél meghatározó szerepű a játék helye, az időtartam, a játékos életkora. Más játékot lehet játszani kint az udvaron, mást bent a csoportszobában, mást asztalnál, mást szőnyegen ülve. Segítség lehet az átalakítható játéktér⁷: paraván, mozgatható székek, asztalok, ill. a folyamatos rend, ahol állandó helye van a játékoknak, saját alkotásoknak, ahol a szabad játék végét pl. csengőszó jelzi, és ahol a gyerekek a rendrakás feladatát is kedvvel végzik pl. a *Dolgozzunk szaporán ...* dallal.

⁷Az óvodai, iskolai csoportszoba berendezését meghatározza a gyerekek életkora is: kicsik a felnőttek közelében érzik jól magukat, a nagyobbak kedvelik a magányos sarkokat, amelyek alkalmasak az egyéni és páros játékokra.

A játszó gyerekek létszáma is meghatározó erő, ami 2-3 gyereknek szórakoztató játék pl. egy kirakó, az alkalmatlan 20 gyerek lekötésére, de pl. *kövesd azt, aki... vagy fogj kezet azzal, aki.....*⁸. játék akkor igazán izgalmas, ha a gyerekek száma 20 feletti. A rendelkezésre álló idő is fontos tényezője a játék kiválasztásának: pl. a kar felemelését követve egy szó különböző hangerővel való mondogatása 2 perces játék, a változtató játék⁹, ha sok gyerek kipróbálja, akár 20 percig is élvezetes a gyerekeknek.

A közös, irányított játékvezetésnél legyen minimális és indokolt az eszközhasználat: egy bábu, egy labda, egy dob bőven elegendő.

Alapvető előfeltétel, hogy a gyerekek akarjanak játszani, és figyelmük, nyitottságuk, önkontrolluk mértéke lehetővé is tegye a játékot. A szabályokat, a játék normáját a játék előtt kell ismertetni és a játék feltételeként elfogadtatni. Közös megegyezés alapján a játék előtt lehetséges a szabálmódosítás, ill. szabályegyeztetés is¹⁰. Ha a játék közben kiderül, hogy a játékosok még sem sajátították el a szabályokat, vagy tudatosan áthágják őket, akkor meg kell állítani a játékot, és a további játék érdekében vagy a gyerekek magatartásán, vagy a szabályokon kell változtatni, az is lehetséges, hogy át kell térni egy másik játékra.

Az elkészült játék- vagy foglalkozásterv tartalmazzon többféle variációt, lehessen rugalmasan alkalmazni, hiszen változhat az időjárás, a gyerekek pillanatnyi hangulata is módosításra ösztönözhet. Az esetlegesen szükséges eszközökről se feledkezzünk meg! A játékmester belső ráhangolódása is kulcsfontosságú, a játékba való belefeledkezéshez feltétlen szükséges a csak ott-lét, és ha a játékmester nem élvezi a játékot, a gyerekek sem fogják.

Fontos tudni azt is a játékmesternek, hogy a játéksor előtt, ill. után, mit csinál a gyerekcsoport, vagyis milyen szereppel bír majd az aznapjukban a játékfoglalkozás, ill. milyen íve legyen a játéksornak: elcsendesedett, elfárasztott vagy magas energiaszintű legyen a csoport a foglalkozás lezárása után.

A játék tudnivalóit, szabályait pontos, tömör instrukcióban kell közölni: mi a célja a játéknak, mi a feladata a kiküldött vagy a bekötött szemű játszótársnak. A játék megértését segítheti egy próbajáték, vagy akár a kis lépésekre lebontott rögtöni játék. Szabálmódosítási lehetőség egy-egy játékszakasz után van: folyamatosan lehet nehezíteni vagy könnyíteni a szabályokon, a lényeg az, hogy a játék kihívást jelentsen, de ne haladja meg a gyerekek

⁸Az előbbi játék esetén, mindig ugyanazt a gyereket jellemezzük pl. *kövesd azt, akinek szőke haja*, majd a folytatásban: *kövesd azt, akinek szőke haja, és kék benti cipő van rajta*; az utóbbiban mindig más és más gyerekre, ill. egyszerre többre is gondolhatunk. Pl. *fogj kezet azzal, aki szemüveges*.

⁹Kisebb-nagyobb változtatást eszközölünk a szoba berendezésén vagy a gyerekek ruházatán, amit fel kell fedeznie a feladatra jelentkező, a változtatást nem látó gyermeknek.

¹⁰Gyakran egy-egy játéknak többféle variánsa van: *én nem így ismerem* – mondják a játszó. Ilyen esetben az aktuális szabályt kell meghatározni.

képességeit. A jól funkcionáló játék minél több gyereket aktivizál, ill. lehetőséget teremt arra, hogy minden gyermek, aki szeretné kipróbálhassa a kitaláló, az eldugó, a nyúl, a farkas stb. szerepét.

Bár a játék résztvevőinek az a legkedvezőbb, ha mindenki játszik, senki sem választja a szemlélődő kibic szerepét. Természetesen a gyerekek életkora, karaktere más és más, így mindig lehetőséget kell adni arra is, hogy bárki ki- vagy belépjen egy játékba („*én már nem játszom*”; *játszhatok én is?*”), lehetőleg nem bármikor, hanem akkor, mikor lezárul egy játékszakas. Fontos az is, hogy a játék lezárása minden játzó számára egyértelmű legyen. Alapszabály egy játék addig játszható, amíg élvezik a résztvevők. Bármilyen korú játszóknak a játék végén jólesik a dicséret, a pozitív visszajelzés. Nagybabáknál hasznos lehet, egy lezáró körkérdés, ki hogy érezte magát, mi okozott nehézséget vagy örömet neki.

Szerencsés, ha egy-egy játékban több művészeti ág is összekapcsolódik így pl. a mondóka – a népdal – a fogócska a párválasztó vagy kitaláló körjátékokban (pl. *Hatan vannak a mi ludaink; Koszorú, koszorú*).

Az óvodások ambivalens módon egyszerre vonzódnak a régi, jól ismert és az új játékokhoz, az óvodapedagógus feladata a megfelelő arány megtalálása vagyis, hogy a gyerekek játékkincse folyamatosan bővüljön, de kedvükre ismételhessék a kedvenc játékaikat is.

A játékvezetés improvizációs képességeket is követel a játékmestertől, hiszen előre nem mindig kiszámítható, hogy melyik játék hogyan sikerül, hogy tetszik a gyermekeknek, így biztonságot jelent számára, ha egy-egy alkalomra több játékkal is készül, így a bőséges játéklistánál könnyedén ki tudja választani az épp megfelelőt.

Ha több játékot is szeretnénk játszani a gyerekekkel, gondoljunk arra, hogy a játéksor változatos legyen, a játék ne váljon monotonná. Általában jobb, ha egyszerűbb, bemelegítő játékokkal kezdünk, majd rátérünk a bonyolultabb, hosszabb időt igénybe vevő játékokra. Azt is meg kell terveznünk, melyik játéknál ülünk, melyiknél állunk. (A kisebb gyerekek esetén ezt bátran változathatjuk, de a nagyobbak már a folyamatos felállást-leülést bosszantó ugráltatásnak érezhetik.)

Nagy segítség, ha több felnőtt játszik együtt a gyerekekkel, így a gyerekek többféle játéktípust is eltanulhatnak, ill. tanúi lehetnek a pedagógusok együttműködésének - pl. mialatt az egyik felnőtt beköti a gyermek szemét, a másik elmagyarázza a játékot.

Ha a játékot közvetve tanításra használja a pedagógus, előbb vagy utóbb kilóg a lóláb: a játék elvesztheti spontaneitását, örömet, önfejlesztő hatását.

A játéktevékenység után hasznos lehet a terv és megvalósulás összevetése: mi tettem jól, mit rosszul, mit kell másképp tennem a következő alkalommal. Ezt az önreflexiót is nagyban segíti, ha párban, csoportban dolgoznak a játékmesterek.

Megszívelendő igazság: a játékvezetés és a játésképesség csak gyakorlatban fejleszthető - adjuk meg magunknak a hibázás jogát, eddük a kudarcútérésünket! Ha folyamatosan keressük, kipróbáljuk, variáljuk a játékokat, akkor eljőhet az az idő, amikor már kapásból eszünkbe jut a mindenkori helyzethez megfelelő játék.

13. Játék a családban

A család, mint mindennek, a játéknak is az első színtere. A szakképzett pedagógusok abban tudnak segíteni a „szakképzetlen” szülőknek, hogy felvilágosítás adnak pl. a játékfejlődés terén, és így tudnak, nem konkrét, mert az már üzletelésnek bizonyulna, hanem általános tanácsot adni játékvásárláshoz – milyen fajta kirakó használható az egyes életkorokban, mikortól tud társasjátékozni egy kisgyermek, milyen játékok fejlesztik a szókinccset stb. Fel tudják hívni a szülők figyelmét arra is, hogy a saját gyerekkorukban vágyott, de nem megkapott játékszerrel ne lepjék meg a gyerekeiket, ha azt majd túlzottan óvják előlük.

Bizonyos tévhiteket, végleteket is el tudnak oszlatni, miszerint a játék csendes időtöltés, arra való, hogy a gyermek békén hagyja a szüleit, ill. a gyerekekkel folyamatosan együtt kell játszani. A pedagógus a játék rangját is tudja biztosítani a szülők szemében, mikor azt javasolja: „*Mit tanultál ma az óvodában?* – kérdés helyett: „*Mit játszottatok ma az óvodában?* – kérdést tegyék fel. Az egyes családok esetleges egysíkú játékrepertoárját tudja tágítani az óvoda, iskola, hiszen van olyan család, ahol csak a számítógépes játék létezik, van, ahol csak a történelmi játék (íjazás, vívás, lovaglás) és vannak olyan családok, ahol csak a sportjáték.

14. A játékok csoportosításának szempontjai

Az egyes játékokat sokféleképpen lehet csoportosítani. A következőkben ötfajta szempont szerint történik a csoportosítás.

I. Játék tartalma szerinti felosztás

- Műveletvégzés örömet adó gyakorlójáték
- Szerep/szimbólum-játék
- Szabályjáték
- Konstruáló, építő játék

II. A kezdeményező személye szerint

- A gyermek által kezdeményezett (spontán, szabad játék)
- A pedagógus vagy más felnőtt által kezdeményezett játék: a felnőtt a játékmester vagy a játsszó

III. A játék szociális jellege, interaktivitása szerint

- Magányos játék: egyedül, egymás mellett, felnőtt közelében
- Együttes játék: gyermekek játéka párban, kis és nagy csoportban
- Gyermek-felnőtt párban
- Gyerekcsoport – felnőttcsoport vagy vegyesen

IV. A játék történetiség szerint

- Régi idők játéka (történelmi, harci játékok, népi játékok)
- A jelen játécai
- Jövőbe mutató számítógépes játékok

V. A személyiségfejlődés egyes területeire koncentráló játékok

- Értelmi képességek (érzékelés, emlékezet, képzelet, figyelem, gondolkodás) fejlesztése– Szociális, érzelmi képességek (együttműködés, kitartás, kudarctűrés, szabálytudat, érzelmek kifejezése, felismerése, másság elfogadása, türelem, empátia) fejlesztése
- Verbális képességek (hangképzés, szókincs, szövegalkotás) fejlesztése
- Testi képességek (nagymozgások: kúszás, mászás, futás, labdahasználat; finommozgások: ceruza-, ecset-, ollóhasználat, gyöngyfűzés) fejlesztése

Elköszönés

Manapság sok minden a játék ellen szól, hiánycikk a felnőttek életében a szabadidő, a derű, a játékkedv. Ne csodálkozunk, ha előfordul, hogy a gyerekek is kedvetlenek, és egy-egy játék kudarcba, akár veszekedésbe fullad. Ezek a jelenségek éppen az érdeknélküli öröm, az energiákkal telített derű, azaz a játék-képesség hiányát jelzik, amely türelmes, apró lépésekkel kialakítható gyerekekben, felnőttekben egyaránt. Kicsinek, nagynak közös érdeke tehát, hogy ne adjuk fel – irány hát játszótársat találni és játszani!

Szakirodalom

- Balogh Tibor (2001): *Lélek és játék*. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Besnyi Szabolcs – Nagy Gábor Mápó (2019): *A Játék nem játék*. KatalizátorPedagógusképző Központ Bt., Budapest.
- Fáyné Dombi Alice - Sztanáné Babics Edit (2015): *Játékpedagógia* [elektronikus dok.]: digitális jegyzet óvodapedagógus hallgatók számára /; SZTE JGYPK, Szeged.
- Gabnai Katalin (2005): *Drámajátékok. Bevezetés a drámapedagógiába*. Helikon Kiadó, Budapest.
- Gerő Zsuzsa (2006): *Érzelem, fantázia, gondolkodás óvodáskorban*. Flaccus K. Budapest.
- Hankiss Elemér (1997): *Az emberi kaland*. 8. fejezet: A játék világa. Helikon Kiadó, Budapest.
- Huizinga, Jan (1990): *Homo ludens*. Universum Kiadó, Szeged, 1990.
- Kádár Annamária – Bodoni Ágnes (2010): *Az óvadás és kisiskoláskor játéakai elméleti és módszertani megközelítésben*. Ábel Kiadó, Kolozsvár.
- Kovács György – Bakosi Éva (2005): *Játékpedagógiai ismeretek*. Szerzői kiadás, Debrecen.
- Maszler Irén (1996): *Játékpedagógia*. Comenius Bt, Pécs.
- Millar, Susanne (1997): *Játékpсихológia*. Maecenas Kiadó, Budapest.
- Paládi-Kovács Attila és munkatársai (2002): *Magyar néprajz 8 kötetben*. VI. kötet: *Népzene, néptánc, népi játék*. Akadémiai, Budapest.
- Palásthy Ildikó (2003): *Dráma, pedagógia, pszichológia*. Pedellus Tankönyvkiadó. Debrecen.
- Winkler Márta (2003): *Iskolapélda: Kinek fészek, kinek kaloda*. ED CE 2000 KFT, Budapest.
- Zilahi Józsefné (1996): *Óvodai nevelés játékkal, mesével*. Eötvös József kiadó, Budapest.

Játékgyűjtemény-bibliográfia

- T. ASZÓDI Éva és BORSÁI Ilona és összeáll. (1975): *Cinege, cinege kismadár*. Népi mondókák, gyermekjátékok kicsinyeknek. MRT-Minerva, Budapest.
- ATKÁRI Gyözőné – TAKÁCS Judit (2000): *Mozgásos játékok könyve*. Esély Mozaik Kiadó, Bp.
- BAKA Judit (2008): *Ki játszik ilyet? Iskolai és nép játékok*. Ábel Kiadó, Kolozsvár.
- BEKE Mari (2017): *77 magyar népi játék*. Corvina kiadó, Bp.

BESNYI Szabolcs – NAGY Gábor Mápó (2019): *A Játék nem játék*. Katalizátor Pedagógusképző Központ Bt., Budapest.

BÚS Imre (2003): *Játékok a személyiség- és közösségfejlesztés szolgálatában*. PTE Illyés Gyula Főiskolai Kar, Szekszárd.

CSUKÁS István (1980): *Az én játékoskönyvem*. Móra Kiadó, Budapest.

DEBRECZENI Tibor (1988): *Nyitva van az aranykapu: Játék, bábjáték, színjáték*. Múzsák, Budapest.

DEBRECZENI Tibor (1998): *Szín-kör-játék* (kreatív játékok), Múzsák, Budapest.

FRIEDL, Johanna (2003): *Féleleműző játékok*. Deák és Társa, Pápa.

GÁGYOR József (1978): *Szól a rigó kiskorában. Népi mondókák, Gyermekjátékok*. Madách Könyvkiadó. Bratislava.

GAZDA Klára (1980): *Gyermekvilág Esztelneken*. Kriterion Könyvkiadó, Bukarest.

GELLÉR Tibor (1998): *A játék az gyönyörű! Régi szabadtéri csoportos gyermekjátékok*. Novum, Szeged.

GÖBEL Orsolya (2009): *Mozgás a képzelet szárnyán. Stresszcsökkentő, önértéknövelő, integrációt elősegítő fantáziajátékok óvodások számára*. L'Harmattan Kiadó, Budapest.

KAPOSÍ László (1993): *Játékkönyv*. Kerekasztal Színházi Nevelési Központ és Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest.

KARLÓCAI Mariann (2005): *Komámasszony, hol az olló? Gyermekjátékok óvodásoknak, iskolásoknak*. Mérték Kiadó, Budapest.

KARLÓCAINÉ KELEMEN Mariann (1976): *Kisgyermekek játékos könyve*. Medicina, Budapest.

KISS Áron (2000): *Magyar gyermekjáték-gyűjtemény*. Holnap Kiadó Kft. Budapest. (Első kiadás: 1891)

LÁZÁR Katalin (1997): *Népi játékok*. Planétás Kiadó, Budapest.

LUKÁCSY András (1981): *Játszd újra – A világ 100 alapjátéka*. Móra, Budapest.

LUKÁCS Józsefné – FERENCZ Éva (2009): *Elmúlt a nyár, itt az ősz, kamposbottal jár a csősz. Óvodai játékos fejlesztések kézikönyve és fejlesztő játékok gyűjteménye*. Flaccus Kiadó, Budapest.

MAGYAR György (2002): *A Kárpát-medence magyargyermekjátékai*. PRINT-KOM 2000Kft., Komárom.

MONTÁGH Imre (1985): *Mondjam, vagy mutassam? (Szó, hang, gesztus)*. Móra, Budapest.

PERLAI Rezsőné (1997): *Óvodások fejlesztőjátékai*. OKKER Kiadó, Budapest.

RUDAS János (1990): *Delfi örökösei (önismereti csoportok: elmélet, módszer, gyakorlatok)*, Gondolat, Budapest.

SZALONTAI Ágnes (1993): *Játszik a család: 100 játékötlet szülőknek és gyerekeknek*. Venezia, Budapest.

INTERETES HONLAPOK: drama.hu: játéktár; cserkészjáték; abcaakadémia.hu: játékgyűjtemény; ovis.jatek-online.hu

Ellenőrző kérdések

1. Párosítsa a szerzőket tevékenységükkel, kutatásuk témájával!

- | | |
|------------------|---|
| - Hankiss Elemér | - kisgyermeki szükségletek piramisa |
| - Abraham Maslow | - gyereknevelés Szamoa szigetén |
| - Ellen Key | - pozitív stressz |
| - Philippe Ariés | - Őfelsége a gyermek |
| - Linda Pollock | - Maslow tanainak az ellenkezőjét állítja |
| - Margaret Mead | - legközelebbi fejlődési zónába való lépés támogatása |

- Victor Frankl
- Rudolf Steiner
- Lloyd DeMause
- Mérei Ferenc
- Csíkszentmihályi Mihály
- Maria Montessori
- Johan Huizinga
- Jean Piaget
- Margaret Lowenfeld
- L. Sz. Vigotszkij
- Zilahi Józsefné
- Kiss Áron
- Selye János
- szülő-gyermek viszony periodizációja
- Homo Ludens
- flow-érzés
- gyermekkor mindig létezett
- motivációs piramis
- játék és a művészet hasonlósága, fontossága
- érzékszervi tapasztalat a legfontosabb
- a gyermek játéka tükrözi az értelmi fejlődését
- XIII. Lajos már négyévesen a törvényeket tanulmányozta
- aktometria
- a játék szentély
- első magyar játékgyűjtemény
- világjáték: sandplay therapy

2. Mit jelentenek az alábbi fogalmak?

- akkomodáció
- manipuláció
- elaboráció
- kibic
- antropomorf gondolkodás
- finalista gondolkodás
- ödipális ösztönök
- orális ösztönök
- projekció
- introjekció
- szabályjáték
- társasjáték
- szerepjáték
- flow-érzés
- kettős tudat

2. Definiálja a játékot!

3. A játék öröme miből eredhet?

4. Mit jelent, hogy az egyedfejlődés játécai megismétlik a törzsfejlődést?

5. Mi a különbség?

- játékeszköz és játékszer közt
- fiúk és lányok játéka közt
- magas IQ-jú és alacsonyabb IQ-jú gyerekek játéka közt
- az autokrata módon nevelt és az érzelmi sivárság alatt tartott gyermekek játéka közt
- a játék és tanulás közt?

6. Mennyi idős a gyermek, mikor képes

- tárgyakat megfogni
- tornyot építeni
- társas szerepjátékra
- társasjátékra?

9. Milyen játékot játszana

esős időben, bent a csoportszobában:

- 4 négyéves gyerekekkel
- 25 hatévesel
- és 25 ötévesel az udvaron?

10. Adjon játékszert

- egy 6 hónaposnak,
- egy egyévesnek,
- egy háromévesnek,
- egy hatévesnek!

11. Töltse ki az óvodapedagógus gyerekek játéka közbeni tevékenységét összefoglaló vázlatot!

Tevékenységek a játék előtt:

- 1.
- 2.

Szimultán tevékenységek a játék alatt:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Aranyszabálya e szimultán tevékenységeknek:

Tevékenységek a játék után:

- 1.
- 2.

12. Sorolja fel a játéktanítás 5 általános elvét!

13. Milyen szempontok szerint csoportosítjuk a játékfajtákat!

14. Állapítsd meg a megfelelő életkort az egyes tevékenységi formáknál! (Rác Kinga negyedéves tanító szakos hallgató munkája)

- A versengő játékok lesznek kedveltek különösen a fiúgyerekeknel.
- Nagyon pregnáns viselkedéseket, mint a nevetést és a sírást utánozza. Először egyszerre csak egy emberre tud figyelni.
- Kezd a kortárs gyerekekre alaposabban figyelni, játékötleket ellesni – így pl. ha ez egyik kisgyerek kutyaként kezd viselkedni, azt a többiek is követik.
- Kezdenek összedolgozni pl. egy vár építésénél megbeszélnek a munkamegosztást: ki az építő, ki az anyagszállító.
- A fiúk bandákba tömörülnek, lányok pedig barátnői köröket alakítanak ki.
- A gyerekek ugyanaz a játék előtt tömörülnek, ugyanannak a játékszernek a megkaparintása a céljuk; egymás mellett, külön-külön játszanak.

15. Milyen elvárások fontosak egy gyermeknek szánt játékszerrel kapcsolatban? Húzd alá a helyes megoldásokat! (Szanyó Rebeka negyedéves tanító szakos hallgató munkája)

Rikító színű; életkornak megfelelő; puha; hangos hangot adjon ki; jó kézben tartható; balesetmentes; apró részleteket is tartalmazó.

Feladatok

1. Melyik lehet játékszer, melyek játékeszköz! Keressetek olyan játékeszközöket, melyekkel remekül lehet játszani!



2. A képek alapján jellemezzétek a szegény- és gazdaggyermekek játékszereit!





3. Hozzátok el, mutassátok meg a többieknek kedvenc gyermekkori játékszereteket!
4. A képen látható játékszer-típushoz kapcsolódik-e valamilyen személyes élményetek?
Meséljétek el!



5. Milyen legyen a valódi és online játékok aránya az egyes életkorokban? Mire lehet alkalmas egy online játék? Vitassátok meg!





6. Ki a leghíresebb játékmackó? Keresetek még macihősöket a gyermekkultúrából! Vajon miért éppen maci formájú a legkedveltebb plüssjáték?

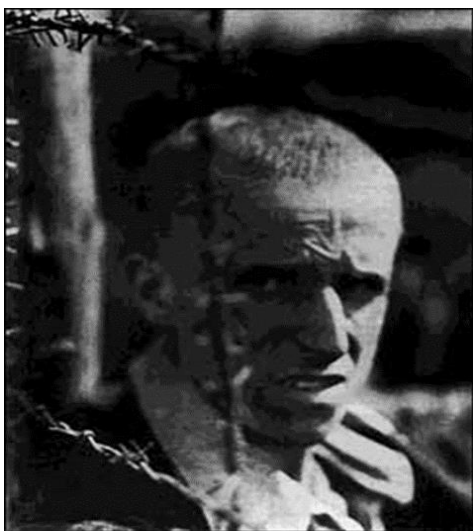


7. Hozzatok, mutassatok be veszélyes vagy ízlésromboló játékszereket!
8. Végezzetek célzott megfigyeléseket konkrét gyerekcsoportokban a szabad játék ideje alatt! Mi a különbség a fiúk és a lányok játéka közt? Az óvodában/iskolában a különböző korú gyerekek közt?
9. Ha nálatok lehetne a döntés joga, melyik óvodaudvart választanátok az óvodások számára? Döntéseketek indokoljátok is!

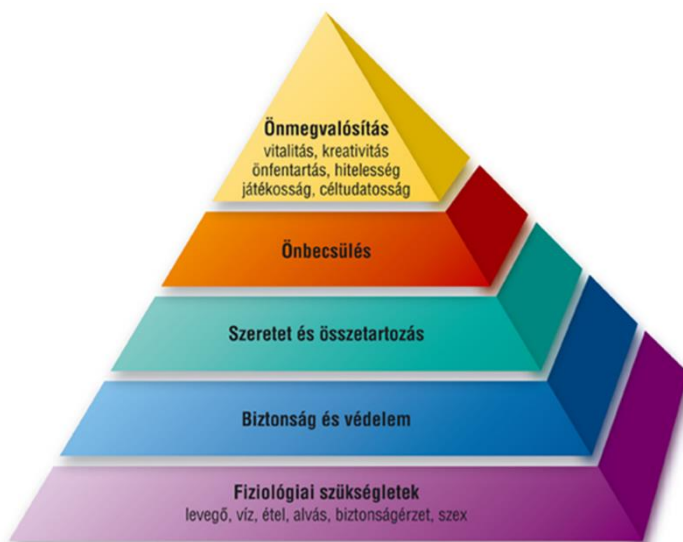




10. Nézz utána: hogyan vitatta és egészítette ki Viktor Frankl pszichológus Abraham Maslow szükségletek-piramisát? Kiegészítésképpen olvasd el Frankl *Mégis mondj igent az életre!* című könyvét!



Viktor Frankl a koncentrációs tábor foglyaként



Maslow-piramis első változata

11. A képek alapján értelmezzétek a játékörmöt!



12. Elemezzétek a kép alapján az agresszivitás kiélésének és megszelídítésének dinamikus kapcsolatát!



13. Nézz utána, mit jelent a pszichológusok által használt ún. kettős tudat kifejezés?
14. Válassz szabadon egy Csíkszentmihályi Mihály-könyvet! Olvasd el, és ismertesd a többieknek az olvasottak lényeges elemeit!
15. Keress képzőművészeti ábrázolásokat Kronoszról és Kairoszról!
16. Tudj meg többet a kutyákról, a kutyák játékaról Csányi Vilmos könyvei alapján!



17. Jellemezd a képen látható kislány tevékenységét!



18. Elemezd a képet a tanulás és a játék összefüggésében!



19. Gyűjtsetek ötleteket arra, hogyan lehet élményszerűvé tenni a kötelességgel járó munkavégzést már kisgyerekkorban!



20. A kép az abbotsholme-i reformpedagógiai iskola 1889-es életéből mutat egy pillanatképet. Hogyan prezentálja a kép a játék, munka, tanulás egységét!



21. Nézz utána: hogyan készült a gombfoci felszerelése, milyen szabályok alapján játszották?



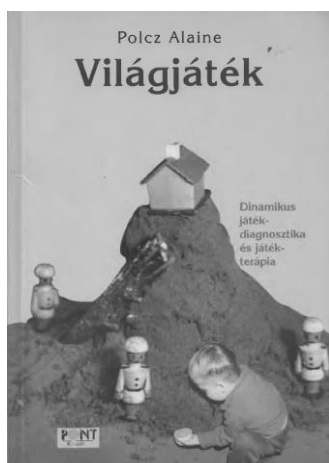
22. Milyen játzóí attitűdek láthatók a képen?



23. Miért jó bunkit építeni? Mi a technikája? Ki hogy nevezi?



24. Ha többet akarsz tudni a Világjátékról, vedd kézbe és olvasd el a könyvet!



25. Válassz egy Mérei Ferenc-könyvet, amit olvass el, számolj be az olvasmányélményeidről!
Pl.:



26. Nézz utána: milyenek a Montessori-játékszerek!

27. Tekintsétek meg közösen Maria Montessori életéről szóló filmet *Egy élet a gyermekekért* (2007)! Beszéljétek meg a felvetődött kérdéseket!



28. Jellemezd a képen látható csecsemők játékát!



29. Mi történik a képen?

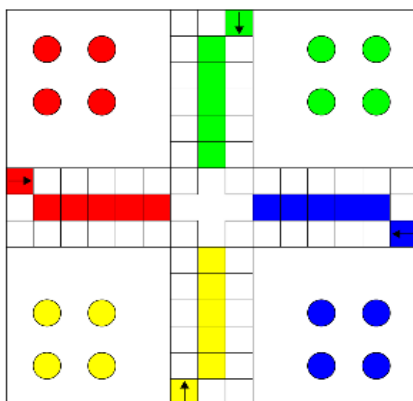


30. Elemezzétek a táblázatot, mondjatok példákat az egyes játékformákra!

A szerepjáték és a szabályjáték összehasonlítása (MEAD nyomán)

SZERE PJÁTÉK	SZABÁLY JÁTÉK
a gyermek azok szerepét veszi át, akik hatással vannak rá, vagy akiktől függ	a gyermek készen áll átvállalni a többi szerepét
a konkrét másikat jeleníti meg	az általános másikat jeleníti meg (az egész közösség attitűdjével rendelkezik)
egyik szerepről a másikra vált át	2-3-4 egyén attitűdje egyszerre van jelen benne
egyes szerepek interiorizálódnak	egységes szereprendszerek interiorizálódnak
konkrét mintakövetés (személyes azonosulás)	normatív, intézményes szabályok (intézményes azonosulás)

31. Mit fejleszthet az alábbi társasjáték!



32. Elemezzétek a táblázatot! Egészítsétek ki konkrét játéktevékenységekkel!

Csoportosulási formák az óvodás gyermekek játékában, közli B. Lakatos Margit Mérei Ferenc alapján		
A csoportosulás szintjei	Csoportformáló tényezők	Jellemzők
<i>együttlét</i>	hely – térbeli igazodás	párhuzamos játék és
<i>együttmozgás</i>	mozgás - utánzás	passzív forma
<i>tárgy körüli összeverődés</i>	tárgy	
<i>összedolgozás</i>	tevékenység	együttműködés és
<i>tagolódás</i>	szerep	aktív forma

33. Milyen egy jó apa? Készítsetek egy mini kutatást ennek a kiderítésére!



34. Mi a véleményed a versengő, harcias játékokról?



35. Milyen érzések olvashatók le a játszó arcáról?



36. Mi a jelentősége a szabad játéknak, azaz a gyerekek önálló játékának?

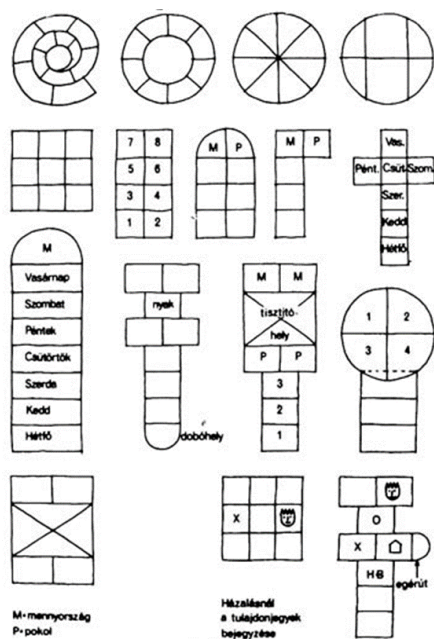


37. Mint óvónő, mit tennél, mit mondanál a kép által rögzített helyzetben?



38. Vitassátok meg: hány éves korig kell hagyni nyerni a gyerekeket és milyen körülmények esetén?

39. Ismersz-e még másmilyen ugróiskolát? Melyek legyenek a konkrét szabályok hozzá?



40. Milyen internetes oktatójátékokat ismersz? Mi a hasznuk, milyen veszélyt hordoznak?



41. Nézz utána, mit jelentenek az alábbi kifejezések: képzelet (reprodukció), a fantázia (produkció), konvergens, divergens gondolkodás! Milyen összefüggésbe hozhatók a játékkal?

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

A személyiségfejlődés egyes területeire koncentráló¹¹ 112 darabos játékgyűjtemény¹²

I. Értelmi képességek (érzékelés, emlékezet, képzelet, figyelem, gondolkodás) fejlesztése

A 3 - 4 éves korcsoport számára

1. Jancsi bohóc

Egy gyermek vagy az óvónő elmeséli, mit látott a cirkuszban. Valaki megkérdezi tőle: „Láttad-e a Jancsi bohócot?” Feleli: „Igen.” Kérdés: „Hogy nézett ki?” vagy „Mit csinált?” Ekkor a mesélő valamilyen furcsa mozdulatot tesz, melyet mindenkinek utánozni kell.

2. Állatkerti séta

A játék indítása előtt megbeszéljük, hogy egy olyan állatkertet rendezünk be, ahol minden állat megszólaltatható. Ezután egy gyerek a többiek elé áll, és azt mondja: „Kellene nekem egy macskanyávogás!” Erre minden gyerek elkezd nyávogni, s így próbálja magára vonni a figyelmét a macskanyávogást kérőnek, aki járkál a nyávogók közt, majd kiválasztja a neki legmegfelelőbb macskanyávogást, akit kiválaszt, az kérheti a következő állathangot.

3. Számvadász

A játékvezető mond egy számot (egyőtől ötig). A játékosoknak keresniük kell ehhez a számhoz kapcsolódóan valamit a lakásban, kertben, vagy szobában.

4. Séta

Séta a térben normál–lassú–gyors tempóban tapssal irányítva. Lehet össze-vissza is menni, de mindig vigyázzanak a gyerekek a társaikra is.

¹¹ Mind az életkori besorolást, mind a fejlesztési területet rugalmasan kell kezelni, hiszen egy játék mindig több területet is fejleszt, ill. felnőttek is kipróbálhatják a gyerekek játékait, bár a játszás módjában valószínűleg lesznek különbségek.

¹² A játékok eredete a játéklóklórba nyúlik vissza, mint ahogy száll a madár ágról ágra, úgy alakulnak a játékok játékról játékra, azaz írásos forrásokhoz nem köthetők, ill. az itt közölt játékleírások sincsenek köbe vésve, szabadon lehet rajtuk változtatni, formálni az adott játék alkalomhoz adaptálni.

5. Erre csörög a dió, arra meg a mogyoró

A gyerekek egy kört alkotnak, melybe 2 embert választanak. Az egyiknek bekötik a szemét, és meg kell találnia a másikat, aki tapsolással igyekszik neki elárulni hollétét.

A többiek közben egy mondókát énekelnek.

"Erre csörög a dió, arra meg a mogyoró,
Gyere pajtás, fogj meg engem,
Itt állok az ajtószélen!"

6. Állatsuttogó

A gyermekek körben ülnek. Az óvónő a szemével jelez valamelyik gyermeknek, aki elsuttog egy - általa választott – állatnevet, a többiek, ha kitalálják, utánozzák az állat hangját, mozgását.

7. Figyelj a szabályra!

Körben állunk. A játékvezető elindít egy ritmikus sort: rózsa, tulipán, rózsa, tulipán. Mondja, mondja, majd egyszer csak, rózsa tulipán, rózsa szegfű. Aki hallja a hibát leguggol. Aki nem guggol le, vagy legutoljára guggol le, kiesek. Majd folytatjuk tovább más – más ritmikus sorokkal, lehetnek egyre nehezebbek is.

8. "Huh, valami változott"

Körben ülünk, ki kell választani 2 gyereket. Az egyiknek mozdulatlanra kell dermednie, a másiknak pedig meg kell alaposan figyelnie a társát. Miután úgy érzi, mindent megfigyelt ki kell mennie a teremből. Míg kint van, a többiek a teremben megváltoztatnak a "szobron" 3 apróságot. Mikor visszajön a megfigyelő meg kell keresnie a változásokat.

9. Hideg-meleg játék

A gyerek közül kiválasztunk két játékost, egyet, aki egy nagyméretű tárgyat rejt el valahová, és egy másikat, aki azt megkeresi. A többiek segítenek neki a keresésben különböző hőmérsékleti változások figyelmeztetésével. Minél közelebb kerül a gyerek a tárgyhoz, annál melegebb, minél távolabb megy, annál hidegebb hőmérsékletre hívják fel a figyelmet. ("Melegszik!" "Jéghideg!" "Tűzforró!")

Az 5 - 6 éves korcsoport számára

10. Találd ki, hogy ki vagyok!

Körben ülnek a játékosok. Mindenkinnek van egy perce megfigyelni a társait (ki hogyan néz ki, mit visel). Ezt követően kiküldünk egy jelentkezőt a szobából. A kör közepén van 2 darab szék az egyiken a játékvezető ül vele szemben pedig egy önként jelentkező. Miután meg van a jelentkező visszajöhet a szobába a gyerek (be van kötve a szeme). Kérdéseket kell feltennie, amire a játékvezető és a körben ülők válaszolnak igennel vagy nemmel. A játék lényege kitalálni, hogy ki ül a játékvezetővel szemben.

11. Memória

A gyerekek körben ülnek. Gyümölcsöket vagy valamilyen tárgyakat kipakolunk a kör közepére. Kiválasztunk két gyereket. Egyet, aki megváltoztatja ezeknek a tárgyaknak a sorrendjét és egyet, aki kitalálja, mit változtatott.

12. Kacsa, kacsa, liba

A gyerekek körben állnak. Kiválasztunk egy gyereket, aki körbe-körbe megy és mindenkit megérint, miközben mondja, hogy kacsa, kacsa.... Valakire aztán azt kell mondania, hogy liba, és mindketten elkezdenek futni. Versenyeznek, hogy ki ér vissza hamarabb ugyanarra a helyre. Aki veszít, az kezdi el mondani, hogy kacsa, kacsa...liba.

13. Mondd és mutasd!

A gyerekek körben állnak. A pedagógus megmutatja, hogy mi a feladat, és megtanítja a „mondókát”, amelynek mindössze annyi a szövege: „a fejem, a vállam, a térdem, a bokám”, kétszer ismételve, majd lehet nehezíteni: „a fülem, az orrom, a szemem, a szám”. A szöveg mondása közben a gyerekeknek az épp kimondott testrészre kell mutatniuk. A mondókázás és a mutogatás egyre gyorsulhat.

14. Befőtt

Mindenki ül, eggyel kevesebb széket helyezünk el, mint ahogyan játsszuk. Mindenki kap egy gyümölcsnevet, egy-egy gyümölcsből többnek kell lennie. Például barack, szilva és körte. Amikor elhangzik valamelyik gyümölcs, akkor az azzal a névvel rendelkező játékosok felállnak és helyet cserélnek. Ha azt hangzik el, hogy befőtt: mindenki feláll és helyet cserél. Egy játékos mindig kimarad, ő áll középen és mondja a következő gyümölcsöt. Az célja, hogy minél hamarabb le tudjon ülni.

15. Közlekedéssel játék

A gyerekek kapnak a nyakukba egy táblát, valamilyen szárazföldi közlekedési eszköz képével. A talajra utakat rajzolunk, vagy ragasztunk szigetelőszalaggal. Ezt követően különböző tulajdonságok alapján szétválogatjuk a közlekedési eszközöket az utakon (lehet szín, a kerekek száma, hogy tömegközlekedési eszköz vagy nem, sínen megy-e vagy nem stb.). A játékhoz egy rendőrt is választhatunk, aki irányítja a forgalmat, megmondja, hogy mikor, milyen járművek mehetnek.

16. Jegyezd meg!

Egy tálcára különféle tárgyakat helyezünk el, amelyeket egy kendővel először letakarunk. Miután levettük a kendőt, a gyerekek 1 percig nézhetik a tárgyakat, majd a játékvezető ismét letakarja a tálcát. A játékosok próbáljanak leírni minél több dolgot azokról, amit a tálcán láttak.

17. Tűz, víz, repülő

Az óvodapedagógus vagy egy kiválasztott gyerek véletlenszerűen mondja, hogy tűz, víz, repülő. A gyerekeknek a tűznél fel kell állni egy székre, víznél le kell ülniük és a repülőnél le kell hasalniuk.

A 7– 8 éves korcsoport számára

18. Tulipánok

Az óvoda pedagógus négy tulipán fog a kezébe - piros, zöld, sárga és kék. Ha az óvónő felmutatja a pirosat, a gyerekeknek futniuk kell körbe, ha a zöldet, sétálniuk, ha a sárgát, egy lábon ugrálva kell haladniuk, ha pedig a kékét, akkor hátra fele kell menniük.

19. Elefánt vagy pálma

Körben állunk a közepén álló rámutat valakire, és vagy elefántot, vagy pálmát mond. Elefánt a közepén álló ormányt formál, a két másik pedig fület a külső karjából, pálma esetén pedig mindhárman a karjukat felemelik, mintha a pálma ágai lennének. Hármójuk közül a leglassúbb kerül a kör közepére. Ha két mozgással már túl könnyű a játék, szabadon tovább fejleszthető újabbakkal: pl. nyuszi: a középső ember a két kézfejjel nyuszifogakat formáz, szomszédjai a karjukkal nyuszifületeket mutatnak; turmixgép: a középső ember felemeli a két karját a magasba, szomszédjai pedig körbe-körbe forognak a felemelt karok alatt; kenyérpirító: a középső ember

fel-alá ugrál, a másik két ember egymás kezét fogva közrefogja a középső embert; hullám: a középső ember állva marad, a két szomszédja leguggol, majd cserélnek: a középső leguggol, a két szélső feláll; nagyobbak esetén: James Bond: a középső pisztolyos pózba vágja magát, kétoldalt a Bond-lányok rajonganak: Ó, James, ó James!; favágó: a középső a fa, a szélsők hangeffektekkal kísérve, épp fejszével kivágják.

20. Időgép

Idézzük fel magunkban, milyenek voltunk 5-7 évvel ezelőtt, majd próbáljuk megjeleníteni akkori önmagunkat! Igyekezzünk úgy járni, beszélni, mint akkor! A játék második felében hajtsuk előre az időgépet! Képzeljük el 5-10 -20-50 évvel későbbi önmagunkat! Játsszuk is el!

21. Posta

A gyerekek körbe állva vagy ülve fogják egymás kezét. Az óvónő is köztük van, aki valamelyik irányban hangtalanul elindít egy kézszorítást, amit tovább kell adni. (Játszhatják csukott szemmel is, erősebb a koncentráció!) Nehezítés lehet a pedagógus részéről, hogy két gyors szorításra megfordul az irány. Később a gyermekek is megfordíthatják az irányt. (Tapssal is lehet játszani: egy taps körbe megy, két tapsnál megfordul az iránya.)

22. Mindent fordítva játék

Gyerekek közül kiválasztunk egy "mókamestert", aki az egész csoportot irányítani fogja a játék során. A többiek feladata pedig nem más, mint hogy a mozdulatainak ellenkezőjét utánozzák. Aki legelőször hibázik, az lesz a következő "mókamester".

23. Kirándulás

A gyermekek körben ülnek. Gondolatban egy kirándulásra készülnek. Mindenki eltervezi, mit visz magával. Egyenként el is mondják, mire gondoltak, s valamilyen mozdulattal jelzik a tárgyat, dolgot. Pl. aki kiscicát visz magával, végig simítja a képzeletbeli állat hátát, vagy aki labdát visz, az a lábát lendíti, mintha rúgna. A játék második részében – nehezítésként -, egyik társukról el kell mondaniuk, mit visz a kirándulásra.

24. Barchoba

A gyerekek közül egyet kiválasztunk, aki gondol valamire. A többiek különböző kérdéseket tesznek fel neki, így amire ő csakis igennel vagy nemmel válaszolhat. Megfelelő kérdésekkel hamar ki tudják deríteni, mire gondolt a kérdezett, aki először kitalálja, az fog gondolni legközelebb.

25. Mi vagyok?

Egy adott témakörben minden játékosnak ki kell választania valamit (pl.: gyümölcs témakörben almát) és azzá kell válni, mozogni, a nevében beszélni, hogy kitalálják, ki is ő.

26. Amerikából jöttem

Ketten kimennek a szobából és választanak egy mesterséget. Ezután bejönnek, s a többieknek mondják: „Amerikából jöttünk, híres mesterségünk címere: sz,cs (szakács)”. Majd elmutogatják a választott mesterségüket. Azt még elmondhatják, hogy egy vagy kettő szó a mesterség. Ha két szó, akkor a két szó első hangját árulják el, ha egy szó, akkor az első és az utolsó hangot. Aki a gondolt mesterséget kitalálja, az megy ki egy választott társsal, új mesterséget bemutatni.

27. Árnyszínház

Kellékek: lepedő, kislámpa. Előkészület: egy ajtókeretbe feszítsünk ki egy lepedőt. Ez választja el a színészeket a nézőktől. A lepedő mögött, kipróbált távolságra, felállítunk egy lámpát, melynek a fénye a lepedőre vetül. Feladat: két gyerek elmutogat egy tevékenységet (pl.: ebédelés, fürdés, reggeli felkelés nyújtózkodással, fogmosás, torna, fogócska, öltözködés, hajmosás) többi gyereknek hang nélkül, csak a testük és a végtagjaik mozgásával. Az árnykép alapján a nézőknek ki kell találniuk, mit látnak. Az előadók álljanak egészen közel a lepedőhöz, de ne érjenek hozzá. Az első páros után kerüljön sorra mindenki, aki árnyszínházat szeretne játszani.

A 9 - X^{13} éves korcsoport számára

28. A háromrészes krokodil

A résztvevők 3 fős csoportokká alakulnak. A kiscsoportoknak az a feladata, hogy egy állatalakot jelenítsenek meg a testükkel úgy, hogy a figura három részből álljon, és mindegyik része mozogjon. Pl.: az egyik játékos a krokodil feje és karjaival, mint egy óriási szájjal tátogat; a másik játékos a krokodil teste, amely le-föl mozog, a harmadik a farka, amely jobbra-balra

¹³ Ide szívem szerint 99 évet írnék, azaz az emberi élet legfelső határát, bár a legidősebbekkel újra játszhatók a 3-4 éveseknek való játékok is.

verdes. Az igazán ötletes megjelenítésnél minden résznek más szerepe van. A feladat, hogy kitalálják egymás állatait.

29. Hoztam nektek valamit

A játszók körbe ülnek. A pedagógus így indítja a játékot: „Hoztam nektek valamit!” Mire a gyerekek megkérdezik: „Mit hoztál nekünk?” Ekkor a pedagógus átnyújt és megnevez egy képzeletbeli ajándékot. Pl.: „Egy labdát hoztam.” A játékosok átveszik az ajándékot és játszani kezdenek a képzeletbeli labdával. Úgy tesznek, mintha pattogtatnák, gurítanák, egymásnak adogatnák... A játékvezető következő mondata így hangozhat: „Hoztam nektek egy labdát és egy könyvet.” Mire mindenki úgy tesz, mintha olvasna és közben pattogtatná a labdát. Ezután a pedagógus ismét nehezíti a játékot: „Adok nektek egy labdát, egy könyvet és egy rágógumit.” Ekkor minden játékos úgy tesz, mintha olvasna, labdát pattogtatna és rágná a rágót. A játék addig folytatódik, amíg minden gyerek meg tudja oldani a feladatot. Ha az egyik játékos összezavarodik és nem tudja, hogy mutassa a további tevékenységeket, kezdődhet előlről az ajándékozás. Ajándékötletek: futógép, bokszesztyű, súlyzó, trambulín, mikrofon, fültisztító, görkorcsolya, kulacs, zsebkendő stb.

30. Antakaténusz szó-ó-rá

A gyerekek körben állnak és a tenyerüket úgy érintik össze, hogy a jobb kezükkel tartják a mellettük álló tenyerét (tenyereik az ég felé néznek), a bal kezük pedig a bal oldalukon álló kezében van. Amikor elindul a mondóka, akkor egy előre kiválasztott játékos elkezd a tapssorozatot, azaz a bal kezével beleüt a jobb kezén fekvő kezébe, az pedig továbbítja a tapsot. Amikor a mondóka a fix-hez ér, az a cél, hogy a beletapsoló ne találja el, tehát el kell rántani. Ha sikerül, akkor megtapsoljuk a játékost, és ő indíthatja a következő menetet. Ha nem sikerül idejében elrántani a kezét, akkor ő mondja tovább a mondókát.

A mondóka: „Antakaténusz szó-ó-rá

omá náó náó ti-ti-ti

omá náó náó ti-ti-ti

o en dzsó fix.”

31. Tapsolós

A gyerekek körben ülnek. A pedagógus tapsol valamit pl. ti-ti tá. A mellette ülő gyerek eltapsolja ezt, és hozzá teszi a sajátját pl. ti-ti tá, tá, szün. A következő gyerek az előtte lévő tapsolja el és szintén hozzá teszi a sajátját. Ez addig megy tovább, amíg körbe nem érnek.

32. Ez nem egy kendő, hanem...

A játékmester bevisz egy kendőt és körbe adja azzal a mondattal, hogy "Ez nem egy kendő, hanem..." és kitalál neki egy másik funkciót és bemutatja. Pl. lehet egy baba, akit ringat. Addig kell ringatni, amíg a többiek ki nem találják, mit szeretne mutatni. Az folytatja a játékot, akinek sikerült kitalálnia az előzőt.

33. Plusz egy mozdulat

A játékvezető elvégez egy egyszerű mozdulatot. Pl. megérinti az orrát. A mellette lévő gyermek elismétli a látott mozdulatot és hozzátesz egy új mozdulatot, és így tovább egyre több az ismételendő mozdulat.

34. Asztaltáncoltatás

Egy nagy asztalt körbe ülünk vagy állunk, és mindenki tenyérrel lefelé fordítva az asztalra helyezi mindkét kezét. Az egymás mellett ülők keresztezzék is a kezeket! (Tehát az asztalon a kezek sorrendje: én bal kezem, bal szomszéd jobb keze, jobb szomszéd bal keze, én jobb kezem). Egyikünk kezdésképpen ráüt egyet az asztalra, eztán a tőle jobbra lévő kéznek kell ütni, és így tovább. Ha valaki egyet üt, akkor tovább halad, ha kettőt, akkor megfordul az irány. Aki elrontja (nem üt, vagy akkor üt, amikor nem kéne), leveszi a hibázó kezét az asztalról. Győztes, akinek a keze legtovább az asztalon marad.

35. Megtévesztő

Körben állunk. Egyikünk megérinti valamelyik testrészét vagy ruhadarabját, de mást mond hozzá. Például megérinti a cipő sarkát és azt mondja: ez az orrom. A mellette állónak hirtelen az ellenkezőjét kell csinálnia: az orrát fogja meg, és azt mondja hozzá: sarkam. Aki elhibázza, zálogot ad. A játék ezután folytatódik, a harmadik mond a negyediknek, és így tovább. Ha végigért a kör, akkor kezdjük el még egyszer fordítva, hogy azok is kezdeményezők lehessenek, akiknek az első körben válaszolniuk kellett.

II. Szociális, érzelmi képességek (együttműködés, kitartás, kudarcátűrés, szabálytudat, érzelmek kifejezése, felismerése, másság elfogadása, türelem, empátia) fejlesztése

A 3- 4 éves korcsoport

1. Neked adom, vigyázz rá!

Körben állnak a gyerekek, az óvónő ad a szomszédjának valamilyen képzeletbeli tárgyat, élőlényt, embert, amit a gyerekek meg is neveznek, és ennek megfelelően kell vele bánniuk a többieknek is – egy nyuszt, egy labdát, kisbabát, kiscsikót, idős nénit, virágot....

2. Hangcsere

A csoport megegyezik két hangjelzésben (pl. ásítás, taps, dobogás), majd begyakoroljuk, memorizáljuk azokat. A játék kezdetét vállaló résztvevő az egyik meghatározott hanggal az általa kiszemelt társa felé fordul, aki föláll, s a másik egyeztetett hangot hallatva elindul. Félúton találkoznak, itt hangot cserélnek, majd mindkettő továbbmegy egy-egy másik játékos felé, míg végül mindenkit bevonnak.

3. Királyválasztás

Egy gyerek kimegy a teremből. A többiek megállapodnak abban, ki lesz a király. Visszahívják a kiküldött játékost, és a királyról mond mindenki (a kiválasztott király maga is) valami külső vagy belső tulajdonságot. Ez alapján kell a visszatért gyereknek kitalálnia, ki a király közülünk.

4. “Vigyázz, le ne essen!”

A gyermekek egy lepedő szélét fogják, a lepedőre egy labdát rakunk. A lepedőt közösen elkezdik mozgatni, ügyelve arra, hogy a labda le ne essen.

5. Ismerkedős játék

Körben állnak a gyerekek. A pedagógus dobja a labdát valakinek és mondja a saját nevét. Akinek dobta ő is dobja valakinek a labdát és mondja a saját nevét. Miután már mindenki nevét hallottuk, akár többször is, akkor már nem a saját nevünket mondjuk, hanem annak a nevét, akinek dobjuk a labdát. A játék célja, hogy megtanulják egymás nevét a gyerekek.

Az 5 - 6 éves korcsoport számára

6. Valaki hiányzik!

Egy kiválasztott gyereket kiküldünk a terem elé. A többiek megbeszélik, hogy ki ‘tűnjön’ el, ő el fog bújni valahova. A kiválasztott gyerek visszajön, és ki kell találnia ki tűnt el.

7. Brummogj medve

Körben ülünk a szőnyegen. Kiszámolóval kiválasztunk egy gyereket, aki kimegy a szobából. Ezután kiszámolóval kiválasztunk még egy gyereket, akit elbújtatunk a szőnyeg közepén egy takaró alá. Azután behívjuk a kiküldött gyereket (pl. Jöhet a cica, megsült a hurka). Aki bejött a terembe azt mondja, hogy brummogj medve, erre a takaró alá bújtatott gyerek brummog. A másik gyerekek ki kell találnia, hogy ki van a takaró alatt. Ha kitalálta, a takaró alá rejtett gyerek kimegy a szobából. Aki kitalálta, az meg kiszámolóval kiválasztja a következőt, aki a takaró alá bújik.

8. Süssü!

A játék megkezdése előtt titkon kiválasztunk egy „néma” résztvevőt, Süssüt, aki ugyanazt a mozgást végzi, mint a többi résztvevő, csak ő nem szólal meg, bárkivel is találkozik. A gyerekek szétszóródnak a csoportban. Előre nyújtják a karjukat és felemelik a tenyerüket, mint két „ütközőt”. Adott jelre becsukják a szemüket és elindulnak, ide-oda mászkálnak, ha ketten összetalálkoznak, tenyerüket összezsapják és Süssü! felkiáltással üdvözlnek egymást. Kivéve, mikor a néma Süssü játékoskal találkoznak. Ő ugyanis nem viszonzza a köszönést. Sőt, aki vele találkozik, maga is elnémul. Így a játék során egyre több lesz a néma találkozás, és a kezdeti köszöngetős hangkavalkád teljes némasággá változik.

9. Barátvadászat

A játékosok mozognak a térben, találkoznak egymással, kezet fognak, ő lesz a kézfogós barátjuk, mennek kiválasztanak egy másik játékost, az lesz a felül csapós barátjuk, tovább mennek, így lesz pl. fül-, térd-érintős barátjuk is. Majd a játékvezető gyorsan mondja a vezényszavakat a gyerekeknek: keresd meg kézfogós, felülcsapós stb. barátodat, búcsúzz el tőle, és keresd meg gyorsan a füles barátodat.

10. Kézgombolyag

A csoport körbe ül, kézfogással, figyelnek egymásra. A vezető kimond egy-egy szót pl.: erdő, szél, hullámok. Anélkül, hogy a kezeket elengednék, együtt, egymásra figyelve „mozogják el” az elhangzott szót:

erdő – kezek a magasban, mint a fa ágai

szél – hajladozás az előző pózban

vihar – erősebb hajladozás

hullámok – kezek hullámozó mozgása

harang – törzzsel harangozó hajlongás előre-hátra
ugrálókötél – karkörzés
labda – felállva páros lábon szökdelés
kövér lufi – kör kifeszítése nagyra.

11. Az óriáskaktuszok és a sziklák tánca

Bevezető mese: messze, messze más földrészen óriási préri nyújtózik. Egyik végén élnek az indiánok, másik végén a cowboyok, és nagyon félnek egymástól. Vadászni is csak akkor indulnak, ha a saját zenéjük (legjobb megoldás itt két egyszerű, élőben megszólaltatott dallam) szól. Amikor a cowboyok vágtnak a prérin, akkor az indiánok óriáskaktusszá változnak, ha az indián zene szól, akkor a cowboyok sziklává merevednek. Aztán mást gondolnak: az indiánok megérintik a köveket, a feléledt cowboyoknak baráti kezet nyújtanak: a két nép összebarátkozik, párosával táncolnak, hol az egyik, hol a másik zenére, a végén pedig egy nagy közös kör alakul ki.

A 7 – 8 éves korcsoport számára

12. Ki vagyok én?

Minden játékos hátára felkerül valami apró rajz/kép. A játszóké össze-vissza járnak a játéktéren és megnézik egymás hátát, majd a játékosoknak körül kell írniuk, hogy mi van a társuk hátán, így segíthetnek egymásnak, kitalálni, mik is ők a játékban. Ha sikerült, le lehet venni a hátukról a rajzot/képet.

13. Két gyermeknek négy keze

Kellékek: babzsák, puha labda vagy lufi. Előkészület: a gyerekek párokat alkotnak, s a játékvezető felé fordulnak. Két gyermeknek négy keze van, de ebben a játékban csak kettőt használhatnak úgy, hogy egymást átkarolják, vagy az egymás mellett lévő kezeiket összekulcsolják. Feladat: a játékvezető egy babzsákot, vagy puha labdát, vagy lufit dob nekik néhány méter távolságból. A játék célja, hogy a két gyermek – a szabadon levő kezét használva – közösen tudja elkapni a labdát.

14. Nézz a szemembe

Ez egy párválasztós játék, egy körbe kell állni a játékosoknak és becsukni a szemüket, és amikor játékvezető azt mondja, hogy nézzenek fel, mindenkinek egy adott valaki szemébe kell nézni, és ha szemkontaktus alakul ki, akkor párba állnak. Ezt annyiszor kell megismételni amíg, mindenki párt nem talál.

A 9 - éves korcsoport számára

15. Az én tárgyam

Mindenki hoz otthonról egy tárgyat, amin keresztül bemutatja magát. Miért ezt hozta? Mi a kötődése hozzá? Kitől kapta? Aztán összeszedjük az összes tárgyat, és kirakjuk az asztalra. Valakinek bekötjük a szemét, ő kiválaszt egy tárgyat, és elmondja emlékezetből, kié a tárgy, és miért ezt hozta az illető.

16. Páros versmondás

A játékosok alkossanak párokat, majd a pár egyik tagja verset mond, míg társa mögötte állva, a versmondó hóna alatt előrenyújtott kezeivel gesztikulál. A szöveget és a gesztust szinkronba kell hozni, egymásra koncentrált igényel a játék a párok tagjaitól. Természetesen, akik éppen nem szerepelnek, ők figyelik és hallgatják az előadást. A párok maguk találhatják ki, hogy milyen verset, mesét, szöveget mutatnak be. Lehetőleg olyat, amit mindketten ismernek.

17. Mátyás király levelet ír

Úgy játszunk, hogy mindenki választ egy párt, és az egyik háttal áll a másiknak. Elkezdjük mondani a következő mondókát, és hozzátesszük a mozdulatokat: Mátyás király levelet ír, (mutatóujjunkat húzzuk balról jobbra az előttünk álló hátán, mintha íránk). Pont, vessző, pecsét (a mutatóujjunkkal teszünk egy pontot, majd egy vesszőt húzunk fentről lefelé, végül az öklünkkel pecsételünk). Átolvassa, itt egy hiba, (vezetjük az ujjunkat balról jobbra, majd valahol megállva, odabökünk a hátára az "itt" szónál). Átolvassa, még egy hiba, (vezetjük az ujjunkat balról jobbra, majd valahol megállva, odabökünk a hátára az "még egy" szónál). Összegyűri és kidobja (meggyürkésszük, fölemeljük, majd lerakjuk a társunkat). Ezután szerepcseré következik.

18. Mi a gondom?

A tanulók négyfős csoportokban dolgoznak. Először a tanár mindegyikük hátára felragaszt egy öntapadós vignettát, melyre előzetesen egy valamilyen problémát jelentő állítást írt fel, pl. egyest kaptál biológiából, fáj a lábad, elvesztetted a lakáskulcsodat stb. A csoport egyik tagja hátat fordít, hogy a többiek el tudják olvasni, hogy mi a problémája. Ezután a másik három tanulótól tanácsokat kap a problémájának a megoldására, neki pedig ki kell találnia, hogy mi a problémája.

19. Élő dominó

Az első tanuló feláll és mond magáról egy állítást: szeretem a macskákat. Bárki a csoportból, aki szintén szereti, odaállhat mellé, majd egy újabb mondatot mond magáról. Az, akire ez az új állítás igaz, odamegy a második diák mellé, és ő is mond magáról valamit, ami őt jellemzi. A dominóhoz utolsónak csatlakozó tanulónak az lesz a feladata, hogy olyat tudjon mondani, amivel bezárja a dominót, azaz illeszkedik az elsőhöz is. A játék végén befejezésként végig lehet mondatni a dominóból összeálló mondatokat.

20. Milyen a viszony?

Párokat alkotunk, akik az időjárásról beszélgetnek. A többieknek ki kell találni, hogy a két beszélgető között milyen a viszony - ez verbálisan nem hangozhat el. A pároknak az alábbi utasítást a fülükbe súgja a játékvezető, vagy a játékosok maguk is kitalálhatják a kettőjük közti viszonyt.

Pl.:

- jó barátok,
- csak most ismerkedtek meg,
- már hosszabb ideje ismerik egymást, de valami megzavarta a kapcsolatukat,
- ki nem állhatják egymást, de beszélniük kell egymással.

21. Autó rajzolás

A diákok közösen rajzolnak egy autót a táblára. Mindenki egy dolgot rajzol csak az autóhoz, ami lenne egy autón vagy autóban. Pl. A kormány lennék az autón mert vezető típus vagyok és szeretek irányítani./ A rádió lennék az autón, mert mindenkit szórakoztatok. Ha már rajzolt mindenki, de még hiányos az autó, akkor mindenki mehet még egyszer.

22. Jó tulajdonságos

Minden gyereknek a hátára ragasztunk egy lapot. Össze-vissza sétálnak a gyerekek a teremben, és egymás hátára írnak fel jó tulajdonságot a másikról. (Nem kell mindenkinek mindenki hátára írnia, és egy tulajdonság ne szerepeljen egy lapon kétszer.) Ezután levesszük a lapokat a hátukról, és mindenki megnézi, hogy miket írtak róla.

23. Rajzoljunk együtt

Párokat alkotva fognak rajzolni a gyerekek. Közösén fognak egy ceruzát, négy dolog közül lehet választani (fa, ház, madár, virág), de nem szabad beszélni mit fognak rajzolni. A végén elmagyarázzák, hogy ki mit szeretett volna rajzolni, ki volt a domináns a rajzolásban, ki hogyan érezte magát. Nehezítés gyanánt lehet szabadon bármit rajzolni.

24. Kézbáték

Körben állunk. A kör közepére beáll egy önként jelentkező. Feladata az, hogy becsukott szemmel körbe sétál, és mindenkinek megfogja a kezét. Egyszerűbb feladat, hogy kitalálja, kié a kéz. Egy másik lehetőség az, hogy jellemzi az adott kezet pl.: dolgozó, ápoló, felkészült. Sokkal nehezebb, ha minden megfogott kézről el kell mondania a gondolatait, ez lehetőséget ad arra, hogy a másokról alkotott véleménynyilvánítás finomodjon, mélyüljön.

25. Szívesen lennék, sohasem lennék

A játékvezető meghatároz 5 dolgot (növény, állat, tárgy, természeti jelenség, bútor) mindenki írja az egyes kategóriák mellé azt, hogy milyen növény, állat stb. szeretne, nem szeretne lenni. Minden választáshoz írjon indoklást is. Pl.: szívesen lennék jegenyefa, mert messzire ellát, nem szeretnék lenni fenyő, mert nem szívesen érnek hozzá. Mindezt lehet természetesen szóban is megválaszolni.

26. Együtt könnyebben megy?

Ebben a játékban a játékosoknak úgy kell meghajtogatniuk egy bizonyos origami madarat/hajót stb. hogy egy párban mindenki csak egy kezét használhatja.

III. Verbális képességek (hangképzés, szókincs, szövegalkotás) fejlesztés

A 3 - 4 éves korcsoport számára

1. Rakéta

„Boka, térd, comb, has, taps, RAKÉTA!” A szavak mondása közben a gyerekek a megnevezett testrészüket váltott kézzel ütögetik. Ahogyan a testrészekkel felfelé haladnak, a hangerejüket is fokozatosan növelik. A „taps” szóra tapsolnak és a „rakéta” szót már hangosan kiáltják. (A testrészeket később ki is egészíthetjük.)

2. Áruházban jártam

A gyerekek helyezkedjenek el félkörben a pedagógussal szemben, aki így kezdi a játékot: Az áruházban jártam, és vettem egy ...! A tárgyat azonban nem nevezi meg, csak mutat azzal kapcsolatban egy jellegzetes mozdulatot pl. az óvónő azt mutatja, ahogy a kezére húzza azt a bizonyos tárgyat. A gyerekeknek ki kell találniuk az elmutogatott szót – a kesztyűt. Nehezítés: ha a gyerekek kitalálták az árut, akkor jöhet az új tárgy, de az előzőleg megvett tárgyat is mindig meg kell mutatni. Ötletek a vásárláshoz: kabát, táska, fogkefe, rúzs, fésű, telefon, fagyi, rágó, fülbevaló.

3. Utánozd le!

A játékvezető állatok, járművek hangját, mozgását utánozza. Majd a gyerekek is megpróbálják leutánozni, vagyis megpróbálnak ők is kutyává, repülővé, hallá, lóvá, teherautóvá ... átváltozni.

4. Ajaktorna, nyelvtorna: „manócska” – játék

A gyerekek a mondóka instrukciója alapján érintik meg, ill. mozdítják meg egyes testrészeiket:

Mindenkinek van egy kis házikója (a fejed),

a háznak van ablaka (a szemed),

a háznak van kapuja (a szád),

a háznak van rácsos kapuja (a fogad),

a házikóban van a manócska (a nyelved).

Csukd be az ablakot – nyisd ki az ablakot,

tárd ki a nagy kaput – csukd be a kaput,

tárd ki a rácsos kapud - csukd be.

Szép, napos, idő van, kiszalad a manócska.

Esik az eső, beszalad a manócska.

Kukucskál jobbra - balra. Sepreget ide - oda. Körbe szalad.

Gombócot eszik jobbra - balra. Hintázik előre - hátra. Lovacsázik.

Elfárad a manócska, aludni tér, ablak, kapu becsukva vigyázza az álmát.

Az 5 - 6 éves korcsoport számára

5. Szoborjáték

Kiválasztunk két gyermeket. Úgy állítjuk őket, hogy ne lássák egymást! Ezután egyikük „szobrot” alakít. Úgy áll, ahogy szeretne. A másik a gyermekek irányításával megpróbál ugyanolyanná válni. A csoport mondja, hogy mit tegyen. Pl. Emeld fel a karod és hajlítsd be! stb. Ha sikerült, és a két szobor ugyanolyanná változott, a szereplők cserélődnek. A gyermekek csak szóval irányítsák társukat!

6. Hangposta

A résztvevők körbe ülnek. A pedagógus (vagy a kiszámolt gyermek) hangpostát küld. A feladó a jobb oldalon mellette álló társának a fülébe súg egy szót, aki továbbadja a következő játékosnak, és így megy tovább. Az utolsó gyerek hangosan kimondja, amit hallott. A feladó megmondja, hogy valóban azt a szót adta-e postára, és választ maga helyett egy új feladót. Variáció: A feladó egy szó helyett egy utasítást indít el, amely egyszerű cselekvésre szólítja fel azt a gyereket, aki utolsóként kapja meg az üzenetet, és ő eleget tesz a felszólításnak.

7. Versmondás

Egy mindenki által ismert verset (javasolt Weöres Sándor játékversei) különböző prozódiai módon saját ötletek (lassan, hangosan, magas hangon, tapssal, dobogással stb.) alapján közösen mondogatni.

8. Befejezetlen mondat

Az óvónő mond egy befejezetlen mondatot, a gyermekek ezt megismételve kibővítik vagy befejezik egy-egy szóval.

9. Kakukktojás

Válasszuk ki azt a szót, amelyik nem illik a többi közé!

Pl. sapka, zokni, asztal

csoki, ceruza, zsemle

Levél, kivi, szekrény

A 7– 8 éves korcsoport számára

10. Szómondogató

A gyerekek körben ülnek vagy állnak. A pedagógus mond egy gyűjtőnevet pl. járművek/ virágok/ háziállatok/ bútorok/ gyümölcsök. A pedagógus a mellette lévő gyerekek odaadja a labdát, és az a gyerek mond először egy témához tartozó szót, majd tovább adja a labdát, és a következő mond egy szót és így tovább.

11. Megy a labda

A játékvezető ezzel a mondattal indít: “Megy a labda m hanggal” – pl. majom, malom...”. Ezt követően, akinek dobja a labdát m hanggal kezdődő szót kell mondania.

12. Halandzsa játék

Válasszunk ki 2 embert, akiknek párbeszédet kell folytatniuk, de nem mondhatnak ki értelmes szót. Halandzsa nyelven kommunikálnak egymással. A többieknek ki kell találniuk, hogy mi lehet a beszélgetés témája, mit szeretnének közölni egymással.

13. Gyere ide mellém...!

A gyerekek körbe állított székeken ülnek, van egy fölösleges szék. Az egyik gyerek kezdi, akinek a jobb oldalán a szék üresen maradt: „Gyere ide vidáman! – szólítja meg egyik társát. Majd az a gyerek következik, aki mellett üresen maradt a szék. A gyerekek bármelyik hangulat vagy érzelm kifejezését kérhetik (szomorú, dühös, fáradt, unott, öntelt, mérges, stb.), azonban nem lehet kétszer ugyanazt kívánni. Előnyös lehet, ha a játékvezető bemutat egy-egy hangulatot, hogy a gyerekeknek legyen bátorságuk kifejezni az adott érzelmi állapotot.

A 9 - éves korcsoport számára

14. Mesealkotó

A gyerekek körben ülnek vagy állnak. A pedagógus mond egy mondatot, ezután a mellette lévő gyerek mond egy másik mondatot, ami kapcsolódik az első mondathoz, ezzel folytatva a történetet. Minden gyerek sorban egymás után hozzátesz egy mondatot a meséhez.

15. Dialógus-szerkesztés

Mindenki három cédulára külön-külön ír egy-egy mondatot (közmondás, szólás nem lehet), a cédulákat összeszedjük. Majd kétfős csoportokat hozunk létre, és kiosztunk nekik 6 cédulát, ők párban dialógust alkotnak két szereplővel, és a szereplők csak azokat a mondatokat használhatják fel, ami a kapott cédulákon szerepel. A többieknek ki kell találni, kik a személyek, hol, mikor játszódik a történet.

16. Mesemondás

Mindenki által ismert mesét közösen mesélnek, különböző érzelmi festéssel. (harag, bánat, izgatottság, vidámság) a változást a pedagógus fogja jelezni. A játék végén megkérdezhetjük, hogy melyik részlethez melyik hangulat illett volna és miért.

17. Akasztófa-játék

Egy kiválasztott gyerek kitalál egy szót, és ahány betűvel rendelkezik, annyi vízszintes vonalat húz a táblára. A hosszú mássalhangzókat két vonal összekötésével jelzi. A többiek egy-egy betű kimondásával találgatják, milyen betűk fordulhatnak elő a kitalált, ismeretlen szóban. Amikor rossz magán- vagy mássalhangzót mondanak, akkor a gyerek az akasztófa rajzát egy-egy vonallal egészíti ki. Ha kész lesz az akasztófa-rajz, mielőtt kitalálják a szót, veszítettek. Aki először kitalálja a szót, helyet cserél a kiválasztott gyerekekkel.

18. A kismalac ebédel

Ábécérendben kell sorra ételneveket mondani. A játékvezető kezdi: „A kismalac ebédel, ezért kap egy almát.” 19. A következő mondatokat a gyerekek mondják sorban. Mindig az ábécében soron lévő betűvel kezdődjön az étel neve! Pl.: A kismalac ebédel, ezért kap egy áfonyát. A kismalac ebédel, ezért kap egy banánt. Cukrot, csipkebogyót, diót, egrest, fánkot, gumicukrot ... Ha egyes betűknél megakad valamelyik játékos, biztassuk, hogy nyugodtan használhat mellékeveket is. Pl. hideg fagyit, ízes palacsintát... Játshatjuk a példa szerint a játékot, s játszhatjuk úgy is, hogy szóláncot alkotunk közben, vagyis fel kell sorolni minden játékosnak az előtte elhangzott ételeket sorban, s utána hozzátenni az új szót. Pl.: A kismalac ebédel, ezért kap egy almát, egy áfonyát, egy banánt, egy cukrot....

18. Ki, Kivel, Hol, Mikor, Mit Csinált?

Előkészület: minden játékos üljön az asztalhoz, egy papírral, s egy ceruzával a kezében. A papírlap tetejére írva, válaszoljunk a ki? kérdőszóra feltett kérdésre. Majd hajtsuk be a választ gondosan, úgy hogy ne lássa senki, amit írtunk, s adjuk át a tőlünk jobbra ülő játékos kezébe a

papírkánkat. Tehát mindenki balról kapja a papírt, amire írnia kell. Most a behajtott rész aláírva, válaszoljunk a kivel? kérdésre. Ismét hajtsuk be a választ, s adjuk tovább. Így válaszoljuk meg mind az öt kérdést. Senki ne kukucskáljon! Amint megvan az öt válasz, ismét adjuk jobbra a behajtott követően, a nálunk lévő papírt. Ezután jöhet a felolvasás: Pl.: „Buxsi kutya Paprika nénivel a pingpongasztalon, tegnap reggel, mákos tésztát evett.” Csak az nyissa ki a kezében lévő papírt, aki éppen soron van az olvasásban.

12. Testi képességek (nagymozgások: kúszás, mászás, futás, labdahasználat; finommozgások: ujjak mozgatása) fejlesztése

A 3 - 4 éves korcsoport számára

1. Kéz, ujjak mozgatása

Amikor kinn süt a nap,
(a két kéz öt ujját nyitva)
A csiga a házában marad.
(az ököl zárva, a hüvelykujj eldugva)
De amikor eső hullik,
(két kéz a fej fölött, az ujjak mozgatása)
Csigabiga előbújik,
(a fej két oldalán a két mutatóujj)
Neki az a jó idő,
Mikor esik az eső.
(az ujjak mozgatása, az eső utánzása)

2. Megmentőm

Kiolvasunk egy gyereket, ő lesz a fogó. A többi gyerek menekül a fogó elől. Ha a fogó valakihez közel kerül, akkor egy társa az ölelésével megmentheti őt. A fogó nem foghatja meg azt, akit átölelnek.

3. Hóemberolvadás

A gyerekek az óvónő meséjére figyelve, mozgásukkal próbálják a hallottakat megeleveníteni, eljátszani. Közben többször átélik a feszülés és ellazulás élményét, az átmeneteket az egyik állapotból a másikba. Hangulatában ideillő zenével segíthetjük az átélést. A gyerekek friss, pihés hóból hóembert építtettek. „Most ti lesztek ezek a hóemberek. Változzatok hóemberré!” Azonban hamarosan kisüt a nap. A sugara felolvasztják a hóembereket, akik lassan olvadni kezdenek. Már csak egy-egy víztócsa marad a helyükön. „Az egész testetek kellemesen átmelegszik. Nyújtózkodjatok egy nagyot, és frissen keljete fel!”

4. Fagyott babzsák

Mindegyik gyerek kap egy babzsákot, amit a fejére tesz, és járkálni kezd vele a teremben. Amelyik gyereknek leesik a fejéről, megáll ("megfagy"), amíg az egyik társa fel nem szabadítja. Ha visszarakja a másik fejére a babzsákot, a gyerek "megolvad", és tovább sétálhat.

5. Hinta

Törökülésben ülnek egymással szemben, kézfogás, előre-hátradőlés.

6. Szobros tánc

A gyerekek zenére táncolnak, amikor a pedagógus megállítja a zenét, akkor minden gyerek szoborrá változik, azaz nem mozdulnak meg. Amikor újra elindul a zene, ismét táncolnak a gyerekek.

7. Várostrom

5-6 építőelemből várat építünk. Ezt kell eltalálni labdával. Aki egyszerre dönti le az összeset, az a győztes.

Az 5 - 6 éves korcsoport számára

8. Ház-gyerek-vihar

Ketten házat tartanak. Minden házban egy gyermek guggol. Az óvónő vagy egyik gyermek vezényszavakkal irányítja a játékot: gyerek - csak a gyermekek szaladnak át egy másik házba. Háztető: a háztetőt alkotó gyermekek új párt alkotva egy másik gyerek fölé állnak. Vihar: mindenki helyet cserél, senki sem maradhat az előbbi szerepében. A cél, hogy minél gyorsabban tudjanak a gyerekek eleget tenni a vezényszavaknak.

9. Tavasztündér

A gyerekek kellemes, lágy zenére hópihe táncot járnak. A zene elhallgatása jelzi a fagy megérkezését: a gyerekek jégszoborrá változva, mozdulatlanul állnak. A tavasztündér – egyik előre kiválasztott gyermek – kedves simogatással sorra feléleszti a szobrokat. Aki felolvadt, maga is a társai segítségére indul, ő is simogat, ébresztget. Zeneszóra újra indulhat a vidám tánc, például erdei manócskák tánca. A fagy többször is visszatérhet, ennek megfelelően a gyerekek hol mozdulatlanságba dermednek, hol lazán, könnyedén mozognak.

10. Csöpörög az eső

A gyermekek egyenes háttal az asztal mellett ülnek, kezüket az asztal mellé fektetik. A játékvezető különböző szavaira meghatározott ujj és kézmozdulatokat végeznek: így a csendes esőtől egészen a viharig fokozhatjuk a játékot. A sorrendet nem kell betartani, kedvünk és belátásunk szerint válogathatjuk:

Szital az eső: Nyújtott ujjal zongoráznak.

Esik: Két mutatóujjukat felváltva ütik az asztal szélének.

Jégeső: Az ujjpercek csontos végével kopognak.

Szélvihar: Kezüket fejük fölött lóbálják, mintha a fákat fújná a szél közben mondhatják, hogy „sssss...”.

Forgószél: Két kézfejük körbe hajtják, mint egy kereket, ellenkező irányba megismétlik, itt hangosabban utánozhatják a szél hangját.

Hóvihar: Kezüket fel-le mozgatják, mintha a hó szitalna.

Mennydörgés: Ökölrel dörömbölnek.

Villámlik: Mindenki felemeli a kezét, és hirtelen leejti.

Kisüt a napocska: Egyik kezüket a magasba nyújtják és ujjukat szétfeszítik, mintha napsugarak lennének.

Naplemente: Ökölbe szorított kezüket lassan az ölükbe engedik.

11. Benn a bárány, kinn a farkas

"Benn a bárány, kinn a farkas

Hízik a bárány, szárad a farkas

//:Szabad vásár mindenkinek

Gazdagnak és szegénynek://"

A gyerekek körben haladnak előre. A körbe kiválasztanak egy bárányt és a körön kívülre egy farkast. Ők a körrel ellentétes irányba haladnak. Közben éneklük a mondókát ("Benn a

bárány..."). A "Hízik a bárány" sornál csukva tartják kezükkel a kört, a "Szabad vásár" éneklésekor pedig folyamatosan felemelt kézzel "kaput" nyitnak a farkasnak. Addig éneklük a dalt, amíg a farkas meg nem fogja a bárányt.

12. Lipem,lopom a szőlőt

"Lipem, lipom a szőlőt

Elaludt az öreg csősz

Furkósbót a kezében

Vaskalap a fejében

Teli a kosár!"

A gyerekek közül kiválasztunk egy csőszet, aki egy széken ülve alszik, miközben társai az ő "szőlőt" lopkodják. Amikor eljutottak az énekben odáig, hogy "Teli a kosár!", akkor a csősz felébred, és megpróbál egy "tolvajt" elfogni. Ha sikerül, a megfogott lesz az új csősz.

13. Biciklizés

Páros gyakorlat. Hanyatt fekvé összerakják a talpukat, és bicikliznek. Ha már jól begyakorolták, papírlapot teszünk a talpak közé, úgy kell kerekezni, hogy az ne essen le.

14. Járás kötélén

A földre fektetett kötélén (leragasztott szigetelőszalag is lehet) kell különböző módon menni: pl. lábak az egyik, kezek a másik oldalon.

15. Szoborfogó

Kiválasztunk kiszámolóval egy gyereket, az lesz a fogó. A gyerekek a kijelölt területen szaladgálnak, menekülnek a fogó elől. Akit megfog a fogó az terpeszbe áll ott, ahol megfogta őt a fogó. A többiek kiszabadíthatják őt úgy, hogy valaki átbújik a terpesze alatt. Akit kiszabadítottak, visszakerül a játékba.

16. Székfoglaló

Körbe teszünk egymásnak háttal eggyel kevesebb széket, mint ahány gyerek játszik. A gyerekek körbe-körbe sétálnak a székek körül miközben szól a zene. Amikor a pedagógus megállítja a zenét, le kell ülni egy székre (egy székre csak egy gyerek ülhet). Akinek nem jutott szék, az kiesik a játékból. Ezután kiveszünk a körből egy széket és elindítjuk a zenét, a gyerekek

meg felállnak és mennek tovább körbe-körbe. Addig megy a játék, amikor már csak egy szék körül mennek ketten és az nyer, aki leül rá.

17. Lopós játék

A játékvezető a kezében tart valamit (babzsák, sapka stb.), és hátat fordít a csoportnak. A többieknek ezt kell kivenniük a kezéből úgy, hogy amikor a játékvezető visszafordul, és rájuk néz, ne mozogjanak. Aki elsőre megszerzi a tárgyat, a következő körben ő lesz a játékvezető.

A 7 – 8 éves korcsoport számára

18. Hol talált el a vadász?

Kiolvassuk az első vadászt, aki mélyen lehajol, háromig számol, a többiek szétfutnak. Háromra a vadász elindul, és igyekszik elkapni valamelyik játékost, mégpedig úgy, hogy valamelyik testrészén megérinti (fején, bal karján, fenekén, mellén, lábszárán, vállán stb.) Akit megérint, az lesz az új vadász, de ő már csak úgy vadászhat, hogy egyik kezét ráteszi arra a helyre, ahol eltalálták. Variáns: mindenki oda teszi a kezét, ahova az új vadász! Az új vadász szintén igyekszik megérinteni valakit, mégpedig lehetőleg minél faramucibb helyen. Pl. a lábszárán, hogy lehajolva bicegjenek, vagy a hátán, hogy hátra nyúlva fussanak.

19. Kirándulunk

Képzeletbeli kirándulásra indulunk a gyerekekkel. Mindent megpróbálunk mozgással, hangokkal eljátszani, kifejezni. Eljátsszuk, hogy gondosan felöltözködünk, becsomagoljuk a hátizsákunkat. Közben mindent megbeszélünk, mindenki ötletét figyelembe vesszük. Szállhatunk vonatra, ringatózhatunk csónakon, nekifeszülhetünk a szélnek a repülőnkkel, lengedezhetünk ejtőernyővel stb. Az erdőben lakmározhatunk, fára mászhatunk, lepkét követhetünk, szedhetünk virágot, labdázhatunk. Mehetünk meredek hegyre fel, futhatunk farkas elől, lépegethetünk csúszós köveken. Mehetünk át keskeny fatörzsön patak felett, bele is eshetünk. A játék végén fáradtan vonatra szállva, énekszóval hazaérkezhetünk. Megérkezve beszéljük meg, kinek mi tetszett a legjobban.

20. Fák vagyunk

A gyerekek a felnőtt nyugodt hangú, folyamatos instrukciói alapján egy fának a szerepébe képzelik magukat. Nyugtató hatású, relaxáló jellegű zenével elősegíthetjük a nagyobb átélést.

A gyerekek erős, terebélyes fává változnak, így mozognak szellőre, viharra. Ősz lesz. A fa levelei elgyengülnek, hullani kezdenek, a gyerekek most a levelek szerepébe lépve eljátsszák a levélhullást. Táncolhatnak, ide-oda röpködhetnek, pöröghetnek, míg a végén a levelek beborítják a földet. A levél az esővel beszivárog a földbe. A gyerekek, mint megbúvó magocskák, lassan kihajtanak, s újra fává változnak. A fák magába szívják a friss tápanyagot, s növekedni, erősödni kezdenek.

21. Mókus, mókus ki a házból

Az óvónéni elhelyez a teremben/udvaron egy karikával kevesebbet, mint ahány gyerek játszik. A karika lesz a "ház" a gyerekek pedig a "mókusok". Ha az óvónő azt kiáltja hogy: Mókus, mókus ki a házból!", akkor minden gyerek kiugrik a karikából és szabadon sétál, futkározik a karikák között. Ha meghallják a "Mókus, mókus be a házba!", akkor egy karikát kell találniuk maguknak. Aki "ház" nélkül maradt, az mondhatja a "varázsszót" a többieknek, hogy ne legyen kudarc-érzése.

22. Elvesztettem zsebkendőmet

"Elvesztettem zsebkendőmet

Szidott anyám érte

Annak, aki megtalálja

Csókot adok érte

Szabad péntek, szabad szombat

Szabad szappanozni

Szabad az ég galambomnak

Egypár csókot adni."

Körben állnak a gyerekek, kézen fogva, énekelve haladnak előre. ("Elvesztettem...") Egy gyerek kívül halad ellentétesen egy kendővel a kezében. Akinek a háta mögé leejti, az megpróbálja elkapni őt. A többiek megállnak és tapsolva énekelnek tovább ("Szabad péntek, szabad szombat..."). A vesztes marad a körön kívül, és újra elindul a kendővel a kezében.

23. Szalagfogó

Minden gyerek oldalára kötnek egy szalagot, az a cél, hogy a fogó minél több szalagot tudjon megszerezni. Lehet több fogóval is játszani, vagy lehet mindenki fogó egyszerre, és egymástól próbálják meg megszerezni az ellopott szalagokat.

24. Nyúlfogó

A gyerekek párokat alkotnak és leülnek a földre elszórtan a játéktéren. A pedagógus kijelöl közülük egy párost, az egyik játékos lesz a nyúl (ő menekül), a másik játékos pedig a vadász szerepét tölti be (ő a fogó). Ha a vadász megfogja a nyulat, szerepcsere következik, de ha a nyuszi leül a földön ülő társaihoz, akkor onnan az egyik felpattan, és átveszi a nyuszi szerepét, fontos, hogy az a földön ülő gyerek nem lehet nyuszi, aki mellé ült a menekülő nyuszi. A játékot lehet nehezíteni több fogó-nyúl elindításával.

25. Színkidobós

A játék elején mindenkinek kell mondani egy színt ezentúl, ez lesz a neve a játékban. Ki kell nevezni az első feldobót is, majd minél szorosabb kört kell kialakítani. Aki először feldobja a labdát, az hangosan mondja az egyik szín nevét is, annak a színnek ott kell maradnia, ő lesz az első kidobó. A többi játékosnak annyi ideje van elfutni, amíg a kidobó el nem kapja a labdát. Ha elkapta, azt kiáltja, hogy Állj! ebben a pillanatban mindenkinek meg kell állnia. A kidobó ezután elindul a játékosok irányába, de csak 5 lépést tehet, szóval érdemes a legközelebbi játékost kidobni, de minél több embert el tud találni, annál jobb. Következő körben ő dobja fel a labdát.

26. Diódobás

Az egyik gyerek dobjon a magasba egy diót, a tojástartót tartó játékos pedig próbálja elkapni! Minden gyerek egymás után háromszor kaphatja el a diót.

27. Célba dobás

A gyerekeket két csapatra osztjuk. Mindegyik csapat előtt van egy karika. Ezekbe a karikákba kell beletalálniuk a babzsákokkal. Az a csapat, akinek több babzsák lesz a karikájában, az nyer. A vesztes csapatnak végre kell hajtaniuk egy büntető feladatot, amelyet a nyertes csapat talál ki.

28. Éhes béka

Egy kiválasztott gyerek háttal áll a társainak. Ő lesz a béka, a többiek pedig a legyek. Amíg a béka háttal áll, addig a legyek mozoghatnak és zümmöghetnek. Amint a béka megfordul, mindenkinek szoborrá kell változni.

29. Add tovább!

A gyerekek körben ülnek és egy dalt énekelnek. Eközben egy tárgyat kell tovább adniuk. A dalnak vége lesz, és az a gyerek, akinél az adott tárgy van, kiesik, ki kell ülnie a körből. A dal újra indul, és megint játszanak egy kört. Most akinél marad a tárgy ő is kiesik, de az előző kiesett visszaülhet.

A 9 - éves korcsoport számára

30. Tipp-Topp-Topogós

A játékvezető ismertesse a kulcsszavak jelentését – ezek egy-egy mozgásformának felelnek meg:

Tipp= a kezeket szabadon kell mozgatni, vállból vagy csuklóból, kinek hogy van kedve

Topp= lábakat kell mozgatni, de úgy, hogy mindenki ülve marad közben

Topogós= kezet, lábat kell mozgatni egyszerre és topogni is, de halkan

Kipp= kézmozgás + egy taps

Kopp= lábmozgás, de a lábat egy kicsit a földhöz kell koppantani

Kopogós= székről felállva úgy kell mozogni, hogy közben kopognak is a lábukkal.

Egy kis gyakorlás után a játékvezetőnek valamelyik kulcsszót kell kiáltania, a játékosoknak pedig az adott mozgást kell végezniük. A kulcsszavakat csak akkor változtassa meg a játékvezető, ha már mindenki átvette az irányított mozgást. Szerencsésebb, ha először csak három kulcsszó jelentésével gyakorolják, majd amikor már jól megy, akkor mondják el a következő hármat.

31. Szamuráj, gésa, oroszlán

A játszók két csoportra oszlanak. A három karakter közül választanak egyet, az adott csoport minden tagja ugyanaz a karakter legyen. A szamuráj legyőzi az oroszlánt, aki megeszi a gésát, aki viszont elrabolja a szamuráj szívét. Mindegyik karakterhez tartozik egy mozdulat, amit a játszók találjanak ki. Amikor a két csoport eldöntötte, melyik karaktert játssza, egymástól kb. 1 méterre megállnak és adott jelre mindkét csoport tagjai mutatják a választott karaktert. Az erősebbek megpróbálják elfogni a gyengébbeket, mielőtt még azok az előzőleg kijelölt "házba" érnének. Akit elkapnak, átáll. Ezután új kör következik. Ha mind a két csoport ugyanazt találta, ki például mind a ketten oroszlánok, akkor barátkoznak. Ha az egyik csapat elfogy, újra kezdődhet a játék.

32. Hullámmozgás

A játsszók menetirány szerint körbe állnak. A játékosok két kézzel fogják egymás vállát. Egy hullámnak kell ritmusban végig futnia a körön, ezért fokozatosan, a sor elejéről kezdik a guggolást, majd a fölegyenesedést. Mihelyt az egyik játékos leguggol és felegyenesedőben van, máris guggol az előtte lévő társa stb. Addig ismételjük, amíg összehangoltta válik a mozgás. Élményt a csoportnak a gyors tempóban, valóban hullámszerűen végzett mozgás ad.

33. Újságpapíron táncolás

A játék elején a játékosok választanak egy irányítót, aki a zenét fogja kezelni és figyel, hogy mindenki betartsa a szabályokat. Mindegyik játékos kap egy újságpapírt, amin addig kell táncolni, amíg a zene szól. Ha megáll a zene, félbe kell hajtani a papírt, és ha valaki lelép a papírról, az kiesik. A papír egyre kisebb lesz.