

Hajdú Krisztina

Mindenki JÁTÉKA

Játék és szabadidő gyerekekkel

Képzési olvasókönyv és játéktár

Módszertani kiadvány



Kiadja a Magyar Máltai Szeretetszolgálat.
A kiadás az Európai Unió támogatásával
a TÁMOP-5.2.1-12/1-2012-0001 Gyerekesély program
országos kiterjesztésének szakmai- módszertani
megalapozása és program kísérésére
c. projekt keretében valósult meg.



Hajdú Krisztina

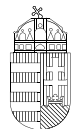
Mindenki JáTéka

Játék és szabadidő gyerekekkel

Képzési olvasókönyv és játéktár

Módszertani kiadvány

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

Tartalom

Szerző: Hajdú Krisztina, klinikai gyermek szakpszichológus

Nyelvi lektor: Kurucz Andrea

Könyvterv, borítóterv, tördelés: Veloz Nóra

Mindenki Játéka. Játék és szabadidő gyerekekkel

ISBN 978-615-80372-2-8

A kötet a Gyerekesély projekt keretében kidolgozott Játszótéri animátor és koordinátor, Játékszervező valamint Játékkészség fejlesztés képzések segédanyaga.



- I. Bevezetés / 5
- II. A gyermek és a világ, amelybe érkezik / 7
- III. A gyermeki játék / 25
- IV. Mozgás, tér, természetszeretet / 37
- V. Mese, vers, mondóka, ének / 53
- VI. Kreativitás, fantázia és játékeszközök / 61
- VII. Epilógus / 85

I. Bevezetés

*„A gyermekkor veszélyben van, és a játék egy kihalóban lévő művészet.”
(Sally Jenkinson)*

A gyermekkor valóban veszélyben van, egyre szűkebb a szabad élettér a gyerekek számára, és sokféle elvárás zúdul rájuk már egészen kicsi korukban is. A modern életkörülmények egyre kevésbé felelnek meg a gyermekek valós igényeinek, szükségleteinek. Ezzel a fejezettel gondolkodásra szeretnék biztatni, hogy a ma természetesnek elfogadott dolgokat, eszközöket, életkörülményeket a gyerekekre gyakorolt hatásuk szerint értékeljük. Nem mintha egészében véve rossznak, károsnak hinném a modern életkörülményeket, eszméket, illetve a technikai vívmányokat; inkább az a célom, hogy tudatosabban használjuk, élvezzük ezeket, miközben a gyerekek fizikai, lelki, szellemi szükségleteit is figyelembe vesszük .

II. A gyermek és a világ, amelybe érkezik

A gyerekeket rengeteg harsány, durva, számukra bántó inger éri. Ők sokkal érzékenyebbek, fogékonyabbak a felnőtteknél, és mi ezt legtöbbször nem vesszük figyelembe. A kisgyerekek látása, hallása, ízeleése, tapintása még sérülékeny, finom. Amint Rudolf Steiner írja, „a kisgyermek egészében véve egy nagy érzékszerv”. Nem tudja kizárni a felé érkező ingereket olyan módon, mint egy felnőtt. Nem tud nem érzékelni. És minden, amit lát, hall, érzékel, az formálja, alakítja őt. Figyeljünk a hangerőnkre, beszédtempónkra, szóhasználatunkra, amikor gyerekekkel, gyerekek környezetében beszélünk. Próbáljuk – ebben a zajos világban – a csend szigetét kialakítani körülöttük.

A túl sok inger leterheli őket. Amit mi esetleg izgalmasnak, változatosnak, érdekesnek találunk, nekik talán már fárasztó. Minderre gondolnunk kell, amikor programot szervezünk gyerekeknek, amikor meséskönyvet, játékot, ruhát választunk nekik, vagy amikor a környezetüket alakítjuk ki. Visszafo-gott színek, pasztell árnyalatok, természetes anyagok, egyszerű formák, finom harmónia – ezek engednek teret a képzeletnek, a fantáziának, a fejlődésnek. Az „erőszakos”, harsány, „nyomakodó” ingerek lankasztják, tompává teszik az érzékeket, „ellustítják” az érzelmi és mentális munkát, akadályozzák ezek fejlődését.

MIT GONDOLSZ, MILYEN VILÁGBA ÉRKEZIK, SZÜLETIK MA EGY GYEREK?

Mindenképpen egy – szinte követhetetlenül – felgyorsult világba. Nagy sebességgel és gyakran közlekedünk ide-oda, minden hirtelen változik kö-

rülöttünk. A gyerekekhez idő kell, és türelem. Mi magunk annyit tehetünk, hogy visszaveszünk az iramból. Lelassulunk, hogy igazán együtt tudjunk lenni a gyerekekkel. Vannak az életben „lassítók”, melyek segítenek ebben: művészetek, gyaloglás, mesélés, beszélgetés, főzés stb. Az idő megragadásának eszközei az ünnepek, szertartások is, melyeket nem szabad engednünk, hogy kikopjanak az életünkből. Az ünnep, ha szép, bensőséges, akkor fel-emel, közel visz egy láthatatlan, magasabb világhoz – fény jár át bennünket. A gyerekeknek szüksége van erre. Az ünnepek a csoda áhítatát hozzák el számukra. „Valójában ezeknek az ünnepeknek az alapja az, ami a legmélyebben művel és képez, ami a nevelésben is rendkívül gyümölcsöző lehet, azaz a ritmikusan ismételt elmélyülés lehetősége, a lét legeredendőbb, ősi alapjában; szemben a gyökértelenné válással.”¹

Az ünnepen régen megállt az élet folyása egy időre, és összeért az Ég a Földdel. Hogy egy gyerek lelkének ez mit jelenthet, az tudja, aki már ünnepelt meghitten együtt gyermekekkel. A szertartásoknak ugyanaz a szerepük a hét vagy a nap folyamán, mint az ünnepeknek az év körforgásában. Megállunk egy kicsit, és túlnézünk a hétköznapi rutintevékenységeken. Az ünnepek és szertartások szorosan kötődnek a ritmushoz – az év, a hét, a nap ritmusához, rendjéhez.

REND, ÉLETREND, RENDSZERESSÉG, SZOKÁSOK

Régen mindennek megvolt a maga ideje, az egész élet a természet rendjéhez igazodott. A ritmus „biztonságot ad gyerekeknek, felnőttek egyaránt, egészségesen tart. Szokássá válva megtartó erő egy életre. A ritmusok szokásokkal vannak kibélelve. Fontos, hogy átgondolva alakítsuk ki őket, és ápoljuk napról napra. Érintik a szokások a cselekedeteinket, az érzéseinket, a gondolatainkat. És egyúttal morális impulzusokat is ébresztgetünk velük a gyerekekben.”² Eszünkbe juthat a mai kor szertartások nélküli (vagy kiüresedett szertartásokkal tüzdelt) rohanása, tele szokássá vált pótcselekvésekkel;

1 Jakob Streit: Nevelés, iskola, szülői ház és a Steiner pedagógia. 73. o.

2 G. Ekler Ágnes: A Waldorf-pedagógia és a korproblémák. 6. o.

a rendszertelen étkezések, a mindennapok ide-oda kapkodása stb. Nem csodálkozhatunk az akaratgyenge, zavaros érzelmi világú gyerekek növekvő számán.

Lehetőségünk van apró szokások kialakítására. Például az evés körül, elalvás előtt, mesélés előtt, rendrakáskor, közös játék során. Amikor együtt vagyunk a gyerekekkel, akkor az egyes tevékenységeket mindig ugyanúgy csináljuk velük. Így jó szokások alakíthatók ki, neveljük az akaratot, a kitartást.

Minél távolabbra tekintünk vissza, annál jellemzőbb az állandóság. Régebbi korokban is „zajlott az élet”, érték az embereket váratlan események, sorsfordulatok, csapások, de mindemellett megvolt az állandósága, rendszeressége a mindennapoknak, a hét napjainak, a hónapoknak, az évnek. És mindez a természet körforgásához kapcsolódott. Léteztek szabályok, melyek meghatározták az emberek érintkezését, a szokásokat, a különböző életkorú emberek viselkedését, biztos támpontokat adva. Ma már egyre kevesebb az efféle fogódzó. Bizonytalanságban élünk, csak tapogatózunk, találgatjuk, mit hogyan lehet, hogyan a legjobb, stb. Egyfelől tehát manapság sokkal nehezebb helyzetben vagyunk.

Másfelől viszont – éppen a határok hiánya miatt – soha nem állt még ennyiféle lehetőség az emberek előtt. Sokkal több teret kaphat saját egyéniségünk, saját elképzelésünk. Szabadabban választhatunk magunknak munkát, hivatást. Magunk alakíthatjuk szokásainkat, életünket. Nekünk kell segítséget nyújtani, hogy a gyerekek felnőttkorukban képesek legyenek jól dönteni mindabban, ami ma már nem meghatározott, nem irányított a tradíció által. Nekünk kell mintát adnunk, hogy legyen elegendő és megfelelő tudásuk és lelki élményük ahhoz, hogy megteremthessék saját, egyéni életvitelüket, szokásaikat, szabályaikat, amikhez tartani tudják magukat, és amelyek egyben morálisak is.

Ma már a gyerekeket megcélzó egész iparágak épültek ki – szórakoztatóipar, ruhaipar, élelmiszeripar, könyvkiadók stb., játékgyártók tömegei tolonganak a piacon – és nagy a verseny, hogy őket válassza a legtöbb szülő. Nagy csinnadrattával kísért rendezvényeket szerveznek a gyerekeknek, étteremhálózatok külön menüvel csalogatják őket, külön gyerekfilmgyártó cégek egész művilágot teremtenek köréjük. Nekünk már nehéz elképzelni, hogy

régen ahhoz, hogy játékhoz jussanak a kisgyerekek, nagyobb testvéreiknek vagy szüleiknek kellett azt elkészíteni – kézzel, természetes anyagból. Mára elárasztott bennünket a műanyag, ez a szerves, holt anyag.

Minden, amit érzékelünk, a lélekben nyomot hagy. „Egy műanyag tárgy nem vált ki jól vagy rosszul »hangzó« belső rezgéseket, hanem űrt, nyomasztó űrt váj a lélekben. Olyan ez, mintha várakozással telve megpendítenék egy hárfa húrjait, és mit sem hallanánk. (...) És ha a gyermeknek kizárólag vagy főleg műanyag játékokat adunk, és arra kényszerítjük, hogy műszálas ruhaneműt viseljen, akkor tapintásérzéke károsodik.”³ Ha az, hogy milyen anyagból készül a játék, ennyire lényeges, akkor elképzelhetjük, mekkora jelentőséggel bírhat az, hogy ki készíti. Ugyanez igaz az egyéb tárgyakra is, melyekkel körülvevünk magunkat, a gyerekeket. Korunkban jellemzően nem ismerjük tárgyait eredetét. Boltban, áruházban vásároljuk őket, és hogy oda honnan kerültek, az az esetek többségében kinyomozhatatlan. Rengeteg tárggyal vagyunk körülveve, ezek többsége jelentéssel, jelentőséggel nem bír. Az igényes kézimunka ritka, és a legtöbb embernek drága. Már szinte mindent gépek gyártanak tömegtermelésben.

Régen a használati tárgyak, a bútorok, a lakástextília mind-mind kézzel készült. Színük, formájuk, motívumaik jelentést hordoztak, ami a használójának szólt. Megelevenedett rajtuk a közös múlt, a hozott örökség, a lélek nyelve, amit – ha nem is értett – de érzett mindenki. Egy közös szellemiség hatotta át a különböző emberek különféle tárgyait, melyek csupa természetes, élő anyagból készültek. Minthogy kézzel formálták őket, a gyári egyentermékhez képest szabálytalanok és sokfélék voltak, ami mozgásban – azaz életben – tartotta a lelket.

Miért írom le ezeket a gondolatokat? Nekünk, akik gyermekekkel foglalkozunk, a gyermek lelkét is ápolnunk, növelnünk kell. Akaratát irányíthatni, érzelmi életét gyarapítani. A mi lehetőségünk és a mi felelősségünk is, hogy milyen anyagokkal, milyen tárgyakkal találkozik a gyermek: amikor együtt kézműveskedünk, akkor milyen anyagokat használunk, és milyen tárgyakat, alkotásokat készítünk.

A VÁLTOZÁS TE MAGAD LÉGY

A gyerekek utánoznak mindent, amit látnak, hallanak. Pontosabban fogalmazva, nem tudják nem lemásolni, leutánozni azt, ami körülöttük történik. Mit csinálunk mi, felnőttek? Az idő nagy részében gombokat nyomkodunk, hogy működjenek körülöttünk a gépek, melyek elvégzik a munkát, vagy mechanikus mozdulatokkal tologatjuk a zúgó gépeket, vagy a számítógép előtt ülünk, és billentyűket ütögetünk. Mit tanul meg egy gyerek? Hogy a világ gombnyomásra működik. A fő szempontok: „gyorsan, könnyen, kényelmesen”.

A zaj és a mechanikus mozdulatok, mozgások visszaköszönnek a gyerekek mozgásában – mely rendezetlenné, ritmustalanná válik. Fontos, hogy gyerekekkel foglalkozó felnőtteként mutassunk nekik utánzásra méltó mozgásformákat is. Lássák például a sepregetést, a dagasztást, az étel megkavarását, és hagyjuk, hogy utánozhassák is ezeket. Az emberi, harmonikus mozgásformák, az értelmes munka látványa és gyakorlása elengedhetetlen az egészséges mozgásfejlődéshez.

EGYÜTT EGYEDÜL

A televízióról szeretnék még írni ebben a fejezetben, mely mindennapi életünk részévé vált, és a számítógéppel együtt egyre erősebben befolyásolja, meghatározza a gyerekek életét is. Reklámból, propagandából, mely a tévészere bűvöl, van bőven, ezért most néhány olyan szempontot említek, mely tudatosabb szokásokra biztat a televízió nézéssel kapcsolatban. Az egyik legfontosabb: a tévé eltávolítja egymástól az embereket. A tévézők között megszűnik a kommunikáció, a kapcsolat, a figyelem.

Mi az, ami helyett a gyerekeket a tévé elé ültetik? Vagy ami helyett ők maguk választják azt? Természetesen a játék, a beszélgetés, a mozgás, vagyis a gyerekeknek való elfoglaltságok. Számukra holt idővé válik az, amit a televízió előtt töltenek el. Mozdulatlanságra kényszerülve, teljesen passzívan engedik, hogy rájuk zúduljon olyan műsorok özöne, melyeket pusztán pénzügyi szempontok szerint válogatnak össze – vagyis nem a gyerekek valós igényei és szükségletei alapján. A gyermek a tévé előtt ülve tétlenül szemlél aktív tapasztalatszerzés helyett, mely a gyermeki megismerés természetes módja

3 Henning Köhler: Félénk, szomorú és nyugtalan gyerekekről. 69. o.

lenne. Nagyon sokszor még a vendégeskedés, vagy a barátoknál töltött idő is tévénével telik. Ha nem is néznek konkrétan semmit, alapzajával a bekapcsolt készülék akkor is jelen van, folyamatosan vibrál a képernyő, mely vonzza a tekintetet, így elmélyülten játszani nem lehet mellette.

Következő szempont a függőség. Elég félelmetesen és hihetetlenül hangzik, hogy a televízió függőséget alakít ki – már gyerekeknél is –, úgy, mintha valami drog lenne. Kutatók azt találták, hogy naponta már egy félórás mese megnézése is függőséget és nyugtalanságot (főleg az éjszakai alvás során) válthat ki az érzékenyebb gyerekeknél. Valamint elvonási tünetek jelentkeznek, ha nincs tovább lehetőségük erre az időtöltésre⁴.

A gyerekek védtelenek ezekkel a hatásokkal szemben, mert kritikai érzékük, megkülönböztető képességük még fejletlen. Ijesztő, amikor a gyerekek mozdulataiból, grimaszaiból, hanglejtéseiből, szóhasználatából visszaköszönnek a tévéműsorok figurái, ostoba szereplői. A gyermeki utánzásról már volt szó: utánoznak mindent, legyen az helyes vagy helytelen; emberi vagy gépies, mechanikus; szép vagy csúnya. Hová tűnik az egyéniség, a sokszínűség, amitől szép a világ? Hogyan tudják így a fiatalok megtalálni saját útjukat, ami csak az övék? A televízió nézés egyik legnagyobb veszélye pont az, hogy önállótlan-ságra nevel. Sablonossá teszi a gondolkodást. A fantázia, a belső kép elpusztul, ha sok a készen kapott, kívülről jövő kép. A gondolkodás sematikus, lusta lesz; a viselkedés mintakövető, irányítható, befolyásolható, „nyájszerű”; a kommunikáció pedig közhelyes, semmitmondó, és a felszínen mozgó.

Vekerdy Tamás ír arról, hogy a gyerekeknek (de a felnőtteknek is) mekkora szükségük van a belső képekre ahhoz, hogy személyiségük integritása megmaradjon, azt sértetlen egészként érzékeljék. A külső és belső élmények feldolgozásához folyamatosan alkotjuk ezeket a képeket, amelyhez kiváló segítséget nyújt az élőszóban elmondott mese és a szabad játék. A tévé kívülről közvetíti a képeket, „a külső kép azonban nem segíti hozzá a feldolgozáshoz a gyerekeket, ellenkezőleg, feldolgozhatatlan információkkal árasztja el őket, és ezáltal blokkolja a belső képkészítést. A feszültségek, indulatok, vágyak felduzzadnak, feldolgozatlanul maradnak, majd hirtelen agresszióban csattannak ki, amit esetleg letört tétlenség követ, amíg oda

nem ülhet újra az őt rabul ejtő képernyő elé.

Ha egy kisgyerek csak a legszelídebb természetfilmeket nézi a hétvégi tévénével óráiban, akkor is agresszív lesz a televíziózástól, mert nem mozoghatott, és nem történt meg a belső képfeldolgozás.⁵

Önmagában az sem segít, ha rászánjuk magunkat, és együtt nézzük a gyerekekkel a tévét. Folyamatos értelmezés, az érzelmek kihangosítása, a gyermek reakcióinak kísérése nélkül ez még nem megoldás, persze már egy fokkal jobb, mint amikor magukra hagyjuk őket ezzel a sok, feldolgozhatatlan és megterhelő ingerrel.

Megérkeztünk végül az agresszióhoz, amit a tévénével szokásokkal kapcsolatban már sokan vizsgáltak, kutattak, tárgyaltak. Agresszív-e a televízió? Érdemes elgondolkodni azon, amit Vekerdy Tamástól idéztem. Nem kell feltétlenül erőszakosnak lennie a műsoroknak ahhoz, hogy agressziót keltsenek a gyerekekben. Már magában az is feszültséget támaszt, hogy ülnek a készülék előtt, passzívan, miközben feldolgozhatatlan mennyiségű és minőségű inger bombázza őket.

„Az idei egyik neves filmfesztivált valaki találóan így jellemezte: ha a fesztivál vetítővásznain kiontott vért a tengerbe öntenénk, vörös tenger lenne belőle. Elszomorító volt, milyen lelkesedéssel fogadta a közönség a szétrugdalt arcokat, felmetszett hasakat és gránát szaggatta fejeket. Azon töprengök, hogy vajon az ilyen filmek alkotói, mint érzékeny művészek, mennyire járnak saját koruk előtt, mennyire érzik, merre tart az emberiség, mennyire látják előre, hogy a jövőben egyre több durvaság és érzéketlenség vár ránk. Vagy mindez csak a film általi nevelés eredménye lenne? A nézők egyre erősebb élményeket kívánnak és követelnek, ezért egyre csípősebb csemegéket tálnak fel nekik. Ami tavalyelőtt még sokkoló volt, az ma már merő unalom. Van valami, ami ezeket a filmeket élesen megkülönbözteti az évekkel ezelőtt forgatott gengszterfilmekről és véres kalandfilmekről – az áldozat iránti teljes részvétlenség. Ez pedig olyan jelenség, amire a szociológusoknak fel kellene figyelniük...⁶” Jiri Menzeltől származik az idézet. Ő illetékes ebben a témában, és azzal sem vádolható, hogy ellendrukkere lenne a televízióknak,

5 Vekerdy Tamás: A képernyő varázsa. In.: Fordulópont, I. évf. 1999/1. 9. o.

6 Fordulópont. I. évf., 1999/1 – belső borító

4 Friedmann, Marcell (1999) Televízió és agresszió. Pont kiadó, Budapest

filmnézésnek. Egyre erősebb élmények kellene a nézőknek az unalom ellen – mondja. És megkapják a műsorok, filmek készítőitől. Eközben a gyerekek ugyanolyan érzékeny, sérülékeny lélekkel születnek, mint eddig.

AKKOR JÓ A VILÁG, HA JÓ BENNE GYEREKNEK LENNI

Fontos átgondolnunk azt is, hogy a gyerekek nem kicsi felnőttek. Saját, életkor szerinti szükségleteik vannak. Ez nem csak egy olyan korszak az ember életében, ami felkészít a felnőtt létére, hanem van saját funkciója, jelentősége önmagában is. A gyermekek őszinte tisztelete és a gyermekkor saját jogán való elismerése kialakíthat bennünk egy olyan szemléletet, egy olyan új nézőpontot, amelynek birtokában mi akarunk tanulni a gyerekektől.

Miközben figyelünk egy gyereket, feltehetjük magunkban a kérdést, „mit tanulhatok tőled?“, „mit mutat nekem a viselkedésed?“, „hogyan kell nekem változnom, mire figyelmeztetsz?“, „mire van valójában szükséged?“.

A gyerekeket az első három évben kiemelten, de utána is nagyon könnyen, jól és átütő sikereket elérve lehet fejleszteni. Bármilyen fejlesztés akkor jó igazán, ha a gyerek számára az játék, nem egy heti 1-2-szer 30 perces foglalkozás, hanem a napjai része.

A mindennapokban lehet megtalálni a legtökéletesebb fejlesztési lehetőségeket. Ehhez persze szükséges, hogy a gyerekek körül lévő szakemberek, és, ha érdeklődők, a szülők is felkészültek legyenek. A játékkalkalmak tervezésekor mindig tudjuk fejből, hogy nagyjából milyen területen szeretnénk valamit kiemelten megtanítani/átadni a gyermeknek és ehhez milyen segédanyagokat használhatunk – pontosabban: milyen játékok a legalkalmasabbak az üzenet közlésére. A kommunikációelméletből tudjuk, hogy egy üzenet hatékonysága nagyban függ az üzenő személyétől, a környezettől, amiben az üzenet elhelyezkedik, illetve az üzenetet közvetítő közegetől, a médiumtól.

Gyerekek esetében, tán mondanom sem kell, a játéknál alkalmasabb közvetítőt még nem találtak fel: egy jó játékból gyakorta sokkal többet profitál a gyerek, mint egy magyarázatból.

Milyen viselkedésformákat kerüljünk el, amikor gyerekekkel vagyunk?

Milyen alapanyagokat érdemes használnunk, ha gyerekekkel közösen tevékenykedünk?

Milyen környezeti ártalmak lehetnek veszélyesek egy gyermekre? Hogyan tudunk nekik segíteni ezek elkerülésében?

Kiscsoportban osszátok meg egymással, hogy milyen saját élményeitek vannak a gyermek és a televíziózás témában.

A JÁTSZÓ-TÉR NYELVE

A tévé, a videó, a számítógépes játékok és a számítógépes iskolai tanítás elterjedésével sok gyerek számára elvesznek a régi versikék és játékok, amelyek egyébként nagyon fontosak a tanulásban, a kreativitásban és a társadalommal kialakítandó egészséges viszony kifejlesztésében.

Amit ma játszótéri kultúrának neveznek, az csak halvány árnyéka annak, ami nem is olyan régen még játékos és nagy zsvivajjal járó tevékenységek összessége volt. A játékokat és versikéket eddig megőrző szájhagyomány kezd eltűnni. A gyerekek elfelejtik, vagy megfelelő modell híján el sem sajátítják, hogy hogyan kell viselkedni és emberségesen beszélni egymással. Az 50-es, 60-as, 70-es években született nemzedékek az utolsók, amelyek talán még emlékeznek a hagyományos játékokra. Már az ázsiai és sok afrikai kultúrában is kiveszőben vannak a történetek és a játékok. Így nekünk, játékkal foglalkozó szakembereknek, mint „humán kézikönyvtáraknak” kell megtanítanunk rájuk a gyerekeket, hogy aztán ők is továbbadhassák. Gyürkőzzünk hát neki, és ne csak „minőségi időt”, hanem „vidám időt” is töltsünk a ránk bízott gyerekekkel. Ha már belelendültek a játékba, csöndben visszavonulhatunk, és a továbbiakat már rájuk hagyhatjuk.

Hasonlóan viszonyulhatunk a gyerekek között kialakuló konfliktusos helyzetekhez is. Noha eleinte segítenünk kell a gyerekek vitáinak elrendezésé-

ben, ajánlatos fokozatosan ebből is kivonulni, miközben ők újratanulják a „játék művészetét”. Nem szükségszerűen lesz kevesebb vita, de döntéseik tisztábbak és igazságosabbak lesznek.

A kavicsjáték, az ugrókötelezés, az ugróiskola, a sokféle fogócska, a birkózás, a viaskodás, a labdajátékok mind lelkes gyerekközönségre találnak, amely alig várja, hogy a játékot kipróbálhassa. A csoport gyorsan nő. Eleinte csak rövid időn keresztül tudnak koncentrálni, attól függően, hogyan szokták tölteni a szabadidejüket; de lassan beindul a „gyógyulás” folyamata. Módunkban áll visszaadni gyerekeinknek a gyerekkort, s ennek egyik leghatékonyabb módja, ha újra megtanítjuk nekik az elfelejtett, de valaha nagyon szeretett nyelvet, a játékok nyelvét⁷.

Módszertankönyvünk tematikusan válogatott játékok leírását is tartalmazza, hogy az elméleti megközelítés mellett a gyakorlati ismereteket is bővítsük.

Gyűjtsetek össze pár gyermekdalt, körjátékot, mondókát, ami most hirtelen eszetekbe jut! Lám, minden sorát végig tudjátok mondani, el tudjátok énekelni.

Osszátok meg egymással, hogy milyen élmények fűződnek ezekhez.

ÉRZÉKELÉS ÉS JÁTÉK – LÁTÁS

A gyerekkor egyik nagy csodája a bámulatos alkalmazkodóképesség. A látás képességét ugyanis ugyanúgy tanulni kell az agynak, mint például a járást. Ez a nagyfokú alkalmazkodás egyrészt jó, másrészt megakadályozza, hogy a gyerekeknél korán kiderüljön, hogy probléma van a látásukkal. Számukra ugyanis az a természetes, ahogyan ők látnak. Úgy fogadják el a világot, ahogy ők megtapasztalják, éppen ezért, mivel az összes információ 80 százalékát a látás útján szereznek be, egy látásprobléma esetén jelentősen lecsökkenhet a

kicsik mozgásterét. Ha sokáig kezeletlen egy látásprobléma, a gyerek agya a normális fejlődés helyett a folyamatos kompenzálásra lesz kényszerítve. Vagyis minél korábban fedezünk fel és kezelünk egy szemészeti betegséget, annál jobb az esély a gyógyulásra. Amit mi észrevehetünk: ha egy gyermek kerül a közelre nézést, minél távolabb igyekszik tartani magától a tárgyat, vagy éppen ellenkezőleg: a távoli tárgyakat, személyeket nem ismeri fel, úgy fordítja a fejét, hogy csak az egyik szemével lássa a tárgyat, gyakran fáj a feje, szédül, fáradt, napközben is dörzsöli a szemét, mellényúl a felé nyújtott tárgyakra, játékokra, állandóan vagy időnként kancsalít, a pupilla területében furcsa visszfény látható.

FOGLALKOZTATÓK KICSIKNEK

Csecsemőkorban a szem „beállítása” történik még. A kisbabák nem mindig tudják értelmezni a szemük által közvetített képet, még csak tanulnak látni.

Ehhez a folyamathoz kontrasztos képekkel tudunk hozzájárulni. Minél nagyobb a kontraszt, annál érdekesebb. Egy régi, fekete alapon fehér mintás kendő volt egy időben a favorit a Mozgó játszótérünkön. De van még sok lehetőség. A biztos nyerő egy kockás anyagdarab.

A méregdrága tükrös, mindenhova akasztható játékok helyett megteszi egy A4-es lapra nyomtatott elég nagy sakktábla, spirál, Vasarely-mű. Akár netről letöltve, akár rajzolva percek alatt kész egy fekete-fehér kép. Nem fontos, hogy bármit is ábrázoljon. Készítsük el az anyukákkal ezeket a képeket, és szemmagasságban falra akasztva segíthetjük a csecsemők idegrendszeri fejlődését, látását. Párhetente cseréljük a képet, amikor észrevesszük, hogy már nem érdekli a gyermeket.

ÉRZÉKELÉS ÉS JÁTÉK – TAPINTÁS

Az első hat hónapban az elsődleges tapasztalási forrás még a tapintás, történjék akár szájjal, akár kézzel. Ezt is könnyen segíthetjük azzal, hogy különféle típusú anyagokat gyűjtünk össze. Elég körülnéznünk a lakásban. Alkalmas lehet:

1. Durvább szövésű konyharuha – ez eléggé hasonlít a pelenkához, de mégse az. Adjuk a csecsemő kezébe mindkettőt, és közben foglaljuk szavakba, hogy ő most mit érez. Ez azért is hasznos, mivel a nyelv alap-

⁷ Kim Payne: Gyermekeink játéka. 23. oldal

jai, a nyelvi struktúrák és sémák felismerése és rendszerezése már ebben a korban elkezdődik. Ha a gyerekeknek van lehetősége megtapasztalni bonyolultabb nyelvi szerkezeteket, akkor később, amikor elkezd beszélni, könnyebb lesz a tudatalattiból előhozni a megfelelő struktúrákat, és azokat helyesen alkalmazni.

2. Valami puha – ez lehet egy pulóver, egy régi póló, szinte bármilyen rugalmas pamut anyag.
3. Valami sikamlós – például egy selyem/szatén kendő, apa nyakkendője stb.
4. Valami bolyhos – ebből van a legtöbb a kisgyerek közelében: az összes plüss ilyen.
5. Valami merevebb – vastag vászonféle, lehet terítő, lepedő, ágyneműhuzat. Nagyobb, mászó gyerekeknek már meg lehet mutatni a lábtörlőt is.

Érdemes fejben tartani, hogy milyen anyagot milyen jelzővel láttunk el, és máskor is azzal illetni. A játék előnyei, hogy bármilyen fajta stimuláció fokozza az idegsejtek közötti kapcsolatok épülését. Az, hogy megnevezzük, mit tapint, rág, markolászik, segít a csecsemőnek rendszerezni azt a kis tudásmorzst, amit éppen megtanult a világról.

Ahogy nő a gyerek, ezt a tapintós játékot lehet variálni.

1. Az összes használt anyagot kiteszük a földre, és megkérjük a gyereket, hogy adja oda a „puhát”, a „szőröset” stb.
2. Hozzáérintjük az egyik anyagot úgy, hogy nem látja (hátahoz, hátul a kezéhez, lábához a takaró alatt), és megkérjük, hogy mondja el, milyen érzés. Ezt nyilván már jól beszélő gyerekekkel lehet játszani, úgy kétéves kor körül.
3. Még később, 4-5 évesen, a szinonimák tanulásakor lehet megint hasznos játék. Ha van lehetőségünk az anyagokból két egyforma, nagyobb darabot kivágni, akkor párosításos játékot is lehet játszani az ovisokkal.

TAPINTÁS ÉS FELISMERÉS JÁTÉKKAL MEGTÁMOGATVA

Fontos, hogy a gyerekek fizikai érintkezés útján ismernek meg dolgokat, pél-

dául a szájukba veszik, fogdossák. Ennek a készségnek a fejlesztésére elég sok játék áll rendelkezésre. Mindnek az alapja az, hogy van egy minta, amit a gyermek a szemével lát, de nem nyúlhat hozzá, és van annak egy párja, amit nem lát, de a kezével érzékel.

Fejlődési sorrendben nézzük át, mivel tudjuk a játékkalkulainkon ezt a folyamatot támogatni.

FELISMERŐS JÁTÉKOK - TAPINTÁSSAL

Szükséges lesz hozzá egy fekete zacskó/zsák, vagy egy nagy, sötét színű kendő.

1. Amíg a gyerek még pici (kb. 2 éves korig), ne törekedjünk a teljes azonosságra. Első körben az „archetipizálás” legyen a cél. Tehát nem kell a két tárgynak teljesen azonos méretűnek lennie, de a formájuk mindenképpen azonos legyen. Amikkel érdemes kezdeni: hengerek, kockák, téglatestek, labdák. Nálunk a fa építőkocka-dobozból kerültek ki az elemek. Utóbb bonyolítottuk azzal, hogy duplo kockákat is bevettünk a kínálatba.
2. Ahogy nő a gyerek, úgy nehezítsük a dolgát. A nehezítés a kiskanalakkal kezdődhet. Ki kell keresnie a párokat. Itt már a kanál formája, a nyél hossza, esetleg a felirat is segít az azonosításban. Törekedjünk a két teljesen azonos darab megtalálására, tehát tegyünk be a zsákba hasonló tárgyakat, amik megtévesztik a gyereket. (Pl. téglatesknél több méretet.) Ez nagyjából 3 és fél, 4 éves korig lesz jó móka.
3. A gyerekek általában négyéves koruktól kezdve már képesek a körvonalak alapján is felismerni a lényegében már csak 2D-s dolgokat (valójában nem kétdimenziósok, mert vastag kartonból lévén, van mélységük). A készen kapható készletekben általában táblák vannak rárajzolt tárgyakkal, valamint ugyanazon tárgyak képeinek kivágott verziói. Ennek egyik hatalmas hátránya, hogy kb. 5-10 játszás után a gyerek már kívülről ismeri a teljes készletet, így az felkerül a polcra porosodni. Némi türelemmel ugyanezen egyszerű rajzok elkészíthetőek otthon is – akár egy már meglévő készlet továbbfejlesztéseként.

Fontos, hogy a nézhető képet mindig rajzoljuk körbe valamilyen erős színű és vastag filccel. Ez azért szükséges, mert a gyerekek a körvonalakat még nem veszik olyan komolyan, mint mi, felnőttek. Nekik nem egyértelmű, hogy hol vannak a határok. Ezzel a játékkal az észlelés is jól fejleszhető, pont az ilyen vizuális segítségekkel.

Természetesen itt is több variáció lehetséges. Keressünk szép és egyszerű képeket,

például színezőkből, ahol egy oldalon csak 2-3 rajz van. Könnyű formákat válasszunk! A lapot, amelyen a kép látható, le kell fénymásolni két példányban, majd mindkét ábrát egy-egy nagyon vastag kartonra fel kell ragasztani, az egyiket körbe kell vágni, és már kész is.

Ha több gyereknek szánjuk, akkor érdemes „laminálni” átlátszó, öntapadós fűzetborítóval vagy tapétával. A második verzió tartósabb, de sokkal időigényesebb elkészíteni. Válasszuk ki a képet, nyomtassuk/fénymásoljuk. (Itt elég egy példány.) Vágjuk ki.

Készítsünk só-liszt gyurmát, vagy vegyünk levegőn száradó gyurmát. Nyútsunk belőle nagyjából 0,5-0,8 centis lapot, majd tegyük rá a kivágott képet. Rajzoljuk körbe, vágjuk ki a gyurmából, hagyjuk megszáradni. Ki lehet festeni, hogy szebb legyen, és az akrilfesték némi védelmet is nyújt az amortizáció ellen. A kész képet itt is ragasszuk fel egy vastag kartonlapra.

Ebben a játéktípusban a vizuális megtámogatás – hangsúlyos körvonal – és a kézzel történő manipuláció – tapogat a zsákban a gyerek – egymást erősítő ingerek. Kisebb gyerekekkel játszva, érdemes az ujjukat az első pár alkalommal a vastag vonalon körbevezetni, hogy kapjanak egy „képet” arról, mit is kell majd keresniük. A mozgáson keresztül könnyebben megértik, hogy mi az, amit látnak.

PROBLÉMAMEGOLDÁS, KREATIVITÁS

3-4 éves korban a problémamegoldás még sokszor elég primer dolgokban nyilvánul meg: told odébb, és akkor eléred; fordítsd meg, és akkor beleillik – s ehhez hasonló helyzetek megoldásában.

Amikor ilyeneket mondunk, tulajdonképpen előre elkészített választ és megoldási képletet kap tőlünk a gyermek. Általában egészen 6-7 éves korukig a gyerekek nem képesek komoly elvonatkoztatásokra, tehát addig sok sémát tanulnak meg az életről, a dolgok, a világ működéséről és önmagukról. És ez így van jól. Biztos tudás nélkül nem megy a kombináció. Csak az arányokra kell figyelniük az általunk adott kész, és a gyerek által kimódolandó válaszok között, hiszen akkor segítünk legtöbbit a gyerekeknek, ha megtanítjuk és hagyjuk kreatívan gondolkodni őket.

Nézzük lépésenként egy példán keresztül. Szituáció: anyuka ül a homokozó mellett és olvas. Gyerekek, többen együtt, homokoznak. Egyszer csak elkezdnek a homokkal dobálózni, és a könyv lapjai homokosak lesznek.

Már az ebben a pillanatban adott anyai reakció is meghatározó. Több megoldás lehetséges, kinek-kinek habitusa szerint: leszidja a gyerekeket; arrébb megy szó nélkül; arrébb megy, de szóvá teszi, stb.

Első lépés: tömören összefoglaljuk a helyzetet, kiemelve a problémás pontokat: homok szóródott a könyv lapjai közé. Ez az első mondat definiálta a problémát – nem a „mit tegyünk, hogy ne szóródjon a homok?” lesz a probléma, hanem a könyv lapjainak bekoszolódása. Kevés gyakorlás után a kezdőmondat megfogalmazása nem okoz gondot, de tény, hogy bele kell jönni. Nem erre vagyunk „programozva”.

Következő lépés: feltárjuk a problémához vezető lépéseket.

Vajon mitől/hogyan lett koszos a könyv, amit olvasok? Nincs ötletetek?

Erre a 3-5 éves korosztály tagjai sokszor nevetésbe törnek ki: a felnőtt milyen butus, hogy nem ismeri fel azt, ami nyilvánvaló. Ez a maga nemében önbizalomerősítő is. És mivel már nevetnek, könnyebb továbblépni, és még jobban bevonni őket.

Folytatásként: nézzük át együtt a megoldási lehetőségeket!

A kicsiknél, két-három éves korig azt, hogy mire akarjuk a megoldást, még nekünk kell kijelölni. Most például két logikus problémával állunk szemben: mi legyen a könyvvel, ha homokos lesz, hogyan lehet ezt a problémát megoldani? Vagy: hogyan oldjuk meg, hogy a könyv ne legyen koszos? Ezek a választások a felnőtteknek egyszerűek, és amint a gyerek nő, őt is be lehet vonni, hogy mire szeretné a választ keresni.

1. Tömören fogalmazzuk meg, mire keressük a választ: szerinted mit lehet csinálni a könyvvel, hogy ne legyen koszos a lapja?
2. Felváltva adjuk meg a válaszokat, egyet én, egyet ők.
3. Tudatosan törekedjünk arra, hogy ne a sablonos válaszokat adjuk, hanem a gyerek lássa, hogy mi is merünk a „kockán kívül” gondolkodni. Ettől ő is elkezd majd játszani a gondolataival, és igen érdekes megoldások szülehetnek.

Lehetséges válaszok:

- letöröljük egy ruhával/törölközővel
- kirázzuk
- betesszük egy napernyő/védőfal mögé

Fontos, hogy a gyerek tud mondani egy olyan eszközt a hétköznapokból, amivel kapcsolatban valószínűleg soha nem látott ilyen működést, mégis összekötötte a jelen probléma megoldásának keresésével.

Elhangozhatnak ilyesmik is:

- kitesszük a szélbe
- nem csinálunk semmit

Ha megkérdezzük egy gyereket, garantáltan tud mondani további pár dolgot.

PROBLÉMAMEGOLDÁS – LEHETETLEN/LEHETSÉGES SZÉTVÁLOGATÁSA

Látszólag egyszerű a feladat. Mi, felnőttek viszonylag könnyen szétválasztjuk ezt a két fogalmat.

Nem árt megtanítani a gyerekeket arra, hogy van:

- ami fizikailag lehetetlen,
- ami lehetséges, de a végkifejlet szempontjából káros,
- ami lehetséges, de nem jó megoldás
- ami lehetséges, és jól fog elsülni.

Jó móka átbeszélgetni azt, hogy miért nem szarítjuk meg a könyv lapjait pl. egy sárkány leheletének tüzeiben, vagy miért nem hívjuk ide a felhőket, hogy fújjanak nekünk nagy szelet, és nem sokat használna egy szál gyufa sem.

Törekedjünk arra, hogy a gyerekek maguk próbálják megindokolni, mi miért nem lehetséges, vagy éppen miért lehetne jó megoldás. Segít az áttekintésben – ha egy átfogó problémáról van szó –, ha lerajzoljuk vagy leírjuk a megoldási javaslatokat. (Amikor a gyerek még nem tud olvasni, akkor a rajzolás elég érdekes kihívások elé állíthatja a fenőtteket.) Ha a felsoroltakból elvetünk egy ötletet, akkor azt áthúzzuk. A megmaradtak közül pedig kiválasztjuk a legmegfelelőbbet, illetve hagyjuk a gyerekeket dönteni, ha lehetséges.

A PROBLÉMA MEGOLDÁSA – AZ ÖTLETEK LEFORDÍTÁSA KONKRÉT FELADATOKKÁ

Fontos, hogy csak akkor menjünk tovább, ha van lehetőségünk kipróbálni a problémamegoldásokat, vagy a problémát azonnal, konkrétan meg kell oldani. Ha csak elméletben dolgozunk, akkor itt hagyjuk is abba. A kisgyerekeknek még nem feltétlenül kell előre gondolkodniuk, tervezniük.

Ezeknek a közös alapozásoknak a későbbi folytatása egy játék lehet, amit már nagyóvodásként, kisiskolásként önállóan is használhatnak, akkor is, amikor nem vagyunk jelen valamilyen problémás szituációban.

A KEZED MINDIG KÉZNÉL VAN, AZAZ VAN VÁLASZTÁSOD

Bármilyen adódjék is, amiben lépnünk kell, mindig van legalább öt választásunk, amit az ujjaink szimbolizálnak a kezünkön. Ha nem tudja a gyerek, mit csináljon, hogyan reagáljon egy helyzetben, megállunk, és sorba vesszük a lehetőségeket, az ujjainkon számolva azokat. Minden válasz jó, nem minősítjük első körben a megoldási ötleteket. Aztán, ha már láthatóvá válik, hogy mennyire sok lehetőségünk van, ezek közül választunk egy optimális megoldást.

Ez a módszer az esti elalvás előtt, a nap történéseinek visszaidézésekor is hasznos lehet, amikor ugyan ezeken már túl vagyunk, de érdemes elemezni, hogy mennyi mindent lehetett volna csinálni még. Magatartási problémákkal küzdő gyerekeknél is jól működik, hiszen segít nekik annak felismerésében, hogy különböző szituációkban nem csak egyféle válasz lehetséges.

Ajánlott olvasmányok:

Michael Ende: Momo. Móra Ferenc Könyvkiadó, Budapest, 1986.

Ami a szívedet nyomja. Mai svéd gyermekversek. Móra Ferenc Könyvkiadó, Budapest, 1988.

Antoine De Saint-Exupéry: A kis herceg. Móra Ferenc Könyvkiadó, Budapest, 1994.

A témakörhöz felhasznált irodalom:

G. Ekler Ágnes: A Waldorf-pedagógia és a korproblémák. Natura-Budapest Kft, Budapest.

Jenkinson, Sally: The Genius of Play. Hawthorn Press, Gloucestershire, UK, 2001.

Köhler, Henning: Félénk, szomorú és nyugtalan gyerekekről. Szépnap könyvek, Szeged, 2004.

Payne, Kim: Gyermekünk játéka. Az AKG Kiadó és a Metódus-Tan Bt közös kiadása, Budapest, 1999.

Schweizer, Sally: Well, I Wonder. Childhood in the Modern World. Sophia Books, East Sussex, UK, 2006.

Streit, Jakob: Nevelés, iskola, szülői ház és a Steiner pedagógia. Budapest, 1995.

Fordulópont I. évfolyam. Tévé előtt – védtelenül? 1999/1. Pont Kiadó, Budapest, 1999.

www.mindennapraegyjatek.hu

jatszunkagyerekkel.blogspot.hu

egyszervolt.hu

III. A gyermeki játék

„Mama, vicces álmom volt.”

„Tényleg? Meséld el!”

„De te tudod, mert te is benne voltál.”¹

A játék nem csupán szórakozást jelent a gyermek számára. A játéktevékenységben ugyanis jelen vannak – gyermeki szinten – ugyanazok a szituációk, melyekkel élete során találkozni fog. Kihívásokkal kell szembenéznie, nehéz helyzeteket kell megoldania akkor is, amikor például az építőkockából emelt épület összedől, vagy amikor a játék során társas kapcsolatokat alakít ki, barátságokat köt, illetve amikor alkotó, újszerű módon használ fel különféle anyagokat, vagy éppen veszít egy játékban.

„A játékból indul ki és fejleszhető valamennyi fontos képességünk, készségünk és jártasságunk, amelyre csak szükségünk van az életben.”²

A játék spontán, szabadon választott, minden külső kényszertől mentes tevékenység. A játék örömforrás, önmagáért való; izgalom, alkotás, felfedezés. Megismerési folyamat, tanulás. A gyermekek számára önmaguk, a környezet, a társas kapcsolatok, a világ megismerésének a módja, ezért mondjuk, hogy egyben elmélyült, komoly foglalatosság is.

Fő kritériuma: az aktivitás és az örömszerzés. Az aktivitás fizikai, lelki, szellemi is egyben. Gondolkodás és cselekvés egyszerre. „Kihalóban lévő művészet”, mert ma már „tanítani” kell sok olyan játékot, mozgásformát, ami régebben magától értetődő volt, egymástól tanulták meg, lesték el a gyerekek.

A játék szociális tevékenység – a társas kapcsolatok és az érzelmi intelligencia is fejlődik általa. Megvonása a jól-létet veszélyezteti. A játék létfontosságú a gyermekekben rejlő lehetőségek kibontakozásához.

1 Schweizer, Sally: Well, I Wonder. 9. o.

2 Christopher Clouder és Janni Nicol: Kreatív játékok 2-4 éves gyermekeknek. 118. o.

Segíti a gyerekeket a testi, mentális, érzelmi és szociális érésben, fejlődésben.

Nem egyszerű időtöltés (az idő eltöltése a felnőtté válásig), hanem az élet tanulása. Ahogyan Piaget mondja: a világ megismerésének a módja. „A kisgyermek készítené az életet a játékokra: arra, hogy kísérletezzen a világban található anyagokkal és átrendezze azokat.”³

A játék belsőleg motivált viselkedés – átélt eseményekből, emlékekből táplálkozik. Jó és rossz élmények feldolgozását, belső feszültségek oldását segíti. Kommunikáció és önkifejezés.

„Nagyon valószínű, hogy ha a gyerek kiskorában nem játszhatja el érzelmeit, ha nem játszik jól és eleget, akkor későbbi életében problémái lesznek, nem lesz tisztában magával, érzelmeivel. Azok a gyerekek, akik kiskorukban nem játszhatnak elég szabadon és jóízűen, nehezebben állják meg a helyüket az iskolában, sőt az életben is.”⁴

A játék a kreativitás alapja. Fejlődik általa a figyelem, megfigyelőképesség, erősödik az emlékezet. „A legegyszerűbb játékok is alkalmasak arra, hogy gyermekünk megalkossa velük a maga világát. Egy fenyőtobozból malac lehet, egy kis gyapjúcsomóból bárány, egy kavicsból például kisegér. A kreativitás, melyet ösztönözhetünk azáltal, hogy lehetővé tesszük számára emlékezte és képzelete fejlesztését, évekkal később mutatkozik majd meg, többek között gyermekünk nyitottságában és alkalmazkodóképességében.”⁵

A gyermeki képzelet eleven, játékos. Kicsinyíti, vagy felnagyítja az eseményeket. A gyermek fantáziája, érzelmei áthatják minden tevékenységét. A valós dolgokat a képzelete a felnőttek számára szokatlanná, furcsává változtatja. Az ebben megjelenő túlzások oka a gyermek felfokozott érzelmeiben rejlik: ő belül valóban így éli meg az eseményeket. Minthogy vágyakban, képekben él, fantáziahazugságok jellemzik („játékból igaz”).

Nem kell félni attól, hogy a gyermek túlságosan beleragad képzeletbeli képeibe, hiszen számára fontos az a valóság is, amiből merített (azt szeretné a maga módján megismerni), amit az érzelmei hatására átalakított.

3 Christopher Clouder és Janni Nicol: Kreatív játékok kisgyermekeknek. 110. o.

4 Kovásznai Kató: Játsszik a gyerek. 23-24. o.

5 Christopher Clouder és Janni Nicol: Kreatív játékok 2-4 éves gyermekeknek. 80. o.

Munka és játék, valamint tanulás és játék a gyerekek számára még azonos, nem válik szét egymástól. Nagyon fontos a hasznos, örömteli munkavégzés a gyermek körül, mert később úgy viszonyul majd a munkához, ahogyan azt a körülötte lévő felnőttektől látta, és ahogyan utánzással megtanulta tőlük.

A gyermeki szemléletmódot jól tükrözi annak a 8 éves kislánynak a példája, aki munkásokat nézve az utcán, így ábrándozott: „Én ezt szeretném csinálni, amikor nagy leszek. Igazi munkás szeretnék lenni felnőtt koromban. Sokat kell fizetni azért, hogy ezt csinálhassuk?”⁶

A gyermeki játékot kettős tudat jellemzi. Azonosul szerepével, de nem veszi el a realitásérzékét. A játékban is benne tud lenni, de a valóságban is. A játékban pedig keveredik a valóság és a fikció.

Az utánzás a játék kiindulópontja, alapeleme. Már volt szó arról, hogy a gyerekek mindent utánoznak, amit maguk körül tapasztalnak, ez a megismerés módja számukra.

A játék sajátos emberi tevékenység, jelen van az ember egész életében, számtalan változatában fordul elő, az egyes életkorokban betöltött szerepe azonban eltérő. A gyermeknél a játék élettevékenység, ami azt jelenti, hogy fő tevékenységi formája. A gyermek fejlődésével megváltozik a játék módja, szintje, tartalma. Mire a gyerekből felnőtt lesz, a játék más szerepet tölt be az életében, és a játék formái is eltérőek lesznek a gyermek játékától.

A csecsemő nézelődik, figyel a mozgó tárgyakat, arcokat, melyek a látóterébe kerülnek. Odafigyel a hangokra is. Majd elkezd játszani a saját kezével, lábával, hangjával. Örül, hogy változást tud létrehozni. Ismételteti a mozgásokat, hangokat.

A személyhez kötött játékok is megjelennek, melyek során a kapcsolat-teremtés gyakorlása által önmagát és a másik embert is megismeri. Ilyen a bújócska, amikor a takaró mögül kukkant ki. A „váltogatós játék” egy játékos párbeszéd: egyszer a gyermek bújik el a takaró mögé, majd jelzi, hogy a másik jön.

Ahogy ügyesedik a kisgyermek mozgása, megjelenik a manipuláció. Kinyúl az érdekes tárgyakért, és megfogja azokat. Fog, markol, eldob, gyűrögget

6 Schweizer, Sally: Well, I Wonder. 11. o.

– ismerkedik az anyagokkal és saját képességeivel.

A járás és a beszéd fejlődésével, megtanulásával még jobban kitárul a világ. A gyermek újabb és újabb megismerésre és próbálgatásokra indul.

Tárgyhasználata is fejlődik. Rakosgat, kipakol és bepakol, összegyűr és kisimít, újra és újra, fáradhatatlanul. A funkcióöröm azt jelenti, hogy a gyermek játéka önmagában örömforrás, nem irányul külső, távolabbi célokra. A felfedezés öröme kíséri a gyermeki játékot (explorációs játék) – ezáltal ismeri meg az őt körülvevő világot.

A gyakorló játékok során

- tanulja meg a kisgyermek a különböző mozgásokat, gyakorolja az ülést, mászást, kúszást, járást;
- tanulja összehangolni a mozdulatait;
- tanulja fókuszálni a tekintetét;
- megtanulja és gyakorolja a beszédet;
- megtanulja elválasztani a tárgyakat saját cselekvésétől;
- gyakorolja érzékszervei használatát;
- tapasztalatot szerez a téri viszonyokról, térbeli elrendeződésekről;
- ismerkedik a tárgyak fizikai tulajdonságaival;
- felfedezi az oksági összefüggéseket saját tevékenysége és a létrehozott változás között;
- növekszik az önállósága;
- kialakul az önbizalma;
- fejlődik a kézügyessége, a finommotoros koordinációja;
- megszerzi az első szociális érintkezésre vonatkozó ismereteit.

A gyakorló játék jelentősége csökken a beszéd fejlődésével, de azért megfigyelhető még nagyobb gyerekeknél, sőt felnőttek végezte tevékenységekben is.

Körülbelül 2 éves kor körül jelennek meg a szimbolikus és fantáziajátékok, melyekben egy tárgy vagy személy egy másikat helyettesít, jelenít meg, és óriási szerephez jut a képzelőerő.

A szimbólum-játék az óvodáskor legjellemzőbb játéktípusa. Más megnevezések szerint lehet még: szerepjáték, fantáziajáték, utánzásos játék, alkotó-

játék, tematikus játék, projekciós játék. A gyermeknek el kell érnie bizonyos érettségi fokot, hogy képes legyen a szimbólum-játéokra:

- a szenzomotoros sémáktól eljut a képzeti sémákig;
- képessé válik a belső reprezentálásra;
- helyettesíti a dolgokat és a helyzeteket;
- eltávolodik saját konkrét cselekvésétől;
- fantáziája segítségével keres pótlást ott, ahol a valóság megértésében hézag van;
- kontrollálja a körülötte lévő világot;
- megjeleníti, megeleveníti a gondolatokat, érzéseket.

A szerepjátékban a gyermek „átváltozhat” anyává, apává, királylánnyá, boltossá, cicává, autóvá, stb. Nemcsak utánoz valakit vagy valamit, hanem azonosul is a szereppel (ez az identifikáció), amit játszik, ennek során van jelen a gyermek részéről a kettős tudat. A sokszor ismétlődő azonosulás létrehozza az utánzott személy tulajdonságainak, érzelmeinek teljes beépülését az utánzó, játszó gyermek személyiségébe, ezáltal gondolkodásmódját, egész magatartását sajátjává teszi. A szerepjátékot projekciós játéknak is nevezik, abból eredően, hogy a gyermek a játékba saját belső énjét, érzelmeit, indultait vetíti ki. Élményeket játszik el újra, játszik ki magából, ami segíti azok feldolgozásban. Megtörténik a varázslat: a gonosz legyőzhető, a sérelmek enyhülnek, a feszültségek oldódnak. Az alkotó képzelet, a fantázia szárnyal, s eközben szorongásoktól szabadul meg a gyermek. A szerepjáték egyúttal előkészület a felnőtt szerepvállalásokra. A társakkal játszott szerepjáték pedig kapcsolatteremtő, közösségformáló, a közösségi magatartásmódok elsajátításának színtere.

A klasszikus szerepjáték négyéves kor után jelenik meg, amikor a gyermek már rendelkezik olyan szókinccsel, hogy folyamatos beszéddel kísérje játékát, szavakban ki tudja fejezni elképzeléseit, óhajait, kívánságait. A gyermek szociális köre fokozatosan bővül, már nemcsak a legközelebbi családtagokkal van kapcsolata, hanem egyre több emberrel találkozik, például eladóval, autószerelővel, fodrásszal, óvó nénivel.

Ahogy megismeri a munkájukat, egyre több cselekvésminta áll rendelkezésre.

zésére, hogy játékában utánozza azokat. Miféle igények motiválják, milyen vágyak készítetik a gyermeket a szerepjátékra?

- A kommunikáció igénye: pl. a kisóvodás nem tudja szavakban elmondani, ami vele történt, vagy amit szeretne, hogy megtörténjen, ezért mindezt eljátssza. Ha odafigyelünk a gyermek játékára, megértjük annak rejtett üzenetét.
- Frustráció oldása: azonosulás azzal a személlyel, akinek a távolléte gyötri. Játékában a gyermek mintegy odavarázsolja azt a személyt, akinek a hiányától szenved.
- Olyan érzelmi helyzet megteremtése, amelynek a hiányát érzi.
- Kellemetlen élmények eljátszásával azok tompítása.
- Betölthetetlen szerepek eljátszásának kívánsága.
- Kellemes, érdekes élmények megisméltetésének vágya.
- Készítés új ismeretek alkalmazására.
- Titkolt érzelmek, indulatok: büntetés nélkül kiélheti a vágyait, ez megnyugváshoz vezet. Az egyébként tiltott agressziót a játékban büntetés nélkül, szocializált formában élheti meg.
- Mesealakokkal való azonosulási vágy. Ez is lehetőséget ad a félelmek, indulatok levezetésére, vágyak beteljesülésére.

A szabályjáték 5-6 éves kortól jelenik meg, korábban nem is kell erőltetni. A szabályjátékok lényege, nevüknek megfelelően, a kapott vagy kialakított szabályok betartása játék közben. A szabályt komolyan kell venni, különben felborul a játék. A szabályok nem mindig merevek, néha a játék folyamatában változhatnak. A szabályjáték növeli az akaraterőt, az önfegyelmet, megerősíti a társas kapcsolatokat (pl. a csapatjátékokban). Megfigyelés, logikus gondolkodás, kérdezősködés, új ötletek kipróbálása, bátorság, önállóság – ezek szükségesek hozzá, illetve ezek fejlődnek általa. A szabályjátékok is belső feszültséget vezetnek le. A játék során ez a feszültség fokozódik, majd egy játékmenet befejezésekor oldódik. A játék öröme a feszültség és megnyugvás állandó váltakozásából fakad. A népi játékok nagyon sok mély tudatalatti élményanyagot dolgoznak fel (elbújás, megkapaszkodás, elszakadás, viszontlátás, összetartozás, félelem, üldözöttség,

megmenekülés, védett helyzet feladása és újra megtalálása).

Szociális szempontból megvizsgálva a gyermeki játékot, azt találjuk, hogy kezdetben a gyerekek egyedül játszanak, a magányos játék a jellemző. Az éntudat 3 éves kor körül alakul ki. Innentől az egymás melletti játék együttes játékká alakul át. A kapcsolatteremtés jellemzően mozdulatokkal, gesztusokkal történik. Kezdenek barátkozni és összedolgozni egymással a gyerekek. Megjelenik az együttműködés: a gyermek megtanulja beleélni magát mások szerepébe és saját vágyait a háttérbe szorítani, a játék sikerének az érdekében. Önuralmat tanul, és a konfliktusok kezelését.

A következőképpen alakul a gyermekek játéka egymással:

1. magányos játék,
2. szemlélődő játék,
3. párhuzamos játék,
4. kapcsolódó játék,
5. együttműködő játék.

Természetesen nagyobb gyerekeknél is jelen lehet a felsoroltak mindegyike, csak a hangsúly tolódik el, ahogy a kortársak szerepe nő a gyermek életében.

AZ ELMÉLYÜLT JÁTÉK KIALAKULÁSÁNAK EGYIK FELTÉTELE A MINÉL HOSZSZABB, EGYBEFÜGGŐ JÁTÉKIDŐ. LEHETŐLEG NE ZAVARJUK MEG SEMMIVEL A JÁTSZÓ GYERMEKET!

A kötet folytatásában igyekeztünk a fejlesztési területeknek megfelelően tematikus játékleírásokkal is segíteni a megszerzett tudás gyakorlatba ültetését. A játékötletek részben a Magyar Máltai Szeretetszolgálat Mozgó Játsszóterein dolgozó munkatársak gyűjteményéből származnak, másikkorásunk pedig a jatszunkagyerekek.blogspot.hu weboldal volt. Köszönet az ötletekért.

KUKUCS!

Szükséges hozzá egy papírlap és bármilyen tetszőleges képeskönyv. A vastagabb lapú leporellokkal a legkönnyebb játszani. A papírlapra vágjunk egy nagyjából 0,5 cm –1 cm-es lyukat (háromszöget, négyzetet stb). Nyissuk ki a könyvet bárhol, és tegyük rá az oldalra a papírlapot. Kérjük meg a gyereket, hogy próbálja kitalálni, minek a részletét látja. Ez a játék a rész-egész összefüggés megértését segíti. Nagyjából 1,5-2 éves kortól már lehet játszani.

DOMBOKON ÁT...

Első lépésben alakítsunk ki változatos terepviszonyokat. Az egészen kicsiknek izgalmas, ha hegyen-völgyön át tudják csak megközelíteni a kiszemelt célt.

Ez esetben a terep alapját egy pokróc adja, lehetőleg vastagabb fajta. Rejtsünk el alá elszórtan különböző méretű plüss állatokat – és kispárnákat, hogy legyen „hegy” is!

Második lépésben pedig kibányászuk a tárgyakat a pokróc alól.

Érdekes megfigyelni, hogy a játék elején a kicsik még valahogy felfoghatatlannak vélik, hogy a hegyből a szemük láttára egyszer csak plüss/kispárna válik, aztán már lelkesen bújnak be ők is a pokróc alá keresgélni.

LABIRINTUSOK

Tudtátok, hogy bármiből lehet labirintus? A kertben, játszótéren található eszközök lábai, vagy dobozok közé feszítsük ki különböző magasságokban a köteleket, és már indulhat is a vándor a labirintusba.

Íme néhány nehezítés:

Kellékek: székek, dobozok, kerti bútorok, több zsinór (pl. szárítókötél), vödör, kislabdák, spriccelős locsoló.

- A bútorokat, dobozokat toljuk össze, hogy szűk járatok alakuljanak ki.
- Egy-egy virágláda vagy vödör elhelyezésével komoly akadályt készíthetünk.
- Ha túl egyszerű a pálya, és azon már nem tudunk bonyolítani, akkor legyen az a feladat, hogy a labirintuson kislabdákkal a kézben kell átjutni.
- Esetleg egy műanyag pohárban vigyenek kis vizet magukkal.
- Az ügyes kis vándorokat egy kis fröcskölés várhatja a labirintus végén.

TEMATIKUS ÉTKEZÉS

Halmozzunk fel különféle reklámújságokat, és a gyerekek válogassanak ki egy téma köré csoportosítva élelmiszereket, pl. zöldeket vagy pirosakat. Legyen benne lehetőség szerint zöltség, gyümölcs, lehet benne olyan, aminek a csomagolása az adott színű. Ha nagyobb gyerekekkel játszunk, akkor ki is vágthatják ezeket, és egy rajzlapra felragaszthatják.

Rendezzünk be egy piacot, boltot az így elkészült képekből, és induljunk el bevásárolni a játékkosarakkal. Mindenki az általa megtervezett menü alapanyagait szerzi be.

Nagyobb gyerekekkel elkezdhetünk beszélgetni a jó, értékes, egészséges és egészségtelen ételekről, a minőségről, a kiegyensúlyozott táplálkozás alapjairól. Ez azért is hasznos, mert ráébrednek, hogy képesek befolyásolni, mi kerül a szervezetükbe.

Így megtaníthatjuk, hogy tervezzen, előre gondolkodjon, és felelősségteljesen döntsön arról, mit fogyaszt el. Biztos lesznek érdekes menük...

TUDSZ ILYET ÉPÍTENI?

A Make'n Break építőjáték otthon is elkészíthető változata. Felnőttek is szívesen megmértik magukat az időnyomás miatt nagyon izgalmas játékban.

Kellékek:

- különböző méretű és színű fa építő elemek – de mindig ugyanazok a kiválasztott darabok! Pl. sárga kocka, piros és zöld hasáb, kék háromszög, piros gömb
- 6 nehézségi fokra osztott kártyák
- dobókocka
- homokóra

A játék lényege, hogy a kártyákon a kiválasztott elemekből van felépítve valami. Pl. az 1-es nehézségi fokozaton csak egy piros téglatest van egy sárga kockára téve. A hatos fokozaton viszont már az összes elem szerepel, és egy viszonylag nehezebb építményt alkotnak.

A játékosok dobznak, majd a dobott értéknek megfelelő nehézségi fokozathoz tartozó kártyák közül húznak egyet. Ezután egy vagy több homokórányi idő alatt ki kell rakniuk a formákból azt, amit a kártya ábrázol.

Kicsiknek – 2-3 éves kor között – nem kellene kártyák, ekkor még elég, ha mi kirakunk valamit, és nekik le kell utáznia. Azonban 4 éves kor fölött a kártyákkal válik érdekessé a játék.

Azoknak, akik nem tudnak olyan jól rajzolni, a kártyák elkészítéséhez azt javaslom, épít-

sék fel az elemekből a konstrukciót, fotózzák le, majd nyomtassák ki. Ha fekete-fehér az így kapott kép, akkor ki lehet színezni – ezt is a gyerekekre bízhatjuk. Utána nagyjából egyforma nagyságú darabokra vágjuk a lapokat, és a hátoldalukra felírjuk a nehézségi fokot.

MIT LÁTOK, AMIT TE NEM?

Válasszunk egy tetszőleges képet – akár egy reklámújságból (a legkisebbeknek), akár egy könyvből, vagy bármely más forrásból. Minél színesebb és sűrűbb a kép, annál jobb. Válasszunk ki rajta egy tárgyat/figurát, de ne mondjuk ki hangosan, melyikre gondolunk. A másik félnek kérdéseket kell feltennie, és a válaszokból kitalálnia, hogy mit is választottunk a képen.

Sokféle variációban játszható, akár egy, akár több gyerekkel. A nagyobbaknak lehet nehezíteni úgy, hogy csak előre meghatározott számú kérdést tehetnek fel.

Dobókockával is játszhatjuk, lehetőleg csoportban. Egy valaki gondol valamire az adott képen, a többiek kérdeznak. Sorban haladunk, és mindenki dob a kockával. Egy-egy játékos annyi kérdést tehet fel, ahányat dobott. Aki kitalálja, melyik volt a képről kiválasztott elem, az lesz a következő, aki gondol.

Még tovább variálható, ha készítünk hozzá egy egyszerű táblát, amin egy bábuval előrefelé lehet pl. 6 lépést haladni, és ezzel beér a bábu a célba. Minden jó megfejtéskor lehet egyet lépni.

SZÁMOLÁS

Készítsünk számkártyákat: egy kartonpapírra írjuk fel pl. 1-től 10-ig a számokat, majd vágjuk ki őket. 2-3 éveseknek elég 5-ig, míg nagyobbaknak lehet akár 100-ig is. Ezeket a számlapocskákat tegyük be egy zacskóba, rázzuk össze, és kérjük meg az első játékost, hogy húzzon egyet. A játékos feladata, hogy a játszótéren keressen olyan tárgya(ka)t, amiből annyi van, mint a lapon álló szám.

Variációk:

- Játshatjuk kettesben, vagy csoportosan.
- Lehet kerti játék, ekkor a kártyán látható számnak megfelelő darab növényt, kavicst kell megtalálni.
- A nagy számoknál el lehet fogadni olyan dolgokat, amelyek számosak, de nem feltétlenül megszámlálhatóak, vagy csak nehezen: ilyenek a bab, lencse, tészta stb.

- Nemcsak számokkal lehet játszani, hanem színekkel vagy formákkal is. Esetleg lehet ötvözni a színeket és a számokat.

MATEMATIKA KOCKA

...avagy hogyan gyakoroljuk az összeadást és a kivonást játék közben?

Variációk egy témára.

- 1. Kell hozzá egy dobókocka és papír. Felváltva dobunk. Az első két értéket összeadjuk, a harmadik és negyedik értéket kivonjuk, az ötödik értéket újra hozzáadjuk. Akinek az ötödik kör végén több pontja van, az nyer.
- A játékot variálhatjuk: az első 3 kör eredményét össze kell adni, a 4., 5., 6. körök eredményeit ki kell vonni, a 7. kör eredményével szorozni kell, a 8. kör eredményével pedig osztani. Mindez attól függ, hogy mekkora gyerekkel játszunk, és mire is szeretnénk a hangsúlyt fektetni. Javasolt a minél kevesebb kör, de körönként akár más-más feladat, mert a változatosság könnyebben fenntartja a gyerekek figyelmét.
- Meghatározunk egy számot, legyen pl. 20. Felváltva kell dobni. A saját dobásai értékét mindenkinek össze kell adnia. Aki leghamarabb eléri a megadott számot, az nyer.

Elsőséggel talán ez a legegyszerűbb és leghatékonyabb. Halkan jegyzem meg, alapszinten akár már 4 éves kortól is lehet játszani. Olyankor nem árt számolópalca, korongok, bármilyen sok apró tárgy (borsó, lencse stb.) felhalmozása a közelben, mert a kicsiknek még könnyebb, ha nem leírják a számokat, hanem kirakják valamiből maguk mellé, és minden körben az összeset újrászámolják.

SZÁMOK-MALAC

Kockajáték 3 kockával. Mindenki kap egy papírt és ceruzát. Minden kidobott egyesért lehet rajzolni egy malactestrészt. A pofánál kell kezdeni, majd jöhet a törzs, a lábak (egyesével), az orr, a szemek, a száj, a fülek, majd a farkinca. Akinek előbb elkészül a malaca, az győz. A malac után tetszőleges figura rajza is lehet a cél. Például virág 5 szírommal, hajó, ház stb., lényegében bármi, amit mi és a gyerekek le tudunk rajzolni. Miközben dobálunk, lehet kérdezgetni a kidobott számokról.

SZÁMOK - FEL-LE

Egy kocka szükséges hozzá. Minden játékos egyszer dob a kockával. Felírja az első egyest, az első kettést stb., hatig. Aztán ugyanezt visszafelé. Aki először eléri újra az egyest, az győz. Nem túl bonyolult, viszont a kicsiknek segít a számok megtanulásában.

Mi a kreativitás alapja?

Milyen játéktípusokat ismertek?

Milyen okai lehetnek a szerepjátékban a különböző szerepek választásának?

Miért ne zavarjunk meg egy kisgyereket elmélyült játék közben?

A témakörhöz felhasznált irodalom:

Clouder, Christopher – Nicol, Janni: Kreatív játékok 2–4 éves gyermekeknek. Gabo Kiadó, 2008.

Clouder, Christopher – Nicol, Janni: Kreatív játékok kisgyermeknek. Gabo Kiadó, 2008.

Cole, Michael – Cole, Sheila R.: Fejlődéslélektan. Osiris Kiadó, Budapest, 1998.

Kálmán Zsófia: Játsszunk együtt! Origo Kiadó, Budapest, 1989.

Kovácsnai Kató: Játsszik a gyerek. Kossuth Könyvkiadó, Budapest, 1983.

Payne, Kim: Gyermekünk játékai. Az AKG Kiadó és a Metódus-Tan Bt közös kiadása, Budapest, 1999.

mindennapraegyjatek.hu

jatszunkagyerekkel.blogspot.hu

egyszervolt.hu

IV. Mozgás, tér, természetszeretet

Az első év során a csecsemő fejlődésében óriási változások történnek: nézéssel, tapintással, hanggal, manipulációval és mozgással önmaga és környezete felfedezésébe kezd.

A mozgásfejlődés során a ritmusnak, ritmikusságnak nagyon fontos szerepe van (pl. születés, légzés, beszéd-, és járástanulás).

Az újszülöttek sokféle reflex birtokában jönnek a világra. A reflex egy speciális ingerre, ingerlésre adott automatikus válasz. Fontos szerepük van a veleszületett reflexeknek a későbbi bonyolult viselkedésminták és mozgásformák kialakulásában, valamint a csecsemő életben maradásának alapvető eszközei. A születés után következő néhány hónapban több végleg eltűnik ezek közül a reflexek közül, mások csak egy időre, majd egy érettebb mozgás részeként térnek vissza, megint mások pedig átalakulnak bonyolult viselkedésmintákká, anélkül, hogy eltűnnének. Vannak olyanok is, amelyek nem oltódnak ki, és nem is alakulnak át (pl. a légző- és pislogó-reflex).

Születéskor jelen lévő reflexek:

- Babinski: ha a csecsemő talpát végigsimítják, lábujjai szétnyílnak, majd begömbülnek. Eltűnik 8–12 hónapos kor körül.
- Fogó: ha egy tárgy vagy ujj megérinti a csecsemő tenyerét, ujjai köré záródnak. 3-4 hónapos korban oltódik ki, az akaratlagos fogás váltja fel.
- Kereső: ha a csecsemő arcát megérintik, fejét elfordítja, és a száját kinyitja. Ez a szopás egyik eleme, a csecsemő létfenntartását szolgálja. A 3–6. hónapban oltódik ki.
- Mászó: amikor a csecsemőt a hasára fektetjük, és kis nyomást gy-

korlunk a talpára, akkor a karja és lába ritmikus mozgásba kezd. Ez ebben a formában a 34. hónapban tűnik el, majd a 67. hónapban az akaratlagos mászás részeként jelenik meg újra.

- Moro: hirtelen zajra, vagy hirtelen alátámasztás-vesztés miatt következik be: a csecsemő karjait kilöki kiterjesztett ujjakkal, homorít, majd – mintha átkarolna valamit – hajlított ujjakkal visszahúzza karjait. Általában féléves korra tűnik el.
- Elemi járás: az újszülött hajlama arra, hogy ha függőleges helyzetben tartják, és lába érinti a vízszintes felületet, akkor ritmikus lábmozgásokat végezzen. Ez 2 hónapos kor körül oltódik ki.
- Előnyúlás: ez olyan reflex, amely nem eltűnik, hanem átalakul. A csecsemő az őt érdeklő tárgy után nyúl, miközben fogómozdulatot végez. Ekkor ez még egy koordinálatlan mozgás, a nyúlás és a fogás független egymástól. A 2. és 3. hónap között a látó- és mozgatókéreg éréseivel irányított mozgássá válik. Ami eddig a látás által kiváltott reflex volt, az most vizuálisan vezérelt nyúlássá alakul át. Összehangolt a nyúlás és a fogás.

A helyváltoztató mozgás fejlődése több hónapig tart, és különböző állomásai vannak. Vannak gyerekek, akiknél teljesen kimaradnak bizonyos fázisok, mások pedig egészen sajátos mozgásformákkal kísérleteznek. A második hónapban képesek a csecsemők fejüket felemelni és tartani – ez az első „állomás”.

Az átfordulással folytatódik a fejlődésük. A 3. hónap vége felé a karmozgatás összehangoltabbá válik, ekkor esetleg már odébb húzhatják magukat a csecsemők, de lábukat még csak vonszolják maguk után.

4,5-6,5 hónapos korban tanulnak meg ülni, és ekkortájt már négykézlábra is állnak, úgy hintáznak. 6 és 10 hónapos koruk között már állóhelyzetbe tudják magukat húzni a csecsemők, és eközben a mászást gyakorolják. A mászás eleinte még koordinálatlan, sok-sok gyakorlással lesz belőle célirányos, uralt, összerendezett mozgás. Nagyon jelentős állomása ez a mozgásfejlődésnek a későbbi fejlődés, tanulás szempontjából: olyan reflexek oltódnak ki a mászás gyakorlása során, melyek később, ha mégis fennmaradnak, akkor aka-

dályozni fogják az iskolai tanulást. Továbbá, az egyensúlyérzéssel szerez a gyermek nélkülözhetetlen tapasztalatokat.

Elegendő és biztonságos teret kell biztosítanunk ezekhez a korai mozgásformákhoz!

Az önálló járás 11 és 14 hónapos kor táján jelenik meg, és egy minőségi ugrás a mászáshoz képest. A részképeségek – melyeket eddig gyakorolt a gyermek – bonyolultabb módon, magasabb szinten rendeződnek újra. A járás összetett képesség: felegyenesedés – függőleges testtartás, lábak váltogatása, testsúlyáthelyezés, egyensúlyérzék, az érzéketli információk folyamatos kiértékelése szükséges hozzá.

A finommozgások fejlődésében az első jelentős lépés a 2. és 3. hónap között történik, amikor kialakul az összehangolt nyúlás. Ekkor folyamatos gyakorlása kezdődik ennek a mozgásnak. Először forgatják a tárgyakat a csecsemők, majd két kézzel tartják, rázzák, mozgatják. Még később kezdik el cselekvéssorozat részeként használni azokat. 7 hónaposan a csecsemő még nem tudja szembefordítani a hüvelykujját a többi ujjával, amikor megfog valamit. 12 hónapos korában viszont már képes erre, így igazítva ujjait a felemelt tárgy méretéhez. Ezután tud megtanulni önállóan enni és inni.

1 és 2,5 éves kor között is rengeteget javul a finom kézmozgások összehangoltsága. 1 éves korukban a gyermekek a labdát gurítani és csapkodni képesek. 2,5 évesen már dobják a labdát, lapozzák a könyvet, ollóval tudnak nyírni, építenek, gyöngyöt fűznek. Ezek mind nagyon pontos koordinációt igénylő feladatok.

Az új mozgásokat kitartóan, sokat kell gyakorolniuk a gyerekeknek. Számukra a testgyakorlás az élet természetes része. Nagyon korai időszakban elkezdődik az izmok erősödése. Tanulással és gyakorlással telnek a kisgyermekek napjai, de ezek még nem tudatos folyamatok bennük. Ők csak próbálkoznak, óriási akaraterővel.

A környezetet úgy kell kialakítani, hogy legyen biztonságos, de kihívásokat is találjon a gyermek, hogy ügyesedhessen. Amikor próbálkoznak, gyakorolnak különböző mozgásokat, fontos a közelükben lennünk, határokat kell állítani nekik. De figyelniük kell arra is, hogy környezetük nyújtson számukra mozgási, egyensúlyozási és érzékelési gyakorlási lehetőségeket.

Gyalogolni, futni, elbújni, esni – mind fontos, és erre a természet kínálja a legtöbb lehetőséget. Kitartó mozgás által a mozgás ügyesedése az önbizalom alapja is.

Ma ezzel szemben jellemző a leszűkült mozgástér, illetve a gyermekek autóval való szállítása, ami sok egészségügyi, mozgásszervi, mentális és érzelmi problémának a forrása. A mozgáshiánytól a fiúk szenvednek többet, mert nekik a fizikai világ az életterük. A modern világhoz való alkalmazkodással a fiú-mivoltuk lényege vész el. Hosszú gyaloglások, sár, pocsoló, botok, felfedezésre váró természet – erre van szükségük. Ha a fiúk nem mozognak eleget, és minden csak beszéd, beszéd, beszéd, tévé és számítógép, azaz teljes passzivitás, akkor szomorúak és/vagy agresszívek lesznek. A mindennapi gyaloglás elengedhetetlen a gyerekek számára! A gyaloglásban megjelenő keresztező mozgás során kapcsolat épül a bal és jobb agyféltekék között, ami a gondolkodás folyamatát erősíti. Ezen túlmenően, a gyaloglás harmóniát teremt a testben, és a légzést mélyíti.

A gyerekek kapcsolata a természet elemeivel elsősorban talán nem látszik elég jelentőségteljesnek. Pedig meghatározza az élethez (saját életükhöz) való viszonyukat. Nagyon sok gyerekről (meg felnőtről is) az a benyomásunk, mintha nem lenne jelen az életben, mintha nem állna a földön – szinte „elszáll”. A földdel, vízzel, levegővel, tűzzel – azaz a természet elemeivel – való érintkezés, megbarátkozás segíthet abban, hogy otthonosan érezzük magunkat a fizikai világban, hogy több energiánk legyen, és jobban kibontakozhassunk. Régen nem aszfalton, meg betonozott udvarokon járkáltak, futkároztak a gyerekek, hanem talpuk alatt (nyáron meztelen talpuk alatt) a földet érezték. A földművelésben már korán részt vettek. A vizet kútból, patakából nyerték, fürdeni is lehetett még a természetes vizekben, nem voltak annyira szennyezettek. A tűz bent égett a házban – a tűzhelyben, lámpában, kemencében. „Mi történik, ha piszkosnak ítélve [a földet] nem engedik hozzáérni a gyereket? Nem ülhet rá, nem léphet rá mezítláb, nem hempereghet rajta, nem vehet fel róla valamit? Ha nem kertészkedhet és nem gondozhat kertecskét? Egyszerűen kihúzzák a lába alól a talajt. (...) Idegenkedve,

elidegenedve fogja élni az életét. Netán fél is.”¹

Néhány olyan játék leírása következik, mely egy-két gyerekkel is játszható, és figyelmüket a természet értékeire irányítja.

VAKVEZETŐ

Párban lehet játszani. Az egyik gyerek szemébe kötve, a másik mögötte megy, irányítja hangok nélkül, finoman. A nyitott szemű játékos figyel az érdekességeket, és társa kezét odairányítja, hogy kitapogathassa azokat.

TALÁLKOZÁS EGY FÁVAL

Szintén párban lehet játszani. A pár egyik tagjának szemét bekötjük, a másik keres egy érdekes fát a szemével. Megforgatja a bekötött szemű társát, majd kacsaringós útvonalon odavezeti a kiszemelt fához. A csukott szemű játékos tapogathatja a fát, szagolhatja, stb., a nyitott szemű felhívhatja a figyelmét egy-két jellemző részletre (pl.: az oldalán van egy kisebb ág; vagy átéri-e a törzsét, érzi-e a mohát rajta). Amikor végeztek, szintén kacsaringós útvonalon visszatérnek a kiindulópontra. Lekerül a kendő a szemről, és így, nyitott szemmel kell megkeresni az előbbi fát.

TALÁLJ VALAMIT, AMI ...

Például természetes anyag/termés, pici, és négy vagy több színből áll, stb. Lehet párokban, vagy több gyerekkel is játszani, és megadhatók más keresési feltételek is. Időkorlátot is szabhatunk, de versenyt is rendezhetünk.

HANG-VERSENY

Erdőben vagy mezőn játszható. Csukott szemmel ülünk, feltartott kezekkel. Számoljuk, hogy hány új hangot hallunk meg, adott idő alatt.

1 G. Ekler Ágnes: A Waldorf-pedagógia és a korproblémák. 34.o.

HASONLÓT A HASONLÓVAL

A játékvezető összegyűjt több dolgot (terméseket, faleveleket, ágat stb.), amit talál az adott helyen. Letakarja a kupacot egy kendővel. A játék kezdetén egy rövid időre leveszi a kendőt, hogy megnézhessék a játékosok, mik vannak alatta, majd újra visszateszi. Innentől szabott idő – mondjuk, 5 perc – alatt mindenkinek keresnie kell olyan, vagy hasonló dolgokat, mint amilyenek a lepel alatt vannak. Az idő leteltével kiértékeljük, ki talált meg mindent, ki talált többet valamiből, stb.

KÖTÉLTÁNC

Az egyensúlyt sok játékkal lehet fejleszteni, íme egy közülük.

A kicsit félnélkebb, vagy a nagymozgásokban ügyetlenebb gyerekeknek ajánlott leginkább az alábbi játék. Vegyünk két rekeszt, és fektessünk át rajtuk egy pallót – így szól az eredeti verzió. Rekesz híján vegyünk két széket. Viszont a palló kihagyhatatlan, tehát jöhet bármi a két szék közé, ami egyenes, merev, és elbírja a rajta áthaladó gyerek súlyát.

Túl óvó, aggódó anyukáknak nagyon hasznos játék, hiszen anya megtanulja elengedni egyedül a gyereket – azért persze ott van, könnyen el tudja kapni, ha kell –, a gyerekek pedig önbizalmat ad, ha látja, hogy az anyja bízik benne, illetve maga a sikerélmény is magabiztosabbá teszi.

Ahogy nő, illetve ügyesedik a gyerek, lehet bonyolítani a feladatot: át kell lépni egy kispárnát, vagy tyúklépésben kell végigmenni a pallón.

LABDATORNA

Kell hozzá egy nagy pöttyös labda. Rajzoljunk a pöttyökbe különféle tornagyakorlatokat – pálcikaemberekkel nem is olyan lehetetlen. Használjunk alkoholos filcet, mert az tartós marad. A játékot játszhatjuk egy gyerekkel kettesben, de akár sok gyerekkel is. Ülünk le a földre, és gurigassuk a labdát. Akinek odagurítottuk, annak kell azt a feladatot elvégeznie, ami a labda megállásának pillanatában a legfelül lévő pöttybe van rajzolva.

Az egyszerű feladatoktól kezdve – törzshajlítás, karkörzés stb. – lehet egészen bonyolultakat is rajzolni: bukfenc, 30 mp-ig féllábon ugrálás, 10 békaugrás, 15 rákmászás.

Kertben, nagyobb gyerekekkel dobálva is játszhatjuk.

OROSZLÁN ÉS ANTILOP

Ez az egyszerű afrikai fogócskajáték inkább népesebb gyerektársaságok szabadtéri játéka. Nemcsak abban különbözik az európai fogócskától, hogy a fogót oroszlánnak, a menekülőket pedig antilopnak nevezik, hanem elsősorban abban, hogy a játék elején az antilopok hunynak, és az oroszlán bújik. Majd az antilopok előjönnek, és az oroszlán hirtelen felbukkanva megpróbálja elkapni valamelyiküket. Az elfogott antilopok az oroszlánt segítik, amíg az utolsó antilop is fogoly nem lesz.

TŰZ-VÍZ MÁSKÉPP

A csoportból csak egy játékos marad bent a szobában. Neki kell eldugnia valamit, amiben előzőleg a csoport tagjai megállapodtak. A rejtéshez nem mozdíthat el semmilyen más tárgyat. Ha kész, bejöhetnek a többiek, és elkezdhetnek keresni. Aki úgy véli, rátalált a rejtekre, hangosan nem mondja ki, csak az eldugó fülébe súgja. Ha a tippje helyes, akkor leül, és a következő fordulóban ő lesz, aki elrejt. Ha nem talált, akkor a többiekkel együtt folytatja tovább a keresést.

TŰZ-VÍZ - ÚJABB CSAVAR

A szabályok hasonlóak, mint az előbbi játéknál. Annyi a változás, hogy nem egy, hanem n számú ugyanolyan tárgyat kell eldugni. A kereső játékosoknak 10 perc áll rendelkezésükre, hogy megtalálják az összes elrejtett tárgyat.

Kicsiknél lehet egy kosárka, zsák, zacskó, amibe beletehetik a meglelt darabokat. Aki a legtöbbet gyűjti, az nyer.

Nagyobbaknak lehet nehezíteni: nem begyűjteni kell a tárgyakat, hanem csak csendben megjegyezni a rejtekhelyeket. A 10 perc lejártával egy meghatározott sorrendben elő kell venni a megtalált tárgyakat. Mivel itt az elsőnek szereplők jelentős előnyt élveznek, figyelni kell, hogy a sorrend mindig változzon, és igazságos legyen.

RÚGD A GOLYÓT!

Hivatalos nevén Rúgd el a golyót! névre hallgat ez a játék, és Kínából származik. A játékban akárhányan részt vehetnek, nagyok is. Szükség van hozzá 2 darab golf- vagy

teniszlabda méretű golyóra, és szabad térre.

A kezdőjátékos a földre teszi az egyik golyót, és valamerre elrúgja. Majd leteszi a másikat is, és azzal megpróbálja eltalálni az előző golyót. Minden találat 1 pontot ér. A játékost az ellenfél is utasíthatja, hogy hová rúgjon. Pl.: Rúgd az előzőtől délre! Rúgd az előzőtől jobbra 15 centivel! Jellemzően akkor ad az ellenfél utasítást, ha úgy gondolja, hogy a játékos túl könnyen eltalálná az első golyót. Ha sikerül az ellenfél szabta feladatot teljesíteni, azért szintén jár 1 pont. Majd a játékos az új helyről megint megkísérelheti eltalálni az első golyót.

Ha a feladat teljesítése közben sikerül eltalálni az első golyót (mint a billiárdban), akkor ezért 2 pont jár, és újabb rúgási lehetőség.

A játék annyi körön keresztül tart, amennyiben a résztvevők előzetesen megegyeztek, általában, 10-15 forduló.

ZÖLDSÉGPÁROLÁS

A játékosok nagy körben ülnek, középen áll a fogó. Minden játékos kap egy zöldségnevet: sárgarépa, paradicsom, káposzta, brokkoli stb.

A fogó bemondja két zöldség nevét. A megfelelő játékosok megpróbálnak helyet cserélni anélkül, hogy a fogó a csere alatt bármelyikük helyére leülhetne. Ha a fogónak mégis sikerült elfoglalnia az egyik üres széket, akkor a kimaradt játékos lesz a fogó, és a játék folytatódik. Ha a fogó azt kiabálja: „Felborult a lábos!”, minden játékosnak helyet kell változtatnia.

BÉNA CSIRKE

A játékosok két csapatra oszlanak, mindegyik csapatnál van 10 botocska, amelyek hossza 20-25 cm. Ezeket sorba a földre rakják, kb. 40 centire egymástól – a végén egy elfektetett létra lesz belőle.

Maga a játék tulajdonképpen stafétajáték. A csapatok tagjai – a béna csirkék – sorba következnek. Minden játékos fél lábon végig kell hogy ugráljon a botocskák felett anélkül, hogy akár egyet is megérintene. Ha mégis megérint egy botot, vagy véletlenül két lábra áll, mindig újra kell kezdenie a soron következő menetet. Ha végigugrált a létrán, le kell hajolnia, és a tizedik botot fel kell szednie. Mindezt még mindig fél lábon. Aztán visszafelé ugrál, és a felszedett botot a kiindulóponton leteszi. Most újra indul, és a kilencedik botot hozza le, majd a nyolcadikat, és így tovább, addig, amíg az összes bot nem lesz

egy kupacba gyűjtve. Akkor a csapat következő tagja gyorsan újra megcsinálja a lértát, és máris indul..

Változatok:

1. Lehet úgy is játszani, hogy létrafokonként váltják egymást a játékosok, és az a csapat nyer, amelyik legelőször szedi fel a létráját.
2. Lehet az is a feladat, hogy váltott lábbal ugráljanak: az egyik csapat a bal lábán, a másik a jobb lábán. Ebben az esetben az a csapat lesz a nyertes, amelyiknek kevesebb a hibapontja. Ilyenkor tehát büntetőpont jár a hibáért, nem kell a menetet újrakezdeni.
3. Lehet bárhol és bármilyen tárgyakkal játszani, például kavicsokkal, vagy beltéren kanalakkal.

KABADDI

Indiai csapatjáték. (A kabaddi szó kiejtésékor a hangsúly az utolsó szótagon van.)

Tízen vagy ennél többen játsszák. A játékosok két csapatra oszlanak, és egy választóvonal két oldalán, a vonaltól 7-10 méterre felsorakoznak. Az elválasztóvonal lehet kövekből, homokból, vagy maszkolószalagból, ha beltéren vagyunk.

A játék azzal kezdődik, hogy az egyik csapat valamelyik játékosa megközelíti a választóvonalat, és alkalmas pillanatban átfut az ellenfél térfelére. Mialatt odaát van, folyamatosan kiáltoznia kell: „Kabaddi! Kabaddi!” Ám csak addig tartózkodhat az ellenfél területén, amíg anélkül tud kiáltozni, hogy levegőt kelljen vennie. Az a feladata eközben, hogy kezzével vagy lábával megérintsen egy ellenséges játékost, és azután visszameneküljön a saját térfelére. Ha kifogyott a szuszából, menekülnie kell, mert innentől az ellenfél megfoghatja. Még ez esetben is megszabadulhat, ha akár egyik kezét vagy lábát át tudja tenni a határvonalon, mert ilyenkor szabadon kell őt engedni.

Miután a támadójátékos sikerrel visszatér, a másik csapatnak az a játékosa, akit ő megérintett, vagy aki őt először megragadta, kiesik a játékból. Ha pedig elfogták, a megtámadott csapat egy tagja lesz az új támadó. Így megy ez mindaddig, amíg az egyik csapat el nem veszti minden játékosát.

KENDŐREJTÉS - PLUMPSACK VERSTECKEN

Ausztria

A mi tűz-víz játékunk egy variációja. Német nyelvterületen minden elrejtett tárgyat „Plumpsack”-nak, vagyis liszteszsáknak, nehéz zsáknak hívnak.

Nagyobb csoportban érdemes játszani. Választani kell valakit, aki rejteni fog, míg a többiek hunynak. A rejtés tárgya egy kendő, amit a kijelölt – nem túl tágas – helyen kell eldugni. Amikor ez megtörtént, a rejtő közli, hogy „Der Plumpsack ruht” – a kendő nyugszik. Erre mindenki keresni kezd, és a keresést az elrejtő irányíthatja is. Ha azt mondja: „melegszik”, a kereső tudja, hogy közel jár, ha pedig azt hallja: „tűz van”, akkor már csak meg kell fognia a kendőt. Amikor távolodik az elrejtett tárgytól, akkor a „víz” és a „jég” szavakkal figyelmeztetik.

Az eredeti játék szerint, aki a kendőt megtalálja, nem szól semmi, csak magához veszi, és hirtelen üldözni kezdi a közelében tartózkodókat, akit pedig elér, azt meglegyinti a kendővel. A következő menetben ez a játékos lesz az elrejtő.

KAPD EL A SZÍNT!

Nem bonyolult, de annál izgalmasabb játék. Nagyjából egyéves kortól játszható, az alapszínekkkel. A vezető elkialtja egy szín nevét, és a többieknek keresniük kell valamit, ami olyan színű. Ez az alap, ezt lehet variálni.

Kertben/szabadban játszva:

- csak növényeket ér keresni,
- csak térd alatt érőket,
- csak olyat, amit nem érsz el, de rá tudsz mutatni.

Szobában lehet korlátozni a tárgyak körét.

Egy színnel több kört is játszhatunk. Ahogy nőnek a gyerekek, variálhatjuk az árnyalatokat, és egyre több színt használhatunk. Mivel lehet közben rohangászni/kúszni/mászni/bújni, hatékonyabb, mintha egy könyvben mutogatnánk a gyerekeknek a színeket.

A játék elsősorban a színérzékelést és a térlátást fejleszti. Információval is szolgál a gyerekekről: megfigyelhető, hogy melyikük milyen beállítottságú; egyiket inkább a természet érdekli, és hamarabb választ valamit a növények közül, míg szociálisabb társa inkább a másik gyereken lévő zöld pulóvert fogja választani.

Variáció:

Sétálás közben is játszhatjuk. Például „sárga!” felkiáltással sétálunk, ami azt jelenti, találjunk minél több sárga dolgot. 4-5 évesekkel már számon is lehet tartani, hogy éppen hány sárga dolgot láttunk, így a számokat is gyakoroljuk közben.

UGRÁS A KÉKRE!

A játék lényege, hogy minimum 6 különböző színű kört/négyzetet tetszőlegesen elhelyezünk nagyjából 1-1,5 nm-en. Aztán lehet vezényelni: Ugorj a kékre! Most a pirosra! Ugrás a zöldre! Addig játszik egy játékos, amíg képes az utasításokat követni. Ha tévesztett, onnantól kezdve ő adja az utasításokat, és egy másik játékos ugrál.

Játszható két vagy több csapatban is – úgy még érdekesebb. Ilyenkor az ugrálásra várokozók számolják, hogy hányadiknál tévesztett az éppen ugráló csapattag, minden jó ugrás egy pontot ér. A végén összeadódnak az eredmények, és az a csapat nyer, aki több pontot szerzett.

A színérzékelés mellett a játék fejleszti a térérzetet is, mivel minden ugrás előtt meg kell becsülni, milyen messze van a másik kör/négyzet, milyen erővel kell elugrani.

GALAMBOS (NA HOLUBKA)

Csehország

Ennek a gyerekjátéknak az eredete egy régi morva népi táncjáték, afféle párválasztó, amelyet azután falusi lakodalomban jártak. Később ez a felnőtt variáns feledésbe merült, és maradt a gyerek változat. De ennek a lényege is a párválasztás.

Minél több gyerekkel érdemes játszani. A gyerekek körben állnak, és egymás kezét fogják. Egyikük a kör közepén áll, és két sarkánál egy kendőt tart a kezében. Az egymás kezét fogó gyerekek egy dal ütemére körbe lépkednek:

Kemencén ül a gerle,
Onnan pottyán a földre,
Kihasad a kis begye,
Párja sí-rí mellette.

Galambocskám ne zokogj,
Hozunk neked játékot!
Ha mégis sírsz, gerlice,
Inkább mi játszunk veled!

A középen álló gyerek ellenkező irányba halad, ha a kör jobbra lépked, ő balra. A kendőt két kézzel maga előtt tartja. A dal első szakaszának a végén odalép egy társához – ha fiú, akkor lányhoz, ha lány, akkor fiúhoz –, és neki nyújtja a kendőt. A kiválasztott megfogja a kendő másik csücskét, és mind a ketten a kör közepére állnak. A dal második szakasza alatt a kört alkotók állva maradnak, és csak énekelnek és tapsolnak. A középen álló két játékos a taps ütemére körben forog a kendővel. Amikor a dal a végére ér, az eredetileg középen álló játékos beáll a többiekhez, és a kiválasztott marad középen, a játék pedig újra kezdődik. Ilyenkor a forgásirány is megváltozik.

EGYENSÚLYOZÁS

A klasszikus verzió: tegyünk egy párnát a gyerek fejére, aki így próbál meg keresztülmenni a termen, egy pályán anélkül, hogy a párna leesne.

Ez variálható tetszés szerint. Ahogy cseperedik a gyerek, úgy érdemes bonyolítani, nehezíteni a feladatot. Egészen kicsinek, aki még négykézlábazik, lehet egy babzsákocskát a hátán, majd esetleg 2-3 is. Amikor már stabilan jár, akkor kaphat egy műanyag tálcát a kezébe, hogy vigye oda az asztalhoz. Étkezéseknél lehet ő a pincér: nyitott tenyerére tesszük a tányért, rajta minimális mennyiségű guruló étellel (bab, borsó, lencse stb.), és mehet az asztalhoz.

Ovaskorúak már mindkét tenyerükön egy-egy tányérral is nekieredhetnek. Lehet akadálypályát is építeni: a szobában vagy a kertben található tereptárgyakat kell kikerülniük a gyerekeknek úgy, hogy valami van a tenyerükön vagy a fejükön. A lényeg, hogy mindig csak a soron következő feladatot mondjuk: most fordulj jobbra a széknél, bújj át az asztal alatt, lépd át a párnát, stb.

Az egyensúlyozó játék fejleszti a koordinációt, a térben való tájékozódást, és ügyesedik is közben a gyerek. Nagyoknak sorversenyt is lehet rendezni belőle.

SZLALOM

Különféle dobozokból, palackokból nagyon egyszerű szlalom pályát építünk.

Variációs lehetőségek:

1. Különböző feladatokat adunk – például kikötjük, hogy a narancslés flakon és a cipősdoboz között csak kúszni lehet, máshol csak ugrálni. A gyerek életkorának függvényében akár egész bonyolult mozgássorokat is ki lehet találni.
2. A pályát fokozatosan nehezíthetjük.

Különösen hasznos lehet a szlalomjáték, ha egy gyerek valamilyen mozgásformát nagyon nem szeret csinálni. Pl. nem szívesen kúszik, inkább négykézlábazik. Az idegpályák fejlődése szempontjából kiemelten fontos, hogy a gyermek minden mozgásformát elsajátítson, majd túllépjen rajtuk –, de egyet se hagyjon ki.

FÖLDTANI FELFEDEZÉSEK

Ezt akár a legkisebbekkel is játszhatjuk, de tény, hogy a 3-4 éveseknek lesz igazi élmény.

Vegyünk elő petpalackot. Menjünk ki a szabadba, és a legkülönbözőbb felszíni anyagokat rétegezve töltsük bele. Pl. homokot a homokozóból, földet, kavicsokat, fakérget stb.

Majd megkérjük a gyereket, hogy kutasson. Minden egyes megtalált ásvány, szebb kavics, kis bot külön élmény lesz.

Nagyon érdekes megfigyelni az anyagok keresztmetszetét. Lehetőségünk nyílik beszélgetni egy kicsit a föld felépítéséről, a talaj és az ásványi anyagok keletkezéséről.

CSIKLANDÓS ÖSVÉNY

Nagyjából másfél éves kortól játszható.

Alakítsunk ki különböző anyagokból egy útvonalat. Nyilván ez a szabadban a legpraktikusabb, de teremben is megoldható: leterítünk egy lepedőt, vagy az anyagokat cipősdobozok tetejére rakjuk.

A kicsi gyerekeknek először érdemes kézzel végigtapogatni mindent, hogy a különféle anyagok keltette különböző érzeteket megtapasztalják. Ezt lehet kommentálni is. Azután behunyt szemmel kell az anyagokra lépve végigmenniük az „ösvényen”, és megnevezni, mi van a talpuk alatt, illetve elmondani, hogy az milyen érzéseket kelt bennük.

Ez tipikusan az a játék, ahol nem a győzelem a fontos, hanem a részvétel.

Megtanulják a gyerekek, hogy hogyan fejezzék ki, amit érzékelnek, illetve, hogy különféle emberek ugyanarra az érzékletre mást mondhatnak, valamint, hogy tapintással milyen sok információhoz juthatunk a környezetünkről.

Miket lehet az ösvényre pakolni? Faforgácsot, szalmát, levágott füvet, habszivacsot, gyurmát, madártollat, kavicsot, földet, homokot, sarat, pamutot, fonalat, dekorkavicsot, dekorgumidarabokat, papírdarabokat, bármit, amit a teremben/kertben találunk.

Nagyobb gyerekekkel játszhatjuk úgy, hogy bekötött szemmel kell végigmenni az ösvényen, és minél több anyagot azonosítani.

RINGATÓZNI A VÍZEN

Mókaként vegyünk elő egy strapabíró lepedőt. Egy felnőtt áll a lepedő egyik oldalán, megfogja a két sarkát, egy másik felnőtt a másik oldalon ugyanezt teszi. Jó erősen markoljuk a lepedőt! Majd a gyereket fektessük nagyjából a lepedő közepére.

Emeljük fel, ringassuk, kérjük, hogy üljön fel, mocorogjon, stb. Hintáztassuk és mozogjunk vele folyamatosan. A gyerekek nagyjából 5 hónapos korukra már gurulnak. Maga a hosszirányú mozgás az idegrendszer fejlődése szempontjából fontos. Ha egyfajta mozgás kimarad a gyerek fejlődéséből, az később komoly problémák forrása lehet. Ez a játék már egész kicsi korban (4-5 hónaposan) játszható, kis módosítással: a lepedőt csak kicsit kell megemelni, hogy éppen csak átbörítsük a gyereket.

Variáció 1 év körülieknek:

Vegyünk elő egy paplanhuzatot és sok lufit. Nem túl keményre fújjuk fel a lufikat, és tegyük a paplanhuzatba. Fektessük rá a gyereket, és közben mozgassuk az egész tákolmányt. Nekünk az legyen a célunk, hogy a gyerek lepottyanjon, neki meg az, hogy minél tovább fenn maradjon.

PANCSOS DOLGOK

Amint eléggé felmelegszik az idő, végre megint pancsolhatnak a gyerekek. Adjunk nekik különféle méretű műanyag poharakat és kisebb-nagyobb tálakat. Kapnak mellé fél liter

vizet egy műanyag flakonban – és máris öntögethetnek-töltögethetnek.

Továbbfejlesztésként egy habverőt is kaphatnak, és a vízbe egy kis babakabufürdőt. Ez azonban csak 2 éves kor fölött ajánlott.

HAJÓ A LÁTHATÁRON

A pancsolás mellett, pl. tavaszi, hidegebb napokon a hajókészítés és hajókáztatás is remek szórakozás lehet. Papírhajót mindannyian tudunk hajtogani, kár, hogy hamar elsüllyed.

Következő fokozat a tutaj. Vegyünk sok, nagyjából egyenes és nagyjából egyforma méretűre tördelt faágacskát és egy hosszabb zsineret. Egymás mellé téve a gallyakat úgy kössük őket össze, hogy egyszer az egyik gally alatt, következőre pedig a gally fölött vezessük a zsineret. Oda-vissza 3-4 sor, és már kész is a tutaj. Függetlenül beszúrva egy kis gally pedig az árbócrúd, amin a vitorla lehet papírzsebkendő vagy egy nagy falevél.

Ennél egy kicsit bonyolultabb a gőzhajó. Kell hozzá egy kiürült gyümölcsleves- vagy tejesdoboz, az a fajta, aminek a teteje háromszög alakú. Vágjuk félbe hosszában a dobozt – vagyis csak majdnem, mert praktikus, ha kb a 3/4-ét meghagyjuk. Ez a hajótest. Mivel ezek a dobozok belül alufóliához hasonlatos szigeteléssel vannak ellátva, nem fognak átázni. Akrilfestékkel dekorálhatjuk a kész hajókat.

Papírhengerekből készíthetjük el a gőzös kéményét, kisebb dobozokból pedig a kabinokat. Extra ötlet: a kémény tetejébe ragasszunk vattát, így már füstöl is a gőzhajó!

MÉG MINDIG VIZEZÜNK - HORGÁSZÁS

Vegyünk elő pár pingponglabdát, tegyük be őket egy tartályba, lavórba stb. Adjunk a gyerekeknek egy nagyobb szűrőt. A cél, hogy kihalásszák a labdákat a vízből.

Egyévesen ez is elég nagy feladat, de nagyobbaknak már kevés lesz.

Íme a nehezítések:

- kérjük meg a gyerkőcöket, hogy takarják el a szemüket, és „vakon” horgásszanak;
- szabjuk meg, hogy egy merítéssel hány labdát kell kifogni.

Határozzunk meg elérendő célokat: ha x darabot kieszed a gyermek, akkor kap valami kis meglepetést.

Milyen csecsemőkori reflexeket ismerünk?

A túlóvó szülői magatartás milyen hatással van a gyerekek fejlődésére?

Mi a mindennapos séta szerepe a kisgyerekek életében?

Miért fontos, hogy a gyerekek közvetlenül érintkezhessenek a természet elemeivel?

A témakörhöz felhasznált irodalom:

Cole, Michael – Cole, Sheila R.: Fejlődéslélektan. Osiris Kiadó, Budapest, 1998.

Cornell, Joseph: Sharing Nature with Children. Dawn Publications, Nevada City, CA, USA, 1998.

G. Ekler Ágnes: A Waldorf-pedagógia és a korproblémák. Natura-Budapest Kft, Budapest.

Heckmann, Helle: Childhood's Garden. Waldorf Early Childhood Association of North America, United States, 2008.

Kutsch, Irmgard – Walden, Brigitte: Autumn. Nature Activities for Children. Rudolf Steiner College Press, Fair Oaks, California, USA, 2005.

Payne, Kim: Gyermekünk játéka. Az AKG Kiadó és a Metódus-Tan Bt közös kiadása, Budapest, 1999.

mindennapraegyjatek.hu

jatszunkagyerekkel.blogspot.hu

egyszervolt.hu

V. Mese, vers, mondóka, ének

„Ma is, akárcsak régen, a gyermeknevelés legfontosabb és egyben legnehezebb feladata a segítségnyújtás, hogy a gyermek megtalálja az élet értelmét. Ehhez sok tapasztalatra van szüksége. A növekedő gyermek apránként, fokozatosan tanulja meg, hogyan kell önmagát jobban megérteni; eközben kifejlődik az a képessége, hogy másokat is megértsen, és így jut el végül az emberi érintkezés mindenkit kielégítő és tartalmas formáihoz. (...) Mint lelkileg súlyosan sérült gyermekek nevelője és terapeutája, legfontosabb feladatomban azt tekintetem, hogy újra értelmet adjak betegeim életének. Ez a munka tette számomra nyilvánvalóvá, hogy a gyermekeknek soha nem volna szükségük semmiféle különleges segítségre, ha úgy nevelnék őket, hogy értelmét lássák életüknek. Elsősorban arra a kérdésre kellett választ keresnem, hogy az élet mely tapasztalatai fejlesztik ki a gyermekben a képességet, hogy megtalálja élete értelmét, és általában több értelmet lásson az életben. Ebből a szempontból a szülők és egyéb gondviselők hatása a legjelentősebb; fontosságban ezután következik a gyermeknek megfelelő módon átadott kulturális örökség. A kicsiny gyermekhez ezt a tudást az irodalom közvetíti a legjobban.¹”

„A gyermek figyelmét az olyan történet köti le legjobban, amelyik szórakoztatja és felkelti kíváncsiságát. De életét csak akkor gazdagítja, ha mozgásba hozza képzeletét, ha fejleszti intellektusát, ha eligazítja érzelmeiben, ha megbékíti félelmeivel és vágyaival, ha elismeri nehézségeit, és ugyanakkor megoldásokat is javasol kínzó problémáira. Röviden: ha egyszerre reagál

1 Bruno Bettelheim: A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek. 9-10.o.

személyiségének minden megnyilvánulására. És tegyük hozzá: sohasem leki-csinylően, hanem ellenkezőleg: teljes mértékben elismerve a gyermek problémáinak komolyságát, ám egyben erősítve a gyermek bizalmát önmagában és jövőjében.²

A gyerekeknek szükségük lenne arra, hogy naponta halljanak mesét – ahogy a fizikai aktivitásra is szükségük van minden nap. A mese, az ének, a vers, a mondóka a lélek „mozgását” segíti, a belső mozdulatok megtételét támogatja. Ahogy nincs fizikai egészség mozgás és megfelelő táplálék nélkül, úgy lelki egészség sincs gyerekeknek való, megfelelő lelki táplálék nélkül. A művészetek biztosítják (a szeretetteljes, támogató családon túl) e lelki táplálékot.

Néhány gondolatban összefoglalom, hogy a mese hogyan, milyen módon támogatja, gyógyítja a lelket.

- Kiindulópontja egy valóságos szituáció, így lehetőséget kap a gyermek, hogy belehelyeződjön.
- Azonnal egy problémahelyzet jelenik meg, már a mese elején. A mesék egyetemes emberi problémákat vetnek fel, de mintát is mutatnak a megoldásukhoz. Bátorítják a gyermeket a folytonos továbblépésre. Legfontosabb mondanivalójuk: az életben nagyon súlyos nehézségekkel találkozunk, ezekkel fontos szembenézni, megküzdeni. Mindez emberpróbáló, de egyrészt elkerülhetetlen, másrészt megerősödve, az akadályokon túljutva, győztesen kerülhetünk ki a harcból.
- Komoly lelki problémák adódnak a fejlődés során, és a mese ezeket jeleníti meg a cselekmény vagy/és a szereplők által. Megoldásokat is kínál, kivezeti a hallgatót a konfliktusból.
- Azáltal, hogy a szereplők és az események megjelenítik a tudattalan tartalmakat, a gyermekek lehetőséget kapnak arra, hogy kihelyezzék magukból a problémát, megtalálják a megoldásokat, így a belső feszültségeik oldódnak. A mesealakok segítségével ellenőrizhető módon externalizálhatja lelki folyamatait a gyermek, adott szükséglete

szerint azonosulhat egy-egy szereplővel. Példát lát arra is, hogyan tesztheti meg egy szereplő a romboló vágyakat (akár a sárkánnyal is azonosulhat, de ugyanakkor a királyfival is, aki legyőzi a sárkányt).

„Ha a gyermek minden vágyálma alakot ölthet egy jó tündérben; minden destruktív vágya egy gonosz boszorkányban; minden féelme egy falánk farkasban; lelkiismeretének minden parancsa egy kalandos úton megismert bölcs emberben; minden féltékeny haragja egy állatban, amely kikaparja ősi riválisa szemét – akkor a gyermek végre megkezdheti a rendcsinálást belső ellentmondásainak világában. És ha egyszer megkezdte, egyre kevésbé ragadhatja magával a káosz.³”

- Legmegfelelőbbek a népmesék, és a Grimm-mesék szöveghű fordításai. Fontos, hogy halljon a gyermek ilyen meséket, ne csak „valóságű” történeteket. A valóságos történetek azt közlik a gyerekekkel, hogy szülei számára az ő belső valóságának nagy része elfogadhatatlan. Hiszen nem kap megfelelő mintákat az azonosulásra.
- A mese megmutatja a gyermeknek azt is, hogyan fedezze fel identitását, hogyan találja meg, hogy ki ő. Példákat ad, és bemutatja a tapasztalatokat, melyekre a gyermeknek szüksége van személyisége továbbfejlesztéséhez.
- Megtanítja az embert, hogy felismerje, mi a valóban fontos, mik az élet magasrendű értékei.
- A legfontosabb kérdéseket boncolja olyan szimbólumrendszer segítségével, melynek nyelve érthető a gyermeki lélek számára, mely közvetlenül ahhoz szól. Az élet legalapvetőbb, legizgatóbb kérdéseit válaszolja meg, a racionalitást – ami a gyermekek számára még teljesen érthetetlen, felesleges és fárasztó – egészen mellőzve.
- A mesék erkölcsi nevelést adnak, moralizálás nélkül. A meseszereplők (főként a népmesékben) polarizáltak jelennek meg: egészen jók vagy egészen rosszak. Nincsenek árnyalt figurák, mert a gyermeki gondolkodás polarizált. A gyerekeknek előbb meg kell tanulnia, hogy mi a jó és mi

2 Bruno Bettelheim: A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek. 11. o.

3 Bruno Bettelheim: A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek. 90. o.

a rossz, választhat, és amikor ennek talaján már biztonsággal áll, amikor kialakult a stabil személyisége, akkor tud árnyalni és megérteni. A mesékben rossznak lenni nem éri meg, mert úgymint a jó győz. Így terel a mese. (A tanmese onnan ismerhető fel egyértelműen, hogy kimondja, mit kell tenni. És moralizál.)

- A mesék képekben jelenítik meg a belső, lelki tartalmakat. A belső képalkotási munka elengedhetetlen ahhoz, hogy a képzelet, a fantázia és a kreatív alkotóképesség, a kreatív gondolkodási képességek működjenek az emberben.
- A mesélés, éneklés, verselés elvezet az irodalom, a művészet szeretetéhez.

A mesék előadásmódja legyen visszafogott, nem kell túlhangsúlyozni, túldramatizálni. Itt is az érvényes, hogy a kevesebb több. Minél kevesebb érzelmet, feszültséget hordoz a hangunk, annál több tere marad a mesehallgató gyerekeknek, hogy a saját érzelmeire rátaláljon, és át tudja élni azokat (ne pedig a mienkkel kelljen sodródnia). Jó, ha hall a gyermek élőszóban elmondott mesét is, nem csak felolvasnak neki. A mese elmondva jobban igazodik a gyermek pillanatnyi igényeihez, érzelmeihez. A mesélő felnőtt is teljesebben jelen tud lenni a mesemondásban, ha nem olvassa a történetet. Ráadásul így hordozza a mese azon sajátosságát, hogy élőszóban hagyományozódik tovább.

A legkisebbeknek, csecsemőknek kis mondókákat mondogathatunk, miközben tevékenykedünk körülöttük. Kísérheti mondóka az öltöztetést, a mosdatást, énekelhetünk altatáskor, stb. Ha ugyanazok a dalocskák, mondókák kísérik a tevékenységeket minden nap, akkor az ismétlődések biztonságot fognak adni a gyermeknek. 1-2 éves korában már rövid kis történeteket is mondhatunk neki. Ezeket a történeteket kísérheti ujjjáték, kézjáték. Hároméves koruk körül kedvelik a gyermekek a láncmeséket (ilyen pl. A kóró és a kismadár című mese). Az óvodáskorú gyerekek szeretik azokat a rögtönzött történeteket, amelyekben ők a szereplők (vagy valaki, aki pont olyan, mint ők). Legkésőbb 5-6 éves kor körül eléri az ideje az igazi nagy tündérmeséknek. Többször is mondhatjuk ugyanazt a mesét, az

ismétlések jók a gyerekeknek, egyébként sokszor maguk kérik.

Ha észrevesszük, hogy a gyermeket egy mese különösen foglalkoztatja, vagy nagyon szereti azt, akkor foglalkozzunk a témával más módon is. Rajzolhatunk a meséről, vagy gyurmázhatunk, készíthetünk montázst, mozgóképet, bábjátékkal is eljátszhatjuk a történetet. A bábozásnak sokféle módja van, kezdve a síkbábokkal (melyek a gyermek rajzaiból is készülhetnek), ujjbábokkal, egyszerű marionettfigurákon át a kesztyűbábokig.

A gyermekekre különösen jellemző ma a sok beszéd, a korai gondolkodási tevékenység. Ezt jól ellensúlyozza a mese, a vers, az ének. A művészetek az érzelmeket és az akaratot szólítják meg, azt foglalkoztatják, nevelik, gyógyítják. Ezért van olyan nagy szükség rájuk manapság.

MESÉK – MESÉLÉS

A mese, mint láttuk, kiemelt fontosságú a gyerekek bármely korcsoportjában. A felnőtteknél is fontos lenne/lehetne, de valahogy mostanában nem divat. Régen a felnőttek azért meséltek hosszú, téli éjszakákon át, hogy a mesék fennmaradjanak. Ám azáltal, hogy a már gyerekkorból ismert mesét a néhai gyerek felnőtt fejjel értelmezte, újabb és újabb jelentéstartalmakat fedezhetett fel. Ennél sokkal komolyabb elméleti háttere is van a meseterápiának és a mese pszichológiai vonatkozásainak.

A mese gyermekkori fontosságáról például Boldizsár Ildikó ír sokat, ő az egyik legelismertebb szakértője itthon a témának.

A mesék, amint fentebb már említettük, több célt szolgálnak:

- feszültségoldó hatásúak;
- a fantáziát és a belső képi világot erősítik;
- az azonosulás révén csökkentik a szorongást;
- beszélgetést indítanak a szülő és gyerek között.

Nagyon sok minden kiderül abból, hogy egy gyerek melyik mesét kéri egymás után sokszor, melyik hősről vagy figuráról akar beszélgetni. Néha észre sem vesszük, mennyi információt kapunk a gyerek belső működéséről ezáltal.

Természetesen ez csak az írott/olvasott mesére igaz, ahol a gyerek fan-

táziája, belső képi világa aktivizálódik. (Az előregyártott képi világgal más a helyzet.)

Hogyan tehetjük még érdekesebbé a gyerek számára a mesét?

- Ne fejezzük be, hanem kérjük meg a gyermeket, hogy ő próbáljon befejezést adni neki.
- Nagyobb csoportokban (3-4 főtől) vegyünk elő egy babzsákot/plüsst. Ülünk le, nagyjából körbe, és valaki, akinek a kezében van a zsák/plüsi, kezdje el a mesét. 3-5 mondat után dobja át valaki másnak a tárgyat, és ezzel a szót.
- Ugyanez pörgősebben: egy ember – egy mondat elven menjen körbe a szó.
- Lopjuk el a mesét! Ennek az a módja, hogy befogjuk a mesélő száját, miközben ő mesél, és így magunkhoz lopjuk a mese fonálát.
- Írjunk mesét! Hagyjuk a gyereket érvényesülni: mondja meg ő, hogy kik legyenek a szereplők, mi legyen a cselekmény főbb szála, és hol játszódjon. Ki, hol, kivel, miért, mit csinál? Ezekből indul el a mese.

SAJÁT MESEKÖNYV - KIVÁGÁS, RAGASZTÁS

Készíthetünk egy saját mesekönyvet. Kitalálunk egy nagyon egyszerű alapot, jó, ha a gyerekekhez kapcsolódik, az ő mindennapjaikból merít. Szükséges hozzá: pár összefűzött/összekapcsolt A4-es lap, olló, ragasztó, sok-sok reklámújság.

Az első oldalra felrajzoljuk a főhős gyerek – legyen, mondjuk, Balázs – képét, amint alszik vagy fekszik. Közben mondjuk, hogy:

- Most készítünk egy mesekönyvet, aminek Peti a főszereplője.
- Nézzük, mi mindent csinál ez a nagyfiú egész nap! Felkel, reggelizik...

Mikor egy-egy tevékenységhez érünk, akkor kérjük meg a gyerekeket, hogy mutassanak rá a reklámújságban azokra az eszközökre, amiket az adott tevékenységhez használni szoktak. Amiket kiválasztanak, azokat kivágjuk és beragasztjuk. Ez lehet a kiskanál, kistányér, de a kedvenc müzli vagy egy tejesdoboz, kifli, bármilyen étel képe is.

Aztán folytatjuk a történetet, egészen addig, amíg a főhős ismét elalszik.

Végeredményként egy pároldalas összefűzött katalógust kapunk, ami bemutatja Peti mindennapjait.

Ha lehet, akkor a gyerekek ragasszák fel a lapokra a kivágott képeket, ha nagyon ügyesek, akkor akár a kivágással is próbálkozhatnak.

NYOMOZZUNK!

Különbéle tárgyakat tegyünk szokatlan helyekre. Például egy kanalat a vázába, egy papucsot az asztalra.

Kérjük meg a gyerekeket, hogy nyomozzák ki, mi nincsen jó helyen. Mikor egy-egy dolgot megtalálnak, érdemes elbeszélgetni velük arról, miért is van az a tárgy rossz helyen, hol kellene lennie, mire használjuk.

Fejleszti a gyerekek megfigyelőképességét – és a logikai készségét is, ha alaposan megbeszéljük velük az összefüggéseket. Egészen picikkel is játszható, bár ekkor a megbeszélés nyilván eléggé egyoldalú lesz.

Milyen mutogatós, ujj-játékokat ismertek?

Miért fontos a napirend a gyermekek életében? Hogyan kapcsolódik ehhez a mesélés?

Beszélgessetek a képes mesekönyv-nézegetés és a fejből mesélés előnyeiről, hátrányairól.

Ajánlott olvasmányok:

Benedek Elek, Illyés Gyula, Arany László népmesegyűjteményei.

A Grimm testvérek meséi, szöveghű fordításban.

Weöres Sándor, Kányádi Sándor, Nemes Nagy Ágnes versei.

Icinke-picinke. Népmesék óvodásoknak. Móra Könyvkiadó, Budapest, 1971.

Forrai Katalin: Jár a baba, jár. Holnap Kiadó, Budapest, 2001.

Patyi Beáta (szerk.): Csepü, lapu, gongyola. Jel Könyvkiadó, Budapest, 2005.

meseterapia.hu

mindennapraegyjatek.hu

jatszunkagyerekkel.blogspot.hu

egyszervolt.hu

A témakörhöz felhasznált irodalom:

Bettelheim, Bruno: A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek.

Gondolat Kiadó, Budapest, 1988.

Boldizsár Ildikó: Mesepoétika. Akadémiai Kiadó, Budapest, 2004.

VI. Kreativitás, fantázia és játékeszközök

Fordítás, illetve kivonat Joan Salter: The Incarnating Child című könyvének Play című fejezetéből

A gyermekben, aki szereti és óvja a babáját, és altatót énekel neki, ahogy ágyba fekteti, felfedezhetjük azt a felnőttet, aki a jövőben szeretetteli és gondoskodó szülővé, ápolóvá, orvossá vagy szociális gondozóvá válik. Aki gyerekként kis tűzoltóautójával képes veszélyes helyzetekben életmentő hősként helytállni, felnőve arra is képes lesz, hogy az irodában, a laboratóriumban vagy az üzemben megoldásokat találjon a nehézségekre, hogy megmentse a nehéz helyzeteket.

A játék a jövőt készíti elő, ezért a játékeszközöket és a környezetet ennek megfelelően kell kialakítani. Ez azt jelenti, hogy a játékeszközök a felhasználás sokféle lehetőségét nyújtják. Megfelelőek lehetnek például a fahasábok, melyekből építeni lehet, vagy teherautóval szállíthatók. De, ha ruhát ad rá a gyermek, ugyanaz a fahasáb babává is válhat. A játékeszköz alapvető minőségeként jelenjen meg az, hogy önmagán túl másra is lehet használni, csinálni lehet vele sok mindent, alkotó módon felhasználható, és nem csupán arra való, hogy időnként rápillantsunk a polcon.

A kisbaba először a saját testrészeivel játszik. Felfedezi a kezét és gyakran a lábait is, csodálkozva nézegeti, majd a szájába véve tovább vizsgálódik. Ezeket a felfedezéseket úgy három hónapos kora körül teszi a kisbaba. Négyöt hónapos korában már képes tárgyakat megragadni és tartani, ezért ez a megfelelő idő ahhoz, hogy egy csörgőt kapjon. A csörgő lehetőleg legyen szép, művészi. Formáját tekintve pedig gömbölyű, mivel ez az ismerős kozmikus forma köszön vissza ránk, ha a Napra, a Holdra vagy az égboltra nézünk,

és a gyermek természetes kapcsolatot élhet meg vele. Anyagául inkább a fát válasszuk, mint a műanyagot, de ha egy közeli kedves barát különleges ajándékot szeretne adni, akkor egy kis ezüstcsengő csodálatos választás – ennek a hangszíne harmóniát teremt a gyermek lelkében, és örömmel tölti el őt.

A második életév elején a gyermek készen áll arra, hogy babája legyen. Ez igen jelentős játékeszköz, ezért alaposabban is vegyük szemügyre.

Az első baba színét nagyon körültekintően kell megválasztani – lehet rózsaszín, kék, világos mályva vagy sárga. Ez a baba legyen puha, hogy meg lehessen ölelni, de ne legyen túl kidolgozott, részletezett – orr és száj nem is szükséges –, éppen elegendő, ha az emberi forma megjelenik rajta. Így a gyermek képzelőereje nagy szabadságot élvezhet. Egy olyan baba, amelynek szempillái vannak, és divatos frizurája, vagy esetleg be tud pisilni a pelenkájába, nem hagy teret a képzeletnek. Bár ezeket a babákat valószínűleg nagyon okosan tervezték meg, annyira befejezett termékek, hogy nem tudják ugyanolyan erővel támogatni a gyerekek fantáziájának kibontakozását, mint az egyszerűbb, kevésbé kidolgozottak. Amikor a gyermek idősebb lesz, úgy 3-4 éves, akkor már kaphat olyan babát, aminek van haja, esetleg szemei, jelezni lehet az orrot meg a száját. A babakészítés csodálatos művészi tevékenység, melyet az érdeklődő szülőknek, nevelőknek lehetőségük van megtanulni. Amikor szülőként, gyermekünket ismerve, elkészítünk egy olyan babát, amely formájában és színében pontosan illik az ő egyéniségéhez, akkor azt valódi alkotásnak nevezhetjük.

Ahogy a kisgyermek nő, a baba barátjává válik, akihez beszélhet, rábízhat titkokat, magával viheti, amikor elmegy otthonról. Ez a később kialakuló barátságok irányába tett első lépés. De a baba kisbaba is lehet, akit etetni kell, tisztába kell tenni, gondoskodást, szeretetet igényel, ápolni kell, amikor beteg, és gyöngéd anyukája vagy apukája lehet a kisgyerek. Ez pedig az első lépés afelé, hogy valaki olyan felnőtté váljon, aki képes gondoskodni saját gyerekeiről.

Mivel a kisgyerek számára kedvenc babája olyan, mint egy családtag, ezért nagyon fontos, hogy a szülők a legnagyobb tiszteletben tartsák ezt a ragaszkodást. A gyerekek gyakran felruhazzák babáikat saját, vagy közeli családtagjaik tulajdonságaival, így valódi személyiségük alakulhat, sajátos

bánásmódot igényelve.

Elegendő három vagy négy baba, ennél mert többel majdnem lehetetlen valódi, szoros kapcsolatba kerülni – igazán megszeretni nem lehet sok babát. Ez érvényes minden játékra. A fogyasztói társadalom, amelyben ma élünk, temérdek játékkal árasztja el a gyerekeket, ami legtöbbször fásulttá teszi őket, nem tudnak kötődni egyikhez sem. A másik lehetőség az, hogy a sokból lesz egy kedvenc, a többit pedig teljesen mellőzi a gyermek. Az első esetben a gyermek lelke teljesen érintetlen marad a játékoktól, a második pedig pusztá pénzkidobás. Mennyivel többet ér, ha van néhány valóban jó minőségű, szeretve gondozott játék, melyekkel törődik a gyermek!

Amikor már képes a járásra, akkor kaphat fa vagy puha textil állatkákat. Kézrel kötött báránycák, lovak, kacsák stb. – gyapjúval kitömve – nagy kedvencekké válhatnak. Ezek a játékalatok lehetőleg pontos másai legyenek a valódi állatoknak, ne pedig „Mickey egérhez” hasonló karikatúrák. Amíg a gyermek még küzd a felegyenesedésért, de nem tudja magát megtartani függőleges testhelyzetben, addig a babák (melyeknek emberi formájuk van) jobbak számára, mint a vízszintes helyzetű állatok. Ahogy már korábban jeleztük, a játékokra a gyermek úgy tekint, mint lelki minőségek hordozójára – ezt azok is megerősítik, akik babákat készítenek. Minden egyes babának sajátos személyisége van, ugyanígy a kis bolyhos nyuszinak és az erős fa lovacskának is. Lehet, hogy szükségtelen felhívni rá a figyelmet, hogy minden játék művészien szép legyen formájában és színében is.

Amikor a kisgyerek már biztosan áll a lábain, nagyon kedvelt játékszerei lehetnek a hosszú nyelű fogóval ellátott tologató játékok, a kerekeken guruló húzogató állatkák és az ide-oda guruló labdák, amiket kergetni lehet. Ez a végtagokat serkenti mozgásra, melyek – mint tudjuk – az akarat testi szervei. Az élet első hét évében elsősorban az akaraterő fejlődésén dolgozunk. Természetesen jelen van a gondolkodás és az érzelem is, de legerőteljesebb fejlődésük nem ekkor történik.

A gyermek egy- és két éves kora között egy olyan korszak következik, amikor szívesen épít és rombol, pakol be és dobál ki. Kockákból tornyot épít, majd lerombolja; a kuckójából minden darabot kidobál, majd, amint édesanyja visszaadogatja neki, azonnal újra kidobálja az összeset; vagy össze-

gyűjtöget mindenfélét egy kosárba, ezután dobál ki mindent belőle. Ezek a cselekvések a bújócska kezdeti formái. Egy olyan lelki tevékenység nyilvánul meg bennük, mely során a lélek kiterjeszti önmagát a világba, majd utána mélyen visszahúzódik a testbe. Azt is megmutatják nekünk ezek a játékok, ahogyan a gyermek megtapasztalja, megéli belső testi folyamatait, melyekben lebontja és felépíti az anyagot. Ez tehát egy természetes fejlődési állomás, és nem a romboló természet megnyilvánulása.

Az iskolát megelőző években, ahogyan a gondolkodás egyre képibbé válik, és az akaraterő kifejezésre talál, a játék egyre kreatívabb lesz. Megjelennek a csapatjátékok, és az egymás mellett játszást felváltja az együttes, közös játék. E játékok során számtalan változatos módon lehet felhasználni a természetes anyagokat: terméseket (mogyoró, dió, stb.), ágakat, kagylókat, kavicsokat, köveket, virágokat, leveleket, pamutgombolyagokat. Ezek az anyagok kiválóak például dobozokból épített házikó díszítésére. De akár kiállítást is rendezhetnek a segítségükkel a gyerekek, művészien elrendezgetve őket egy asztalkán.

Nagy kedvencek még a kiselejtezett táskák, ruhák, cipők, melyekbe szívesen beöltöznek a gyerekek, és jó szórakozás azoknak, akiket még nem ragadott teljesen magával technikai korunk. Nagy darab színes anyagokkal, régi lepedőkkel, törülközőkkel be lehet burkolni, le lehet takarni nagy dobozokat, asztalokat vagy felfordított székeket, így nagyon jó kis kuckók építhetők. Jóformán anyagi ráfordítás nélkül is sok minden kínálkozik játékeszközzel, ha pedig kis bozótos területekkel tarkított kertben játszhatnak, akkor végtelen lehetőségek várják a gyerekeket.

Szülők és óvodapedagógusok tapasztalatai azt mutatják, hogy a fantáziátlan – túlnyomó részben műanyag – játékok, melyekkel mostanában elárasztják a gyerekeket, egészen másként hatnak rájuk, mint az eddig tárgyalt, természetes eszközök. Szórakoztatóak egy darabig, de az igazán kreatív gyerekek számára hamar unalmassá válnak.

Azokat a tevékenységeket kell bátorítani ebben az életkorban, melyek lehetőséget nyújtanak a végtagok használatára. Egy jó minőségű barkácskészlet (olyan, ami nem törik el), vagy egy jó kalapács tökéletes ilyenkor. De meg kell mutatnunk a helyes használatot, valamint azt is, hogy hogyan kell karbantar-

tani és tárolni ezeket a szerszámokat. Az a gyerek, aki megtanult vigyázni a játékaival, olyan felnőtté válhat, aki felelősséggel tekint a világ dolgaira. Egy talicska, babakocsi vagy bölcső sokféle játékban használható, a homokozó pedig nagyszerű játszóhely.

Minden olyan tevékenység, amelyben megjelenik a művészi elem (festés, éneklés, táncolás, szövés, gyurmázás, mesehallgatás, bábozás), életbevágóan fontos a mai gyerekek számára. A művészet, a művészi elem jelenléte a gyermek életében arra készíti őt, hogy észrevegye a környezetében jelenlévő romboló erőket, de egyben segíti is abban, hogy megbirkózzon ezekkel. Szerencsés az a gyerek, aki korán találkozik a művészettel – ő a jövő kiegyensúlyozott, sikeres egyénisége.

FESTÉS ÉS GYURMÁZÁS - KICSIT MÁSKÉPP

Kellékek:

- takarófolia, régi lepedő
- festék
- szűrő, villa, derelyevágó
- gyurmázókészletből formák
- szivacs
- rongyok
- vatta, papírsebkendő
- falevelek, ágak, termések
- gyurma
- papír, lehetőleg minél nagyobb méretű

A lényege a foglalkozásnak, hogy a gyerekek minél többfajta anyag tulajdonságait megismerjék, illetve, hogy merjenek kísérletezni, kipróbálni új dolgokat, új eszközöket.

A takarófoliát/lepedőt leterítjük, rögzítjük. Kiteszük rá a papírlapot, majd odakészítjük a festéket, vizet, és minden más kelléket.

Hagyjuk a gyerekeket szabadon alkotni, de akár témát is választhatunk. A legtöbb kellék nem szorul magyarázatra, még ha szokatlan is. A rendhagyóbbakhoz azonban elkél egy kis segítség.

- Derelyevágó, gyurmakészletből kiszűrők, formák: egy nagy placsnit csináljuk a festékből, majd rajzoljunk bele a formákkal, derelyezaggatóval vonalakat, mintákat
- Gyurma: készítsünk belőle formákat, és nyomdazzunk vele a festékben. Nem minden gyurma alkalmas erre, lehet, hogy egyszerűbb gyorsan egy adag só-liszt gyurmát összeütni erre az alkalomra.

ZSÍRKRÉTA

Nehogy kidobjátok az elhasznált/eltört zsírkrétákat!

Egyszerű trükkkel újakat tudtok készíteni. Nem kell más hozzá, csak egy szilikon bonbon-és/vagy jégkockaforma. Beletördeljük a maradék krétákat, sütőben 200 fokon 10 percig sütjük. Majd hagyjuk megdermedni, és már kész is a vadiúj zsírkréta.

SÓ-LISZT GYURMA

Hozzávalók: 3 csésze finomliszt, 1 csésze só, valamivel kevesebb, mint egy csésze langyos víz, 1 evőkanál glicerin (gyógyszertárakban beszerezhető).

A hozzávalókból sima tésztát gyúrunk, és már lehet is formázni, az elkészült formákat pedig festeni.

ÉGETHETŐ SÓ-LISZT GYURMA

Hozzávalók: 20 dkg finomliszt, 20 dkg só, 1 evőkanál glicerin, 1 dl hideg víz.

A lisztet és a sót elkeverjük a glicerinnel, majd hozzáadogozzuk a vizet. Óvatosan adagoljuk, mert ha túl nedves, akkor ragadós, vagyis használhatatlan lesz. Amikor már szilárd, formázható tésztát kapunk, lisztes gyűrődészkán elkészíthetjük a formákat (fél centinél vékonyabbra ne nyújtsuk a tésztát, mert elég). Ezeket aztán tegyük egy tepsire, amíg nem sütjük, takarjuk le egy papírral. Előmelegített sütőben, lisztezett sütőlapon sütjük (100 °C-on kb. fél órát), majd 150 °C-on még két órát szárítjuk. A kész tárgyakat érdemes két rétegben lakkozni.

Természetesen ezt a fajtát is színezhetsz, ahogy szeretnéd (de kifesthetsz sütés után

is), ha pedig több darabból álló remeket szeretnéd készíteni, a tésztát kicsit megnedvesítedve összeragaszthatod a darabokat.

BUBORÉK 1X1

Biztos sokaknak van már bevált receptje, de azért íme néhány.

Mosogatószer alaprecept: 8-10 egység vízhez 1 egységnyi mosogatószer.

Tartós buborék

Az alaprecepthez cukrot, zselatint vagy glicerint adunk. Mivel a buborék akkor pattan szét, amikor kiszárad, ezek a kiszáradást gátló anyagok növelik a buborék élettartamát.

1 egység szappan/6 egység víz/1 egység cukor vagy zselatin szükséges hozzá.

- Óvatosan keverjük össze az alkotórészeket, hogy ne habosodjanak fel.
- Érdemes egy nagy befőttesüvegben készíteni, és onnan adagolni.
- Hagyjuk 1-2 napig állni a keveréket.
- Ha pár percre hűtőbe tesszük a keveréket fújás előtt, jobb buborékokat kapunk.
- És még egy apróság: esős napokon jobb buborékokat fújni: a levegő magas páratartalma hozzásegít, hogy hosszabb életűek legyenek a buborékok.

Nagyban a kicsi

Buboréktartót is készíthetünk egy fejre fordított papírpohárból. Egy buboréktartóra helyezünk rá egy nagyobb buborékokat. Majd egy szívószálat mártsunk bele a keverékünkbe, a nedves végű szívószálat vezessük be a bubortartón ülő buborékba, és fújjunk a nagy buborékba egy kisebbet.

(Egyébként a nedves buborékon csak a nedves szívószál halad át, tehát vigyázzunk, hogy elég hosszan mártsuk bele a keverékbe a szívószálat.)

Táncolnak a buborékok

A statikus elektromosságot fel lehet használni. Kell egy flaneldarab és egy fésű.

Hagyjuk a buborékokat leülni a flaneldarabra, majd tartsuk a fésűt a buborékokhoz. Ha jól csináltuk, ugrálni fognak. Ha nem sikerül elsőre, dörzsöljük meg a fésűt, és próbálkozzunk újra.

BOGARÁSZÁS

Többlépcsős játék. Minden szint önálló szórakozási lehetőség.

1. szint

Szedjük össze minél több szép, lapos és domború követ. Ezeket akrilfestékkel fessük ki katicának, méhecskének, vagy ami eszünkbe jut.

2. szint

Rejtsük el a kertben/teremben a bogarakat.

3. szint

A. verzió: a gyerekeknek meg kell találniuk a katicákat. Aki a legtöbbet gyűjti, az nyer, és kap pl. egy matricát.

B. verzió: nagyobb gyerekeknél a keresőt hideg/meleg játékkal lehet navigálnia a többieknek.

ZOKNIK

Szórjuk ki a zoknikat a földre, vagy egy nagy asztalra. Sok mindent lehet gyakorolni egy nagy adag zoknival.

1. Kérjük meg a gyerekeket, hogy párosítsák a zoknikat. Itt beszélgethetünk a színekről, árnyalatokról, ha van rá lehetőség, akkor próbáljuk árnyalatok alapján rendezni, pl. a világostól a sötétig, vagy egy kupacba a világosakat, egy másikba a sötéteket.
2. Nagyság szerint válogattassuk ki a gyerekekkel a zoknikat.
3. Gyakorolhatjuk az alatta/fölötte/mellette/jobbra/balra helymeghatározókat is.
4. Rejthetünk néhány zokniba egy-egy apróságot, egy legófigurát, egy csörgőt, bármit, ami belefér. Amikor egy gyerek megtalálja, először külső ránézés és tapintás alapján kell találgatnia, mi van a zokniban. Ha nem sikerül rájönnie, akkor belenyúlhat a zokniba, de nem nézhet bele. Ha végképp nem találja el, akkor kiveheti az eldugott tárgyat, és megnézheti.
5. Rögtönözhetünk bábozást is. Húzzunk a kezünkre és a gyerekek kezére egy-egy zoknit, és kezdődhet a móka.

ÖLTÖZTETHETŐ BABA

Nem nehéz öltöztethető papírbabákat készíteni. Vannak weboldalak, ahonnan a testet le lehet tölteni, pl.: <http://kivagobaba.gportal.hu/>. Ruhát pedig annyit rajzolunk és vágunk ki hozzá, amennyit csak akarunk.

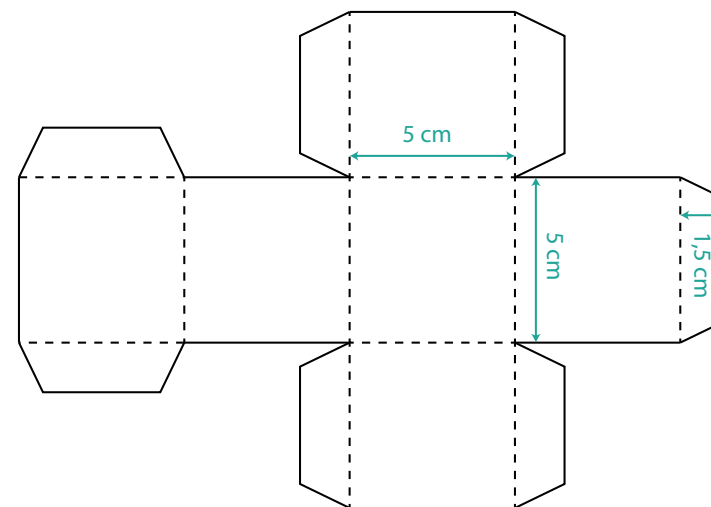
RAJZOLJUNK, NA DE NEM MINDEGY, MIBE!

Vegyünk egy elég magas peremes tálcát. Szórjunk bele lisztet vagy grízt. És már lehet is bele rajzolni! Ha kész a mű, akkor meg kell rázni, és kezdetjük újra. Környezetbarát, olcsó, és még a kevésbé rajzolós gyerekek is imádják.

ÓRIÁSKOCKÁK ÉS VARIÁCIÓIK

Készítsünk óriáskockákat! Nem is ördögös dolog. Az egyik verzió, hogy fogunk 2 kiürült tejes/gyümölcsleves dobozt, lemérjük az alsó oldalukat, ugyanennyit felmérünk a hosszú oldalon, és ott levágjuk. Az így kapott darabokat kimossuk belül, majd az egyiket a másikba csúsztatjuk, és összeragasztjuk őket. De lehet kartonból is szerkeszteni és hajtogatni. A kép illusztráció, inkább 20-30 centisben érdemes gondolkodni.

A kocka oldalainak különböző színűeknek kell lenniük. Ez megoldható festéssel, vagy dekorgumiból ragasztva, esetleg sima színes papírt ragaszthatunk rá.



Játék 1-2 éveseknek:

Dobjunk a kockával, és amilyen szín van felül, olyan színű tárgyat kell keresni a szobában.

2-3-4 éveseknek:

X darab olyan tárgyat kell mondaniuk, amilyen a dobott szín.

Variációk

- Piciknek is jó már, ha a különböző oldalakra képeket ragasztunk. Pl. tanya, állatkert, város, szoba, könyvtár stb. Ilyenkor onnan kell tárgyakat/állatokat/mozgásformákat mondaniuk, amit dobtak.
- Nyelvtanuláshoz: a tanított nyelven kell a dobott színt mondani + X darab olyan tárgyat, ami az adott színű. Ezt kombinálhatjuk képkártyákkal. Csináljunk minden színhez 10 darab kartonpapírt, amire adott színű dolog képét ragasztjuk/rajzoljuk. Rendezzük csoportokba őket, lefordítva. Amilyen színt dob a gyerek, az annak megfelelő kupacból kell húznia 3 kártyát, és megmondania az adott nyelven a kártyán szereplő dolog nevét. A kártyákat folyamatosan bővíthetjük. Egy idő után lehetnek érzelmek, cselekvések is a kártyákon.

KÖVEK

A nagyobb kavicsokat kiválogatjuk, és magunk elé tesszük. Majd elkezdünk arról beszélgetni, hogy melyik mire hasonlít vagy mit lehetne belőle csinálni. Az egyik legegyszerűbb megoldás, hogy akrilfestékkel ráfestjük a kőre a beelátott állatot/tárgyat.

Lehet variálni: több követ összeragasztunk, és dekorgumi, zsinórmadékok, textildarabok vagy más anyagok felhasználásával dekoráljuk. Lehet belőlük például könyvtámaszt készíteni, vagy a babaházba babákat. Készíthetők vonatkocsik, kisautók, hajók.

A nagyobb gyerekek már maguk festhetik a köveket. A kicsiket engedhetjük vízfestékekkel pamacsolni. Ha tartós dolgot szeretnénk, akkor temperát és lakkot, vagy akrilfestéket használjunk.

MAROKKÓ SZÍVÓSZÁLLAL

Teljesen egyenes, vékonyabb szívószál szükséges hozzá. Sajnos, ilyen már nem túl sok helyen kapható.

A marokkó szabályai:

- A pálcákat/szívószálakat egybefogjuk, kicsit megcsavarjuk, és elengedjük az asztalra.
- A játékosoknak le kell emelniük egy-egy pálcát/szívószálát, anélkül, hogy a többit megmozdítsák.
- Ha ez nem sikerül, a másik játékoson a sor, ő próbálkozhat.
- A játék addig tart, amíg az összes pálcát/szívószálát le nem szedik a játékosok.
- Az nyer, akinek a legtöbb pálcája/szívószála van.

Mivel elég komoly finommotorikus mozgást igényel, a 4-5 évesekkel még legyünk elnézőek.

TÁVCSŐ

Készíthetünk profi távcsövet két vécepapír-gurigából és némi ragasztóból. A gurigákat a hosszú oldaluknál ragasszuk egymáshoz, majd kérjük meg a gyerkőcöket, hogy dekorálják ki. Ha kilyukasztjuk az egyik végén kétoldalt, és zsinórt fűzünk bele, akkor nyakba akasztva is hordható. Lehet indulni vele a játszótérre, felmászni a mászókára, és rögtön egy hajón érezheti magát a gyerek, ahol ő a kapitány, és a távcsővel a nagy tengert kémleli.

TÁRSASJÁTÉKOK**Gyurmatársas**

A másfél évesnél idősebbek kedvence a gyurmázás. Aztán úgy 2,5-3 éves kor körül kezdődik a társasjáték-rajongás. Kössük össze a kettőt!

Találjunk ki a gyerekekkel együtt egy egyszerű szabályokkal operáló játékot – vehetjük alapnak a már ismerteket: létrás/mászós, Ki nevet a végén?, sakk, malom stb.

Lapítsunk ki egy tetszőleges méretű gyurmadarabot, majd karcoljuk bele, netán építsük fel rá más színű gyurmából a választott játékhoz szükséges alkatokat.

Utána el kell készíteni a bábukat. Itt lehet kicsit tanítani a gyerekeket – háromszög, téglalap, rombusz; színek, formák, vastagságok stb. És ami még fontos: ne maradjon ki a dobókocka sem! Számolni tudó csöppségekre már rá lehet bízni a számos oldalak kialakítását.

A kellékek készen vannak, jöhet a szabályok megbeszélése és a JÁTÉK!

KOMOLYABBAN:

A nagyobbakkal (4+) már projekt alapon készíthetünk társasjátékot.

1. Tervezzük meg!

Tanítsuk meg a gyerekeknek, hogy ha valami nagyobb dologba akarnak kezdeni, akkor azt nem árt megtervezni. A tervezésben természetesen segítsünk a következő kérdésekkel:

- Milyen jellegű játék legyen? Fel lehet sorolni a nagy klasszikusokat: Ki nevet a végén?, csigafutam, libajáték, malom, sakk, létrás stb.
- Hány játékos legyen?
- A játékosoknak hány bábuja lehet?
- Vannak-e nehezítések, könnyítések a pályán? Például tó: aki beel lép, kimarad. Kezítés: meg kell állni. Piros kocka: újra lehet dobni. Vagy valamit csinálni kell netán.
- Mi legyen a pálya témája: dinós, madaras, farm, nagyváros stb.
- **SZABÁLYOK:** ezeket pontosan beszéljük meg, és írjuk fel! A gyerekek szeretik, ha a szabályok rugalmasak, de azért csak maradjunk a játszhatóság határán belül!

2. Vázzuk fel a játékot!

Egy A4-es papírra ceruzával kezdjük el felrajzolni a helyzeteket, vonalakat, mezőket. Legyen rajta az is, honnan hová kell elérni.

3. Találjuk ki, milyenek legyenek a kellékek:

- bábuk – miből legyenek, milyen színűek legyenek
- a pálya alapanyaga mi legyen – kartonpapír, textil stb.
- a pályán szereplő dolgok hogyan készüljenek – rajzolással, ragasztással, festéssel, montázssal stb.

4. Készítsük el a bábukat!

Mivel ez jellemzően időigényes művelet – tekintettel például a festék száradási idejére –, érdemes ezzel kezdeni.

5. Készítsük el a pályát!**6. Írjuk le a játék szabályzatát egy szép papírra!**

Legyen rajta a játék neve, a játékosok száma, a kellékek felsorolása, és természetesen a szabályok.

Ha van még türelmünk, lehetőségünk és kezűgyességünk, akkor elkészíthetjük a játék dobozát is. Ezt kisiskolás korban már érdemes együtt csinálni.

Mivel a szabályokat a gyerekek állítják fel, könnyebb lesz azok betartása is. Szabjunk egy reális időkeretet, amíg ötletelni lehet. Írjuk fel az összes ötletet. Az idő lejártával kezdjük el együtt végignézni, és kiszelektálni azokat, amik nagyon nem reálisak. Próbáljunk odafigyelni és hangot is adni annak, hogy minden gyerek ötleteiből megvalósuljon néhány, hogy végül mindenki a magaénak érezhesse a játékot.

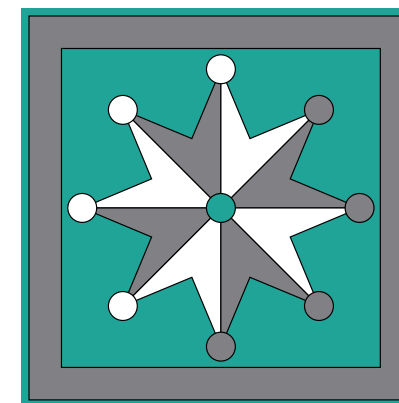
Érdemes a nagyobbaknak engedni, hogy teljesen egyedül bírkózzanak meg a pályakészítéssel a vázlat alapján. Így megtapasztalják, milyen csoportban dolgozni, döntéseket hozni és végrehajtani azokat. Ezek nagyon fontos képességek később is.

Mu-torere csillagjáték

Ez egy elég egyszerű, de szórakoztató maori társasjáték Új-Zélandról.

Minden játékosnak van 4 bábuja (bármilyen bábu lehet: sakkból, más társasból, golyók, babok, ami kéznél van). A táblán a középső hely aputahi, míg a csillag csúcsait kewainak hívják. A bábukat a rajz szerint kell a kewai helyekre felállítani. Csak olyan bábuval lehet aputahira lépni, ami mellett az ellenfél bábuja van. Egy más melletti kewai mezőre bármikor léphetnek a játékosok. (Kezdesnek nyilván aputahira kell lépni.)

A játék célja olyan szituációt előidézni, hogy az ellenfél ne tudjon lépni. 3-4 évesek már komoly ellenfelek lehetnek! :)



Ki nevet a végén? ...Kertben

Szükséges kellékek:

- Megfelelő számú jelentkező, ideális esetben járt tudó kortól járt tudó korig.
- Egy nagy dobókocka – ezt lehet méretre vágott habszivacsból készíteni, vagy kartonpapírból, de készen is kapható.
- Maradék habtapi – habtapi híján konyharuhák, textildarabok, kartonlapok, maradék csempék, vagy bármi, ami a fűbe letehető, és kb. 35X35 centis.
- Kert, mező, rét.
- Minden játékos kezébe valami, ami őt jelképezi, és a helyére teheti, amíg a kockáért megy. Babzsáktól a kisüveg vizig bármi lehet.

Rakjunk ki a habtapikból (vagy amit ahelyett használunk) a gyerekekkel közösen egy Ki nevet a végén? pályát, vagy annak egyszerűbb változatát – legyen benne kezdőpont minden játékosnak, és hozzá tartozó ház. Mindenki válassza ki a „házát”, majd dobjon a kockával. Aki a legnagyobbat dobja, az kezd.

A bábuk helyett itt emberek vannak. Amikor a kocka messze gurul, akkor a minket jelképező tárgy kerül a helyünkre. Nagyobb társaságban lehet csapatokat is alkotni.

A szabályok természetesen megegyeznek az eredeti játékkal. A vicces benne a futkorászás, a nagy kockával dobálózás.

Sakktábla és bábuk - Mérés

Sakktáblán nagyon sok minden játszható: a Gombaszedő, a Nyúl és vadász, és hasonló játékok.

Most viszont a nagyobbaknak szóló, és nem a táblán játszható játék következik.

Ömlesztve tedd ki a bábukat, és tetszőlegesen oszd kétfelé. Majd kérd meg a gyereket, hogy találjon ki olyan „mérésí” módszereket, amivel megmondhatja, melyik kupacban van több figura, anélkül, hogy megszámolná azokat.

Természetesen több helyes megfejtés is születet.

1. A figurákat két teljesen egyforma edénybe tesszük, és lemérjük őket.
2. A figurákat párosan sorba állítjuk. Amelyik sor hosszabb, abban a kupacban volt több bábu.

AUTÓPÁLYA (9 HÓ+)

Építsünk autópályát! Egyetlen szükséges kellék egy maszkolószalag és a padló.

A gyerekeket kérjük meg, hogy segítsenek kialakítani egy várost/falut a padlón: lehet benne benzinkút, házak, repülőtér, buszpályaudvar stb.

Az épületeket jelképezhetik párnák, legóból/kockákból is megépíthetjük őket, vagy jelezhetik maszkolószalagból ragasztott X-ek. A tereptárgyak közé, azokat összekötve, ragasszuk fel a maszkolószalagból az autópályát. Elvileg nem hagy nyomot, és könnyen lejön minden felületről.

Nagy élmény a gyerekeknek, hogy ők alakíthatják ki a „várost”, és segít a koordináció fejlődésében – mivel automatikusan megpróbálják majd az autópályán tartani a kocsikat, legábbis az elején.

Ezen a tanulópályán elkezdhethetjük tanítani a bal/jobbs fogalmát, és az alapvető közlekedési szabályokat.

Eljátszhatjuk a különböző élethelyzeteket, pl. a kukásautó útját, hogyan szedi össze a szemetet, hova viszi, ott mi történik a hulladékkal. Esetleg szelektív begyűjtést is játszhatunk.

BOTOK

Nagyjából 50-60 centinként, „létrafokkonként” lerakjuk a botokat a földre, és a gyerekeknek át kell rajtuk ugrálniuk.

Különböző feladatokat lehet adni:

- egyszerre 2 botot ugorjanak át
- csak fél lábbal ugorjanak
- váltott lábbal lépkedjenek – ez az 1–1,5 éves korosztályba tartozók feladata lehet, ilyenkor közelebb is kell rakni egymáshoz a botokat
- a botok közében kell feladatot végrehajtani: mondjuk a harmadik bot után fél lábon kell ugrálni, és kotkodácsolni fél percig, stb.

Akár már egy gyerekkel is játszható, de minél többen vannak, annál könnyebb.

BÉLYEGZŐ

Lehet nagyon kedves figurás bélyegzőket venni, azonban házilag is egyszerű készíteni.

Több technika lehetséges, a felsorolás természetesen a teljesség igénye nélkül készült.

- Krumpliból – ennek meglehetősen nagy hagyománya van, majdnem minden oviban használják.
- Szivacsból – nagyobb, egyszerűbb formák (virágszirom, háromszög stb.) készítésére jó. A legkisebbeknek ideális, mert könnyen megfogható, kézben tartható. Egyévesen már lehet vele játszani.
- Linometszés – maga a technika elég egyszerű, azonban a kivitelezéshez már nagyobb gyerekekre van szükség, mivel késsel készül a bélyegző mintája.
- Habtapi – a Mozgó játszótereken szerzett tapasztalatok szerint a kicsik előszeretettel szedik alkatrészeire. Viszont remekül lehet velük festékbe pacsmagolni, mintát készíteni a gyurmába. Hátránya, hogy adott a forma, az anyag mintája.
- Dekorgumi – ez a legegyszerűbb, és a legnagyobb variációs lehetőséget biztosító alapanyag. Elég a mintát papírra kinyomtatni/másolni, és átrajzolni egy hegyes ceruzával. Lehet akár saját tervezés is.

A minta megrajzolása után ki kell vágni a darabokat, és felragasztani egy sík felületre, ami lehet egy szappanosdoboz, kartonpapír, bármi, ami egyenes, hogy a darabok azonos magasságúak legyenek.

Az egy részből álló, kis minta esetén egy petpalack kupakja is tökéletesen megfelel. Ki kell próbálni, az esetleges hibákat (minta, felszín nem egyenes stb.) javítani, és máris lehet a sorozatgyártás.

SZÉLZSÁK

Többféle szélzsák készítése lehetséges már az egész picikkel is. A legegyszerűbb talán a műanyagpohárból, krepp-papírból és zsinórból álló. Kell még hozzá (alkoholos) filctoll, amivel a műanyag pohárra lehet rajzolni.

Vágjuk le a pohár alját, a tetejéhez közel, egymással szemben pedig fúrjunk két lyukat. Adjuk oda a gyereknek, hogy díszítse ki a pohár külső részét, az aljára pedig ragasszon krepp-papír csíkokat. Ha készen van, a lyukakba fűzzünk egy darab madzagot, és kész is. Egy bothoz kötözve remekül lehet vele rohangálni.

KÁRTYAJÁTÉKOK

Kinek van?

Nagyon jó kis oktató játék 4 éves kortól. Ebben a kártyajátékban különféle sorozatok szerepelnek. Minden sorozat négy elemből áll. Így fest például a házsorozat: az egyik kártyán 1, a másikon 2, a harmadikon 3, a negyediken 4 ház van. Tetszés szerint bármennyi sorozatot készíthetünk, különböző témában. Az ábrákat rajzolhatjuk (akár a nagyobb gyerekek segítségével), de használhatóak szórólapok képei is.

A kártyalapok bármilyen maradék kartonból elkészíthetők – (műlisdoboz, sütőpapír doboza stb.).

A játék menete: össze kell szedni a sorozatokat, egymástól húzva a lapokat. Négy lap tartozik egy sorozatba. Lehet Fekete Péter-mintára játszani a nagyobbakkal, egészen kicsikkel pedig felforgatós memóriajátékként.

Árnyékkártya

A játék lényege, hogy formákat és azok sziluettjét összepárosítsuk. Ennek a kártyajátéknak az elkészítése már önmagában is jó szórakozás.

Kell hozzá:

- egyszínű papír (például kék)
- másik színű papír (például piros)
- olló
- formalyukasztók (opcionális)
- ragasztó

Válassz olyan formákat, amiket ki tudsz vágni papírból, vagy amihez van formalyukasztó. Ezek lehetnek puzzle-formák, pacák, geometriai ábrák, kisvirág, állatok, bármi.

Vágj fel kártyaméretűre (pl. az UNO mérete teljesen jó: 9X11 cm) annyi kék papírt, ahány kártyát szeretnétek + még kétszer ennyi pirosat, hogy legyen hova ragasztani a negatívokat is.

A kék lapokból vágjátok ki a formákat: kör, kis virág, négyzet stb. El kell tenni a lapokat is, amelyekből kivágtátok. A kivágtott részeket (pozitív) fel kell ragasztani egy-egy piros lapra, majd a kék negatívot (amiből kivágtátok) szintén fel kell ragasztani egy másik piros lapra.

Több játékmód van:

1. Mind színnel felfelé rakjuk ki a kártyákat, és ki kell válogatni a párokat.
2. Memóriajáték-szerűen játszunk – lefordítjuk a kártyákat, és kettésével forgatjuk fel.

Variációk:

1. Nagyobb gyerekeknek fokozatosan bevezethetjük a számokat vagy a betűket.
2. Lehet egy formának a picit módosított verzióit használni – így nehezebb lesz a negatívot a képpel összepárosítani.

ASZTALI FOCI MÁSKÉPP

Kellékek:

- egy cipősdoboz, amit félbevágunk
- 2 szívószál
- 1 pingponglabda
- 2 gyerek

Az asztal két oldalára ragasztjuk a félbevágott dobozokat, ezek lesznek a kapuk. A labdát középre helyezük, majd a gyerekeknek odaadjuk a szívószálakat. A cél, hogy kizárólag a szívószál segítségével az ellenfél kapujába juttassák a labdát.

Nem is olyan egyszerű!

OLLÓS SAKK

Hasami shogi-Japán

Csaknem olyan régi keleten, mint a nálunk is ismert sakk. Csakhogy míg a sakk Indiából Észak-Afrikán keresztül jutott el Európába, ez a játék Kínából vagy Belső-Ázsiából került Japánba.

Két játékos játssza egy négyzetes mezőkre osztott táblán, amelynek egy-egy oldalán 9 mező van. Bármilyen figurával játszható – sakk, backgammon, gombok stb. – lényeg, hogy két sorban a tábla ellenkező oldalain lefedjék a mezőket.

A játéknak két változata van:

1. Mindkét játékos két sor bábút állít fel a maga oldalán. A játék végcélja az, hogy a játékos ezekből a bábukból bárhol a táblán (kivéve a kiinduló két sort) ötöt egy sorban fel tudjon állítani. A másik játékos célja ugyanez, ám mindkét játékos igyekszik is megakadályozni ellenfelét abban, hogy ötös sorozatát összehozhassa.

A játékosok felváltva lépnek, és a bábuikat hosszában is, majd a táblán keresztben is tetszés szerint odébb mozgathatják. Egyszerre több mezőt is szabad lépni, amíg csak egy irányba üres mezők következnek. Egy másik bábút átugrani azonban csak a következő lépésben lehet, vagyis először mellé kell állni a bábuval, és a másik lépésben a mögötte lévő üres mezőre ugrani.

Ha az egyik játékos ellenfele valamelyik bábuját a maga két bábuja közé, vagyis „ollóba” fogta – akár hosszában, akár keresztben –, akkor leveheti. Ám ha ő maga lép az ellenfél két bábuja közé, az nem minősül ollónak, és a bábu a táblán marad.

Akinek először sikerül az ötös sor állítása, az nyert.

2. A másik változatban mindkét játékos egyszerre csak egy sor bábút állít fel. A játék célja itt az ellenfél bábuinak ollóba fogása és rabul ejtése.

A bábuk ugyanúgy mozoghatnak. A sarokban álló játékost is el lehet fogni. Ez akkor valósul meg, ha sikerült őt mozgásképtelenné tenni, vagyis két-két mellette lévő (hosszanti és kereszt) mezőt elfoglalni.

SUDOKU

Már 4 éves kor környékén be lehet vezetni ezt a játékot.

Első körben vegyünk egy papírlapot. Rajzoljunk rá egy 4X4-es hálót. Válasszunk ki tetszőlegesen 4 formát vagy 4 színt (pl. piros/kék/sárga/fekete körök). Ezeket a lap tetejére rajzoljuk fel, hogy a gyerek lássa, miből kell gazdálkodnia. Majd szerkesszük meg a feladványt. A szabály az, hogy egy sorban, oszlopban vagy négyzetben nem lehet 2 egyforma jel. A sor és oszlop egyértelmű, a négyzet pedig úgy jön ki, hogy teszünk a háló közepére egy keresztet, ezáltal lesz jobb felső 4 kocka, bal felső 4 kocka, stb.

Pár perc alatt lehet ilyen egyszerű feladványokat készíteni. Aztán a gyerekeknek elmagyarázzuk a játék lényegét, és hagyjuk gondolkodni.

KÖZÉPEN MARAD A DUGÓ

Töltsünk meg egy poharat színültig vízzel, és tegyünk bele egy parafadugót. Az a feladat, hogy a gyerek próbálja meg közepén tartani a dugót úgy, hogy közben semmilyen módon nem ér hozzá.

Ez a kicsiknek aranyos játék, mert a dugó folyton a pohár szélé felé próbál majd menni, így állandóan ügyeskedni kell a közepén tartásán.

Nagyobbaknak már megmutathatjuk, hogy ha lassan kanalazunk még vizet a pohárba, akkor nemhogy nem csordul ki a víz, de, ha ügyesek voltunk, még a dugó is közepén marad. (Sok víz nem kell, épp csak pár kanálnyi.)

A felületi feszültség miatt a pohárban lévő víz felszíne egyfajta dómot alkot, és annak már a legmagasabb pontján – a közepén – marad a dugó.

ÜNNEPI JÁTÉKOK - HÚSVÉT

Tojásfestés

Tudtátok, hogy ha homokot keverték a temperába, akkor nagyon érdekes, érdes felületet lehet vele létehozni? Minden tojáson jól mutat egy ilyen különleges bevonat. Lakkozással tartóssá is tehető.

Tojás hempergetve

Minél kisebb gyerekekkel készítjük, annál inkább javasolt a hobbiboltokban beszerezhető műanyag vagy nikecell tojás. Nagyobbakkal lehet a kifújt tojással is próbálkozni. Szükség lesz még egy tojástartóra, jó akár 6, akár 10 darabos.

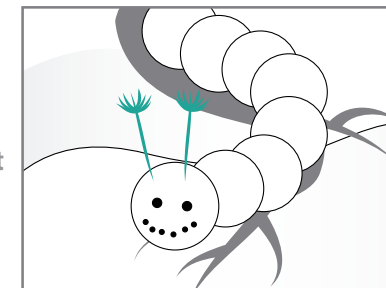
Első feladatként a tojástartót kell kidekorálni: legegyszerűbb a festés, de színes papírok felvagdósása, majd felragasztása legalább olyan izgalmas lehet.

Miután a tartó már szép, díszes, jöhetnek a tojások. A tojásokat egyesével kenjük be ragasztóval (mindegy, hogy stift vagy folyékony), és forgassuk meg őket mákban, szezámagban, kókuszreszelékben, kukoricadarában (ez szép sárga színű). Lábakat zseníliadrótból ragaszthatunk, szemeknek bors vagy szegfűszeg alkalmas, csőrnek pedig kis narancssárga papírdarab/dekorgumi.

KARÁCSONY

Ha havazik...

Az elmaradhatatlan hóemberkészítés mellett lehet mást is formázni hóból. Például hókukacot.



Lakásdíszek karácsonyra

Nyújtsunk só-liszt gyurmából egy kb 0,5 centi vastag lapot. Nagyjából, mintha kekszet akarnánk sütni.

A karácsonyi hangulatú formakiszúrókkal készítsünk minél több kerek, fenyőfa, csillag és más alakú díszeket.

Érdeemes előre eldönteni, hogy mire akarjuk használni őket.

- Ha fel szeretnénk fűzni, akkor fúrjunk pl. egy tollal a figurák felső részén egy lyukat.
- Kisebb darabokat fel lehet ragasztani akár üdvözlőkártyákra, akár kétoldalú papírkép-ragasztóval a falra, képeretekre, bútorokra.

Az előkészített formákat hobbiboltokban kapható akrilfestékkel fessük át, és hagyjuk megszáradni. Készen is vannak az egyedi díszaink.

Hóember és karácsonyfa

Kellékek:

- papír
- nagy felület (ez lehet véccéajtó, fal, bútor oldala)
- vízfesték vagy tempera
- ragasztó
- kb. 3 csomag vatta a hóemberhez
- gyöngyök, flitterek, anyagdarabok, fonalmaradékok a karácsonyfához

Hóember

Egy nagy papírra – akár újságpapír is lehet, nem fog látszani – rajzoljuk fel a hóember kontúrját. Majd a papírt ragasszuk/akasszuk fel egy nagyobb szabad felületre. Adjuk a gyerek

kezébe a vattát, hogy kb. diónyi méretű golyókra tépkedje, formálja. Majd ezeket a labdacsokat ragassza fel a hóemberre.

Ha ezzel kész, akkor meg kell festeni a hóember szemét, száját, orrát, kalapját. A kalapja készülhet fekete kartonból is.

Karácsonyfa

A karácsonyfa előkészítése ugyanígy történik: papírra felrajzoljuk a fa kontúráját.

Utána elővesszük a díszítőnek szánt anyagokat, és nagyjából megtervezzük az elvárt végeredményt. Elsőnek a fa alapszínét alakítsuk ki – ezt meg lehet oldani festéssel, vagy sok zöld gyöngy ragasztásával és szórásával, netán különféle zöld anyagdarabok felragasztásával. A díszeket szintén ragasztással rögzítjük az alaphoz.

Dísznek valók:

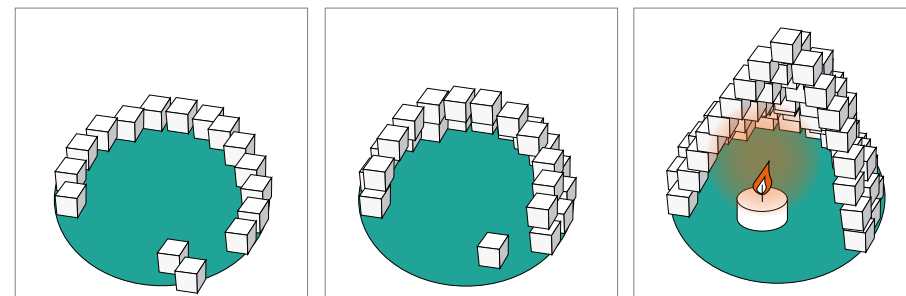
- gyöngyök
- textildarabok
- fonalmaradék
- befestett tészták
- flitter
- színes papírvagdalék
- parafadugók
- petpalack-kupakok
- bármi, ami ragasztható

Ha tartós díszeket szeretnénk, és ha van otthon lakkspray, akkor ajánlott lefújni vele a végeredményt.

Mécsestartó igloo

Szükséges hozzá kb. 35-45 db kockacukor, ragasztópisztoly, vagy más gyorsan száradó ragasztó, esetleg (maradék) cukormáz, kartonpapír.

Érdeemes a munka megkezdése előtt egy kartonlapra felrajzolni egy olyan átmérőjű kört, amekkorára a mécsestartó alját tervezzük. A kockacukrokat helyezzük el a $\frac{3}{4}$ körben, és ragasszuk fel őket a lapra. A második sort egy kicsit beljebb rakjuk, a harmadik sort még beljebb. A végén egy helyes kis építményt kapunk.



Ha kész, a kartont körbevágjuk, és ezzel együtt tesszük a végleges helyére a mécsestartót. Mivel a mécses lefelé is fűt, érdemes egy poháralátétet rakni alá.

FONTOS: A MÉCSSES LÁNGJA HAJLAMOS A FELSŐ KOCKACUKORBÓL AKÁR KARAMELLT CSINÁLNI, TEHÁT SOHA NE HAGYJUK FELÜGYELET NÉLKÜL! MINT AHOGY MÁS GYERTYÁT SE!

Mi a szerepjáték funkciója a gyermek fejlődésében?

Milyen alapanyagokkal dolgozhatunk?

Miért fontosak az ünnepek a gyermekek életében?

A témakörhöz felhasznált irodalom:

Jaffke, Freya: Toymaking with Children. Floris Books, UK, 2003.

Salter, Joan: The Incarnating Child. Hawthorn Press, UK, 1987.

meseterapia.hu

mindennapraegyjatek.hu

jatszunkgyerekkel.blogspot.hu

egyszervolt.hu

www.jatektan.hu

VII. Epilógus

*„A gyermek egészséges nevelésének útja Játékországon visz keresztül”
Dr. Nógrády László*

Ennek az olvasókönyvnek nincs vége, hiszen a téma fejtegetése, a játékok gyűjtése soha nem érhet véget. Most, ebben a percben is gyerekek milliói játszanak, új játékörlemek, szabályok születnek minden pillanatban. Ezzel a kötettel az volt a célunk, hogy a figyelmet a gyermek egyik legfontosabb élettevékenységére, a játékra fordítsuk. Igazolással, hogy a játékot és a gyermeket egymástól elválasztani nekünk, felnőtteknek nem szabad.

Gyermekgenerációk követik egymást, mindannyian a játékon keresztül nővünk bele az élet forgatagába. Játékország (vagy hívjuk bárhogy is) azonban végtelen és örök, mindannyiunkban ott él, gyönyörű, megfjthetetlen csodaként.

Egy rongyocska, kis falovacska, egy babának kinevezett fapálcika, egy gyufásdobozból készült autó örök, mindig eleven, időtlenül újra felragyog egy varázslat, a játék varázsa.

Ha gyermekekre gondolunk, szinte valamennyien hozzágondoljuk a játékot. Hiszen, ahol gyermek van, ott játék is van. És mi, felnőttek, ha visszaemlékezünk a múltra, gyermekkorunkra, egy ragyogó világ nyílik meg előttünk újra és újra, mely szintén tele van játékkal. Gyermekkorunkból nagyrészt játékméleink maradnak meg, melyek végigkísérnek bennünket, s ezen emlékek édességéből meríthetünk, amikor elszomorodunk, csalódunk vagy elfáradunk az életünk során. Az első tizennégy év egyfajta energiaforrás lesz, amelyhez vissza-visszatérve újból erőt meríthetünk, hiszen a játszóterek, mezők emlékei, amelyeken végignyargaltunk lovaskázva, a terek, ahol labdázunk, a dombok, melyek tetején sárkányt eregetünk, az erdők, parkok, ahol kunyhót építettünk, szívdobogató örömmel

töltenek el mindannyiunkat, és általuk gyermekek leszünk újra.

Zárásul álljon itt dr. Nógrády László író, pszichológus e témában 1912-ben született, a Magyar Gyermektanulmányi Társaságnak ajánlott írásának előszavából egy részlet, amely még ma, egy évszázad múltán is jelentős üzenetet hordoz:

„Engedjétek játszani, mert igazán s okosan akkor szeretitek a gyermekeket, ha őket játszani hagyjátok. Hiszen mindnyájan azt akarjátok, ti szülők, nevelők és te társadalom is, hogy testben és lélekben erős gyermekeitek legyenek. Nos, a játék a test és lélek szabad fejlődésének biztosítója, ez az út az, melyen a gyermek fejlődése halad, és ez becses figyelmeztető nektek is, hogy megítélhessétek gyermekeitek egészséges fejlődését. Kívánom, bár több gondot fordítanátok arra, hogy gyermekeitek játszhassanak, bár több alkalmat adnátok a gyermekeknek arra otthon, iskolában, hogy játékos kedvüket zavartalanul kielégíthessék; bár ne zúgatnátok a gyermek lelke fölött az élet rettentő zord szavait, valahányszor játszani látjátok őket, arra figyelmeztetve, hogy az élet nem játék.¹”

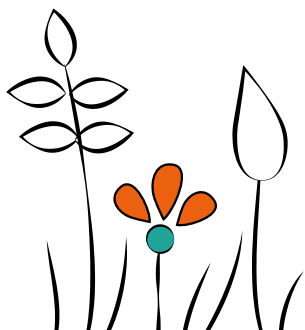
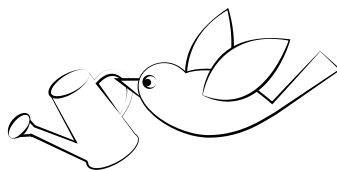
1 Dr. Nógrády László: A gyermek és a játék. Előszó. Budapest, 1912.

Mindenki JÁTÉKA

Egy meghatározás szerint a játék nem más, mint a gyermek felhőtlen

örömhöz való jogának megjelenése, a gondtalanság kifejezése. Ez minden gyermeknek jár. A felnőttek kötelessége, hogy valamennyien élhessenek vele. Aki kicsi korában nem tanul meg játszani, később nem lesz képes teljes életet élni.

A Magyar Máltai Szeretetszolgálat ahhoz nyújt segítséget, hogy mindenkinek legyen lehetősége jól játszani. Sok év tapasztalatait foglalja össze a kiadvány, mely nem csupán elméleti háttérrel ad, de közel száz játékkötletet és leírást is tartalmaz. A szerepjáték, az ügyességi játék, az alkotó játék mind hozzájárul a gyermek szellemi, fizikai és lelki fejlődéséhez. A legegyszerűbb fogócskától a gyerekekkel együtt elkészített mesekönyvökön át a közösen kitalált és megalkotott társasokig számos játékot ismertet a kötet. Hivatásos nevelők és érdeklődő szülők egyaránt kézbe vehetik, hogy a gyermekek életét ismét valódi játékokkal tölthessék meg. És aktívan bekapcsolódva a gyerekek játékába, vagy csak figyelve őket, mi is újra átélhetjük, milyen lovagnak és hercegnőnek lenni a párnákból épített várban...



ISBN 978-615-80372-2-8