

HORVÁTH KATALIN TIMEA

GYERMEKVILÁG – JÁTÉKVILÁG

A JÁTÉK A LÉLEK MEGNYILVÁNULÁSA

A SZEREPJÁTÉK FONTOSSÁGA, HATÁSA
AZ ÓVODÁS GYERMEK SZEMÉLYISÉGFEJLŐDÉSÉRE

Brenner János Nevelési Központ
Szombathely

2007.

I. BEVEZETŐ GONDOLATOK

„Az különös.
Gömbölyű és gyönyörű,
csodaszép és csodajó,
nyitható és csukható,
gomb és gömb és gyöngy, gyűrű.”
(Kosztolányi Dezső: A Játék)

Ismételten megörültem a pályázati felhívás témakörének. JÁTÉK! Jaj, de jó! Mikor azonban elkezdtem gondolkodni a témakör címéről és arról, hogy vajon mit tudnék még írni a játékról – amit nem írtam le A gyermek művészete - a játék művészete című pályázatomban –, nem volt könnyű dolgom. Nem azért, mert úgy éreztem, hogy nincs már mit írnom többet, hanem azért, mert az évek során felhalmozott újabb és újabb tapasztalatok, gondolatok, ötletek csak jöttek, áramlottak felém és bennem, és bizony nem volt egyszerű rendet teremtenem köztük.

Az elmúlt évben új gyerekek jöttek csoportunkba és kolléganőmmel azt tapasztaltuk, hogy ezek a gyermekek már nem olyanok, mint a pár évvel ezelőtt volt óvodás gyermekeink.

- Tényleg mások, mint régen? - tettük fel a kérdést magunknak. A válaszuk egyértelműen az volt, hogy: - Igen.

Mégis miben mások? Mi a különbség a mai és a régi gyermekek között?

Sajnos a mai rohanó világban a szülőknek egyre nehezebb dolguk van a nevelésben, hiszen a sok munka, másodállás miatt nem tudnak elég időt tölteni gyermekükkel. Felgyorsult minden, és ebben a nagy kapkodásban nem is csoda, hogy a gyermekek is megváltoztak. Persze csak annyira, amennyire maga a társadalom is átalakult. Emiatt a gyerekekben új, az idősebbek számára furcsa szokások alakultak ki. Mert mi is köti le a mai gyerekeket?

Ha egy gyerek érdeklődésének megfelelő, inspiráló játékot talál, lelkes lesz, és ez ma sincs másképp. A különbség a kínálatból adódik, főleg, hogy a játékok életkori jellemzője megváltozott. Ma már szinte csak az óvodások babáznak, húsz évvel ezelőtt pedig a tízévesek is. Az persze nem igaz, hogy a kevésbé modern játékok nem érdeklik a mai gyermekeket, csak megfelelően kell tálni. A gyerekek ma már nagyon tájékozottak, ami sokszor abból adódik, hogy túl nagy szerepet kap életükben a számítógép, a televízió. Sok szülő kényszerhelyzetből a számítógép, a tévé, a videojáték elé ülteti a gyerekeket, azért, hogy el tudja végezni a házimunkát vagy pihenni tudjon. Ezt is meg lehet érteni, nincsenek könnyű helyzetben a mai édesanyák és édesapák.

Ha ez már sajnos így van, akkor az óvoda – és különösképpen a katolikus óvoda és az óvónő – feladata, hogy a gyermeklét örömét, a játékot, és főleg a szabad, minden külső kényszertől mentes, örömteli játékot előtérbe helyezze

segítse a gyermekeket a szép, boldog gyermekkor elérésében, nem feledve közben a játék személyiségfejlődésre gyakorolt hatását sem.

Pályázati írásom során arra törekedtem, hogy bemutassam, mi az, amiben még mindig hiszek hivatásommal kapcsolatban.

Hiszek a munkámban – még akkor is, ha sokkal több nehézséggel kell szembenéznem, mint régen.

Hiszek a gyermekekben – még akkor is, ha már nem olyanok, mint régen.

És hiszek a játékokban – még akkor is, ha átalakulóban van, ha egyre többször kell feltennem a kérdést: hová tűnt a szabad, önfeledt szerep- és szimbolikus játék gyermekeink életéből?

II. A JÁTÉK SZEREPE ÉLETÜNKBEN

*„Csengő-bongó bűvös játék,
nincs is nála szebb ajándék...”*
(Veres Csilla: Játék)

1. A JÁTÉK ÖRÖME

Sok kiemelkedő gondolkodót, kutatót foglalkoztatott a napi tapasztalat, hogy játszani jó. Miért is jó játszani? Talán azért, mert a játszás idejére átmenetileg felfüggesztjük a valóság ránk szabott kereteit, mert önállóak lehetünk és bátrak. Legalább ilyen fontos, hogy félhetünk és retteghetünk anélkül, hogy valós veszélyben lennénk. Játsszani jó, mert szabadnak érezhetjük magunkat, kreatívvá válhatunk. Teljesítményközpontú világunkban jó, hogy nem feltétlenül a játék eredményére kell figyelniünk, sokszor maga az élmény folyamata az, ami örömet okoz. Bár nem azonos mértékben, nem minden életkorban és nem minden személynél, de az embereknek egész életén át fontos szükséglete a játék.

2. JÁTSZÓ ELŐDEINK

A játék története, játékelméletek

Páli Judit úgy jellemzi egyik tanulmányában a játékot, mint „az emberi lét egyik legbonyolultabb kultúrtörténeti csemegéje”.

A legrégebb játékeszközök a kőkorszakból maradtak fenn. A fellelt játékeszközök hű tükörképei egy-egy kor társadalmának, az akkori gyerekevelési gyakorlatnak. A legősibb játékok a felnőtt által használt munka- és harci eszközök kicsinyített másai, az ember életében jelen levő állatok utánezatai, illetve a gyermek képességeit fejlesztő eszközök.

A rabszolगतartó görög társadalomban az egyes fizikai és szellemi erőt növelő játékeszközök igényes kimunkálása jelzi a társadalom játékok iránti attitűdjét.

Platón a Törvényekben azt írja, hogy a leendő polgár szempontjából nagyon fontos a jól megválasztott játék, elsősorban azért, mert a játékban megmutatkozik a gyermek egyéni hajlama, másodsorban pedig azért, mert fontos nevelési funkciót szán a játéknak.

Az ókori Rómában megjelentek a tanító játékok is (talán a mai didaktikai játék előfutáiraiként).

A középkorban kevesebb jelentőséget tulajdonítottak az örömteli gyermeki játéknak.

A reneszánsz jelentette a kiutat ebből a boldogtalan állapotból. A gyermek újra felszabadultan játszhatott, s ezt felhasználták az oktatási tevékenységben is. A továbbiakban a játék elismertségének pályája töretlenül ívelt felfelé.

A játék fogalmi értelmezésével, magyarázásával, eredetével, jelentőségének méltatásával, a gyermek, a felnőtt, sőt az állatok játéktevékenységének okaival, formáival, a játék klasszifikálásával, a játékszerekkel, a játék társadalmi jelentőségével, a játék és a személyiség fejlődése kapcsolatának keresésével, a nevelésben-oktatásban elfoglalt helyével számos tudomány foglalkozott és foglalkozik, a filozófiától a pedagógiáig, a természettudományoktól a számítástechnikáig, a pszichológiától a szociológiáig. Külön tudományágak jöttek létre, mint a játépszichológia, játékpedagógia, játékdiaosztika, drámajáték, stb., melyek tárgyát a játék valamilyen szempontból történő vizsgálata képezi. Mivel a különböző tudományok más-más oldalról közelítik a témát, természetes, hogy a következtetések is különbözők. A játék jelentőségét hangsúlyozta Comenius, Rousseau, Fröbel, Schiller is. Külön játékelméletek alakultak főleg a XIX-XX. században. Spencer „erőfelesleg-elmélete”, Lasarus „üdüléselemélete”, Gross „előzetes gyakorlás elmélete”, Stenly Hall „biogenetikai elmélete” a játéktevékenység okának vizsgálatából született. A modern játékelméletek, a reformpedagógiai irányzatok, a gyermektanulmányok játékról vallott tanításai, J. Piaget, H. Wallon, Vigotszkij, Freud, J. Moreno, Mérei F., Wargha I., Ney F., Peres S., Exner L., Nógrádi L., Nagy L., A. N. Leontyev, Sz. L. Rubinstein, D. B. Elkonyin munkáiból ismertek.

A játék a Bibliában

A játék Izraelben is örömet szerzett, és időtöltésül szolgált gyermekeknek és felnőtteknek egyaránt. Az ásatások során talált csörgők, kereplők, agyagfigurák gyermekjátékszerekre engednek következtetni. A régészeti leletek között a felnőttek játékára utalnak a különböző táblák és kockák. Kedvelték a hangszerezen való játszást; a hellenista korban pedig a gimnasztikai játékok és a színjátszás vált népszerűvé. A gyermekjátékokról, illetve a felnőttek üdítő pihenéséről a Szentírás több helyütt is szól:

„Másnap reggel korán fölkeltek, égő áldozatot és közösségi áldozatot mutattak be. Az egész nép letelepedett enni és inni, azután újra fölkeltek és mulatoztak.” (Kiv 32,6)

„Amikor már jókedvre derültek, így szóltak: - Hívjátok elő Sámson, hadd mulattasson minket! - Elővezették Sámson a börtönből és ő játszott előttük. Utána odaállították az oszlopok közé.” (Bír 16,25)

„... Dávid fogta a hárfát és játszott. Ilyenkor Saul megnyugodott, jobban lett és a gonosz lélek odébb állt.” (1Sám 16,23)

A Bibliában a gyermek, ez a lényege szerint játszó ember annak a boldog létnek a jelképévé és foglalatává vált, amelyet elvesztettünk, és amelynek visszanyerése után vágyakozunk. A játék – a mennyei javak elővételezése – ízlelése annak az Isten felé hajló testi-lelki harmóniának, amelyet mennyországnak nevezünk: „Tele lesznek a város terei kisfiúkkal és kislányokkal, játszadozni fognak a tereken.” (Zak 8,5)

A Szentírás használatában a játék másik értelme a küzdelem, amelynek során a győztes elnyeri méltó jutalmát. Szent Pál apostol leveleiben is találunk utalást a keresztény élet küzdelmes mivoltára és a győztes diadalára, mely valószínűleg az isztmoszi játékokat jelenti. „A versenyző is csak akkor nyeri el a babérkoszorút, ha szabályszerűen küzd.” (2Tim 2,5)

3. ÚJ VONÁSOK GYERMEKEINK JÁTÉKÁBAN

Az elmúlt évszázad első évtizedei érlelték meg a játék tudományos rangját, a későbbi évtizedekben pedig a különböző tudományok segítségével hívásával ke-resték a játék helyét a gyermek életében, és annak lehetséges felhasználását a nevelésben.

Gyermekeink játékaik ma már teljesen mások, mint akár pár évtizeddel ezelőtt. A társadalmi, természeti változások hatalmas intenzitással hatnak a játéokra. A termelőmunka legnagyobb része kiszorult a gyermekek közvetlen környezetéből. Veszített varázsából a természet is, mint élményforrás. Változások zajlottak le a felnőttek társadalmi életével összefüggő szokások területein is, és átrendeződés ment és jelenleg is megy végbe a családok otthoni szokásaiban, életvitelében.

Az új technikai vívmányok (mobiltelefon, számítógép, televízió, játékgépek, stb.) is kezdik átrendezni a játékkal kapcsolatos eddigi képet.

Erőteljes differenciálódás figyelhető meg a gyermekek játéklehetségi (játékeszköz, hely, idő, szabadtéri, mozgásos játék) és játékszokásai között is.

Egyre elterjedtebbé és közhasználatúvá vált a fejlesztő játék fogalma is akár az óvodában, akár otthon. Ezek a játékok részfunkciókat fejlesztő, kifejezetten foglalkoztatási célból a gyermekek oktatására szolgáló játékok, melyek megjelenésével felborult a játékról, szabadjátékról, irányított játékról, fejlesztő játékról vallott nézetek sora. A fejlesztő játék hívei magasztalták ezen eszközök előnyeit, a spontán játék hívei pedig védelmezték a szabad játékhoz való jogot és igényt.

Csodálkozunk, hogy eltűnt vagy csak egyre ritkábban van jelen a valódi szerep- és szimbolikus játék gyermekeink életében? Pedig van rá magyarázat. Mai rohanó világunkban eltűnőben vannak az utánzásra készítő minták. Nincs lehetősége a gyermeknek megfigyelni az anyát, az apát, esetleg a nagyszülőket otthoni

házimunkáját (mosás, főzés, vasalás, takarítás, barkácsolás, stb.), hisz időhiányra hivatkozva inkább egyedül végzik azt az érintettek (míg a gyerek sajnos pl. tévét néz). Egyre kevesebb lehetőség adódik arra is, hogy munkahely-látogatások során (pékség, fodrászat, bolt, piac, asztalosüzem, orvosi rendelő, gyógyszertár) szerezenek tapasztalatot a gyermekek, melyet később megjeleníthetnek játékaikban. Lássuk be azt is, hogy a televízió gyermekeknek szánt rajz- és mesefilmjei sem mindig adnak követendő, utánzásra érdemes mintát.

A gyermekek játéka, mozgása, kapcsolatteremtése mélyen tükrözi azt a szociális, kulturális hátteret, amely körülveszi. A játékok, a könyvek, a videók erőszaktól hemzsgő jelenei, ezeknek gyermekekre gyakorolt hatásai nem múlnak el nyomtalanul. A feszültség, a zaklatottság érzése pedig a gyermek játékbeli viselkedésén keresztül jut el hozzánk.

Az említett változások pedig sok szempontból is érintették mind a saját, mind óvodám nevelőközösségének munkáját a játékra vonatkozóan.

III. A JÁTÉK ÁLTALÁNOS JELLEMZŐI

*„És tudom, mint a kisgyerek,
Csak az boldog, ki játszhat...”*
(József Attila: Könnyű fehér ruhában)

1. A JÁTÉK

A játék azoknak a jelenségeknek a körébe tartozik, amelyeket pontosan definiálni szinte lehetetlen, bár ha körülírjuk, talán mindenki tudja, miről van szó. Mindenesetre vannak olyan jellegzetességek, amelyekkel a legtöbb játékkal foglalkozó kutató egyetért.

A játékot – éppen, mert a gyermek fejlődésére a legnagyobb hatással van – az óvodáskorúak elsődleges, legfontosabb és legfejlesztőbb tevékenységének nevezik, s így az óvodai nevelés leghatékonyabb eszköze. A gyermeki játék spontán, szabadon választott, értelmes, minden külső kényszertől mentes, sajátos öntevékenység. A gyermek szabad akarására épül, benne és általa jut önkifejezésre legtipikusabban és legsokoldalúbban. Örömezés kíséri. A játék konkrét, következmény nélküli, gyakorlati tevékenység, amelyben a gyermek személyiségének a környezethez való viszonya tükröződik vissza. A játék tükör, amely sajátosan adja vissza a felnőttek világából való benyomásokat, élményeket.

A játék valóságserző, de nem valóságos, nem érvényesek rá a valóság idő és térbeli korlátai.

A játék belső készletéből táplálkozik, és ez a belső készlet nem más, mint a gyermek elemi pszichikus szükséglete a játék iránt.

A játéktevékenység során a gyermek belső szükségletei nyernek kielégítést. A testi-pszichés biztonság és az érzelmi biztonság kielégítettsége kihat a gyermek komfortérzetére és a játéktéma gazdagodására is. A gyermek játéktevékenységi vágya során a mozgásaktivitás szükséglete, a manipuláció iránti vágya is kielégítést nyer. Ennek a szükségletnek a kielégítése azt jelenti a gyermeki játékban, hogy a gyermek szabadon cselekszik, saját tempója szerint tevékenykedik, az igényként jelentkező mozdulatot addig és úgy végzi, ahogy szeretné és ameddig azt örömezés kíséri. A játék során a környezetből szerzett változatos és különböző hatású élmények kerülnek feldolgozásra a gyermek érdeklődésének megfelelően.

A játék sok esetben szerepvállalás is. A szerepet a valóság táplálja, amely a játék témájában és tartalmában mutatkozik meg. A gyermek valós környezetének szerepeiből válogat, olyan kapcsolatokat és viszonyokat formál meg, amelyeket a későbbi szocializációs helyzetben sikeresen használni is tud. A szerepek a játék témájából következnek, a játék tartalmát viszont a játék témájának azok a valóságmozzanatai alkotják, amelyeket a gyermek kiemel, amelyek számára fontosak, amelyek a legnagyobb hatással voltak rá.

Az önbecsülés szükséglete a játéktevékenységben a hasznosság, a fontosság, a szükségesség érzését kelti a gyermekben. Ha ez kielégül, akkor a gyermek megéli a kompetencia érzését a játéktevékenység folyamatában. A gyermekben él az a törekvés, hogy hatást tudjon kifejteni a játék folyamatának alakulására, vagy a játékban részt vevő társaira. Ha a tevékenység sikeres, akkor örömezés kíséri a gyermek játékát, a hozzáértés pedig a tudás biztonságával jár, önbizalmat ad, és további önmegvalósításra serkent.

Az önmegvalósítás szükségletének kielégítése a játékban azt jelenti, hogy a gyermek azt végezze, azzá váljon, ami iránt vonzódik, amit tud. Ez gyakran együtt jár az alkotásvágygal, valaminek a létrehozásával, előidézésével.

2. A JÁTÉK FEJLŐDÉSE

A fejlődéslélektan nagy vitáihoz tartozik az a máig eldöntetlen kérdés, hogy a gyermek fejlődése folyamatos, avagy periódusokban zajlik-e. Bár Piaget az ugrások nélküli, folyamatos fejlődés mellett foglal állást, mégis elkülönít négy fő periódust: az érzékszervi-mozgásos intelligencia, a szemléletes intelligencia, a konkrét műveletek és a formális logika szakaszait.

Ezeknek a periódusoknak megfelelően három alapvető játékformát különít el: az első periódusra jellemző gyakorló játékokat, a másodikhoz kapcsolódó szimbolikus vagy fantáziajátékokat, és a konkrét műveletek kialakulása után megjelenő szabályjátékokat.

A gyakorló játék

A játéköröm sokféle forrása közül az egyik legdúsabb a már megjelent, de még be nem gyakorolt funkciók – készségek, viselkedési formák – feszültségének

öncélú levezetése. Ez hajtja a próbálgatásszerű játékokat, az érlelődő funkciók bejáratását, a funkciógyakorlást, s ennek a feszültségnek a feloldása, ellazulása adja a funkcióörömet. Az ismétlések során pedig a gyermek különböző képességeit gyakorolja. Ezek lehetnek hang- és beszédjátékok, mozgást gyakorló játékok, a játékszerek és eszközök rakosgatása, valamint játék különböző anyagokkal.

A szerepjáték

Az értelmi fejlődés következő szakaszát Piaget rendszerében a játékejlődésben az ún. szimbolikus játék képviseli, melynek részletes bemutatása és személyiségre gyakorolt hatása a következő fejezetek témája lesz.

A szabályjáték

A gyermekek játékának legkésőbb kialakuló formája, amely átvezet a felnőttek játékeihez, a szabályjátékok, az ún. „igazi” társasjátékok. Ezek az iskoláskorra leginkább jellemzőek, bennük már nem a történet, a téma, hanem a formai elemek a lényegesek: vagyis a (gyakran igen bonyolult) szabályrendszer, amely korlátokat állít a játékban megjelölt cél elérésével, illetve az ehhez szükséges cselekvéssel szemben, így próbára teszi a gyermekek erejét, ügyességét, találékonyságát, logikai készségét, stb. a játék típusától függően.

A szabályjátékokat két nagy csoportra oszthatjuk: a mozgásos szabályjátéokra és az értelmi képességeket fejlesztő játéokra.

Ezeket az alapvető ismérveket összefoglalva, természetesen nem a teljesség igényével élve, a játéknak egy olyan definícióját fogalmazhatjuk meg, miszerint a játék olyan önmagáért való tevékenység, amelynek saját belső örömforrása van, és ez a feszültségi szint szabályozásában rejlik. Emellett a játék önálló, más élményektől minőségileg elkülönülő egység, és ez mind kognitív szinten, mind térben, időben való kiterjedését tekintve érvényes.

IV. A SZEREPJÁTÉK

*„... S nem szűntem meg örvendezni magamon,
hogy ami tetszik, azzá változom.”
(Szabó Lőrinc: Tücsökzene)*

Abból, ahogyan egy gyermek játszik, megtudhatjuk, hogy miként látja és magyarázza a világot, hogy milyennek szeretné látni azt, hogy mi az, ami őt érdekli. A játék az ő titkos nyelve. Az óvodáskorú gyermek legjellemzőbb, legkedveltebb és pedagógiai szempontból legfontosabb játékformája a szerepjáték.

A szerepjáték a gyermeknek az a tevékenysége, amelyben a maga által választott elképzelt „mintha-helyzetben” az önként felvett szerepet (szerepeket) igyekszik megeleveníteni az érzelmi szűrőjén át feldolgozott környezeti tapasztalatokra, benyomásokra támaszkodva. A szerepjáték mindig a gyermek által teremtett valóságban játszódik le.

1. A SZEREJPÁTÉK ALAKULÁSA

A szerepjáték nem egyik napról a másikra válik uralkodóvá, hanem fokozatosan fejlődik ki a gyakorló, funkciójáték keretei között kb. a gyermek 2-2,5 éves korában.

Kezdetekben a cselekvés leválik arról a tárgyról, amelynek körülményei között létrejött. Még a gyakorló játék szintjén folyik a játék, de az új helyzetnek a megteremtése és a cselekvés lényegének kiemelése már fontos feltétele lesz a szerepjátéknak. A cselekvések mellett a tárgyak helyettesítése is jelzi az átmenetet. A gyermek méretéhez szabott játékszerek, a különböző méretű eszközök és tárgyak párhuzamos használata is hozzájárul a szükséges transzformáláshoz. Megfigyelhető a felnőttek utánzásának változása is. Majd pedig a gyermek önállóan teremti meg a felnőtt cselekvés visszaadásának feltételeit. Eddig a felnőtt irányította, szabályozta tevékenységét, most ő maga ellenőrzi saját tevékenységét a mintával összevetve. Még teljesen úgy akar tenni, mint a minta, de már más körülmények között. Még nem érdekes az eredmény. A lényeg: a cselekvés a játék keretei között.

A játékon belüli változás következő vonása a szociális helyzet átalakulása, melyet nagymértékben meghatároz a beszéd fejlődése. A beszéd elsajátításával együtt jár a kérdés megtanulása, élvezettel kérdezzet a kérdés örömeért. Innen vezet az út a következő szintre, amikor a kérdést felhasználja a környezettel kapcsolatos tapasztalatainak feldolgozására, de felhasználja a körülötte levőkhöz fűződő kapcsolatának erősítésére is. A szociális kapcsolatok erősödésének sajátos vonásaként értékelhetjük azt a tény, hogy a kérdés iránya a felnőttől mindinkább áttevődik a társakra. Ez a változás vezet el a játékos dialógusokhoz, a játékhöz fűződő párbeszédhez, a beszélgetéshez. Ezzel is gyorsul a szerepjáték kialakulásának folyamata. A kérdés eredményeként a játék szociális tartalma egyre színesedik, gazdagodik.

A szerepjáték irányába mutató fejlődés jeleként foghatjuk fel a gyakorló játék differenciálódását, valamint a drámajátékok megjelenését is. A drámajáték megjelenése akkor kezdődik, amikor a gyermek „nézőközönségről” gondoskodik, s a felnőttek reagálásától függően igyekszik változatosabb mozgásformákkal szórakoztatni a közönséget. Megjelenik a gyermek játékában a felnőttek mindennapos tevékenységének minél változatosabb utánzása. Az átmenet előjeleként értékelhetjük az építőjátékok összekapcsolását a felnőttek alkotó tevékenységének utánzásával. Végül megjelenik a felnőtt tevékenységek értelmének felfedezése, amelyet a gyermek játékában sajátos gyermeki módon újraértelmezve nap mint nap élvezhetünk.

2. A SZEREPJÁTÉK JELLEMZŐI

- A szerepjáték egyik alappillére a szerep.
- A másik alapvető pillére a „mintha-helyzet” a megálmodott és elővarázsolt tárgyi világ eszközeivel és sajátos környezetével.
- A képzelet, amely éppen úgy átfogja a „mintha-helyzetet”, mint a szerepeket, a szerepmegvalósítás minden feltételét.
- Az érzelem a maga változatosságával, egyénre gyakorolt hatásával.
- A szerephez kapcsolódó társak és a résztvevők együttműködése a játékban.

3. A SZEREP MINT A SZEREPJÁTÉK EGYIK ALAPPILLÉRE

Szerepen a gyermek azonosulását, identifikálódását értjük, a játékon kívüli azon cselekvések megtestesítőjével, akihez vagy akikhez hasonlóan akar cselekedni. Ezek lehetnek felnőttek, állatok, mesefigurák és egyéb kitalált személyek, természeti jelenségek. A felnőtt minden tevékenysége megjelenhet a gyermek szerepfelvételében. A szerepjáték fő ismérve a szerepbeleélés (és nem pusztán a szerep külső jegyeinek utánzása). A szerepbeleélés kifejlett formája 4 éves kor táján alakul ki. A szerepbeleéléshez ismerni kell már a szerephez tartozó funkciókat. Legfejlettebb beleélési formájában a gyermek már olyan tevékenységet is elvégez, amit csak a szerepnek alárendelve tesz meg, önként nem vállalná. Jellemzője továbbá a mély érzelmi átélés és a cselekmény egymás alá rendelése. Ehhez sok átélt élményre és példára van szükség. (Ez az, ami sajnos egyre inkább hiányzik gyermekeink életéből, így az óvoda sokat tehet a hiányok pótlásáért.)

A szerep végső formáját pedig a szerephez kapcsolódó szabályok adják, melyben már a szerepi szabályokhoz való ragaszkodás mutatkozik meg. A szerepjáték alapvető feltétele az, hogy a gyermekek játékában meglegyen az összhang, vagyis a szerep fejlődése megmutatkozik a szerepegyeztetés fejlődésében is. A szerepegyeztetés a gondolati terv elkészítésének megformálását jelenti.

4. A SZEREPJÁTÉK MEGJELENÉSI FORMÁJA: A „MINTHA-HELYZET”

Piaget értelmezésében a szimbolikus játék jellemzője a valóság áthangolása a már meglévő tapasztalatokhoz. Ehhez a képzeleti játékhoz sajátos lelki állapot szükséges. Ebben az élménykörben a dolgok tetszés szerint, illetve a gyermek meglévő sémái szerint alakulhatnak és ezekhez hasonulhatnak.

Piaget szerint a „mintha-játék” akkor jelenik meg, amikor a gyermekek a megszokott mozgásokat, tevékenységeket új vagy eredeti környezetükből kiragadott tárgyakkal, póttárgyakkal végzik, képzeletüket, fantáziájukat segítségül hívva. A szerepjáték az érzelmek szabad mozgását is jelenti, az érzelmek hatása alatt módosulnak, változnak a tárgyak olyanokká, amilyenekké szeretné látni őket, vagy amely tulajdonságtól vagy szituációtól szabadulni szeretne. A tárgyak és eszközök az érzelmek jelképei is lehetnek, a félelemé, a szorongásé éppúgy,

mint az öröme. A „mintha-helyzet” körülményei között a gyermek átalakíthatja a világot a neki tetsző formában.

5. A SZEREPJÁTÉK A LÉLEK TÜKRE

A szerepjátékban a gyermek sajátos módján valósíthatja meg az őt körülvevő világ jelenségeit. Játékában megjelennek a belső feszültségek, konfliktusok, az érzelmek és indulatok (félelem, harag, bizonytalanság, tehetetlenség), külső hatások, amelyeket befogadott, de nem tud önmagában feldolgozni (válás a családban, sötétségtől való félelem, televízióban látott agresszió, stb.). Tükröződhetnek a vágyak, amelyek a valóságban nem valósulhatnak meg, élmények, amelyek megélése csak ebben a „mintha-világban” lehetséges (pl. erős lehet mint egy óriás).

A valóság egyes mozzanatait, a megélt élményeket a gyermek vágyai által alakítja. Az ezen mozzanatokból formált játékszituáció adja a játék tartalmát, amely megmutatja, hogy a különféle eseményekből, szerepekből mi ragadta meg a gyermeket. A játék témáját a játékban tükröződő valóságmozzanatok alkotják. A gyermek olyan eseményeket és személyeket ábrázol játékában, amelyek erős érzelmi hatást gyakoroltak rá, olyan történések elevenednek meg, melyeknek ő is tevékeny résztvevője volt.

Bizonyos játéktémák végigkísérik az óvodáskort, de a játék tartalmában is és formájában is változik. A kicsiknél a cselekvés, a nagyobbaknál a tárgy, a legnagyobbaknál a szerep hordozza a témát. Ez azt jelenti, hogy a kiscsoportosok többnyire csak egy-egy mozzanatát ragadják meg a szerepnek és az a fontos számukra (pl. vasalás). Később az eszköz válik fontossá (pl. vasaló, deszka, szárogató) és ez motiválja a témát. A nagyobbaknál egyértelműen a szerep a fontos és a tevékenységi formát olyan szabályok szerint végzi, ahogy azt az életből elleste, megtanulta (anyai szerep utánzása).

A játék tartalma, témája utal arra, hogy a gyermek milyen helyet foglal el a felnőttek és a társak világában, valamint utal arra is, hogyan éli meg saját helyzetét, kapcsolatait. A játék az ő titkos nyelve, amelyből megtudhatjuk, miként látja és magyarázza a világot, milyennek szeretné látni. A gyermek a szimbolikus játékok segítségével próbálja meg elkülöníteni belső képzeleti életét a külső valóságos élettől, és megtanulja kiismerni magát mindkettőben. És míg tanulja önmagát és az őt körülvevő világot, addig alakul, változik személyisége.

6. A „SZEREPJÁTÉK-ÉLMÉNY” KIALAKULÁSÁNAK FELTÉTELEI

A szerepjáték fejlesztő, segítő hatása csak akkor érvényesülhet, ha az óvónők megteremtik a szerepjáték kialakulásának és megmaradásának feltételeit. Melyek ezek a feltételek? Az igazi szerepjáték nyugodt, derűs légkörben alakulhat ki, ahol a szabad és boldog játékot az óvodáskor alapjának tekintik. A szabad játék teret, helyet, és időt igényel. A játékhoz a valóságos életből származó anyagok,

eszközök, kiegészítők, kellékek és a napi élet tárgyai szükségesek. Hívó szóra - szükség van a felnőtt szerepvállaló részvételére, közreműködésére.

Egyre nagyobb szükség van az élményre; a külvilágban tapasztalt dolgokra; mindennapi, gyermekközeli helyzetekre és ismeretszerzési lehetőségekre. De ne feledjük: az igazi élmény az együttes élmény, amely később – lehet, hogy hosszabb idő után – megjelenik a gyermekek játékában. Szükség van a gyermeki játék igényeihez igazodó játékszerekre.

A szerepjáték nem utolsó sorban arra a kérdésre is rávilágít, hogy milyen szerepet vállal az óvónő a gyermekek nevelésében? Fel kell tennünk a kérdést: „Ki vagyok én? Játszótárs vagy játékrontó? Játékot meghatározó vagy támogató? Játékot megszakító vagy engedő?”

V. GONDOLATAIM ÉS FELADATAIM A SZEREPJÁTÉKKAL KAPCSOLATBAN

*Körbejárnak, körbe,
leülnek a földre,
vissafele elindulnak,
feleúton megfordulnak.
Felállnak a földről,
kiállnak a körből.
Kiabálnak, ki-be járnak,
megfordulnak,
visszaállnak.*

(Takács Zsuzsa: Óvodások)

Számomra a játék, a szabadjáték, különösképpen a szerepjáték a külső kényszertől mentes, önként választott, „azt csinálom amint én akarok; úgy, ahogy én akarom” játék. Az a játék, amelyik hirtelen kezdődik, majd egyik pillanatról a másikra befejeződik. Elvarázsolt világban, a fantázia szárnyán szabadon szálló ábrándozás.

Vallom, hogy a 3-7 éves korosztály életkori sajátossága a játék. Úgy gondolom, ha a gyermek játszik, akkor idejét jól, teljes és hasznos tevékenységben tölti el.

Még az előző fejezetben utaltam arra, hogy ahhoz, hogy a szerepjátékok során sokféle téma előkerülhessen, a játék tartalma színes, gazdag legyen, ahhoz sokféle élményre, tapasztalási lehetőségre van szüksége a gyermekeknek. Ebben egyre több a feladatunk az, hogy megláttassuk gyermekeinkkel az őket körülvevő világot.

Hiszek a szabad, igazi szerepjátékban. Viszont sokszor felmerült bennem a kérdés: tulajdonképpen azzal, hogy elvisszük a gyermekeket a piacra, a postára,

a mentőszolgálatra, orvoshoz, gyógyszerárba, az iskolába, építkezésre, stb. Sőt, ha a játékkukhoz szükséges eszközöket jól látható helyre ki is rakjuk! Sőt, ha a látottakról sokat és jól elbeszélgetünk, beleavatkozunk-e játékkukba? Mondhatjuk-e, hogy ez már irányított játék? Vagy mégsem? Ha igen, akkor hiszek a játék irányításában is.

A játék irányításának kérdése még ma is vita tárgyát képezi az óvodapedagógiában. Kovács György hangsúlyozza, hogy a játék irányítása nem beavatkozás, hanem annak biztosítása, hogy a játékfolyamat megfelelő irányba haladjon. A játék segítése soha sem jelentheti a gyermeki játék intimitásának megakasztását, sem az óvodapedagógus rátelepedését a gyermek játékára. Úgy gondolom, olyan dolgokat kell megláttatnunk, olyan helyzeteket kell teremtenünk, amelyekből a gyermek szükségét érzi, hogy az utánnással a látottakat játékában megelevenítse, hiszen óvodáskorban a gyermek személyiségének alakulását és fejlesztését elsősorban a játék irányítja.

Célom nem a beavatkozás a játék tartalmába, a folyamatba, a szerepvállalásba, stb., csak az élménygyűjtés. Egy-egy apró kis lehetőséget nyújtok a gyermekeknek a világ sokszínűségének megláttatásában. Burkoltan, hogy a gyermek ne vegye észre, tanítom őt, megláttatom a lényegét egy-egy élethelyzetben. Vagyis: hiszek a játékos formában való tanításban. Hiszen minden játék tanulás, mely hat a személyiségre, vagyis hiszek a játék személyiségfejlődésre gyakorolt hatásában.

Óvodapedagógusként elsőrangú feladatom – a játék segítése érdekében – a játék indulásához szükséges (objektív) feltételek megteremtése (hely, idő, játékeszköz), és értő figyelemmel kell vigyáznom a játék töretlenségére. A megfelelő időpontban és a megfelelő módon a játék világába belépve a játék nyelvén – hívó szóra – vállalhatok szerepet a gyermekek játékában, de csak kellő tapintattal és megértéssel.

Feladatom a tudatos, megengedő, támogató, biztonságot adó állandó jelenlét, mely biztosítja a gyermekek nyugodt légkörben létrejövő és megmaradó játékát. Így közvetlenül érvényesülhet játékkísérő, modellnyújtó szerepem, mert ez utóbbi segítségével létrejöhet a kulturális érték, norma átadása. Valamint sikeresebbé válhat az esetleges indirekt elterelő, konfliktus megoldását segítő beavatkozásom is.

Hiszek tehát a szabad szerepjátékban, annak személyiségformálásra gyakorolt hatásában. Ugyanakkor vallom, hogy a mai kor gyermekeinek szüksége van irányításra. Számomra ugyanis nem fogadható el, hogy a gyermekeket hagyni kell a maguk útján fejlődni. Kimondjuk vagy sem, az óvodai nevelés végcélja az iskolára való felkészítés. Ennek eléréséhez pedig szükség van a játékba integrált tanulásra is, hiszen minden olyan ismeret és tudás birtokában szeretnénk gyermekeinket iskolába engedni, mely megkönnyíti a sikeres beilleszkedést.

„A gyermek fejlődésének szabadsága nem azt jelenti, hogy egyszerűen magára hagyjuk, hanem, hogy segítő szeretettel köréje emeljük a megfelelő környezetet. Minél tökéletesebb a környezet, annál kevesebb beavatkozásra van szükség a felnőtt részéről.” (Montessorri)

Szeretnék gyermekeink játékában játékot támogató játszótárs lenni!

VI. SZEREPJÁTÉK ÉS SZEMÉLYISÉGFEJLŐDÉS A NAP CSOPORTBAN

„Gyertek, lányok, játszani,
ugyan mit is játszani?”

„Ki játszik ilyen?”

Majd megmondom milyent...”

„Kör, kör ki játszik?”

Csak egy kislány hiányzik!”

(Magyar népi mondóka)

1. SZEREPJÁTÉK ÉS KORAGYERMEKKORI SZEMÉLYISÉGFEJLŐDÉS

A gyermekkor – annak is első öt-hat éve – kritikus periódusnak tekinthető a játék alakulása szempontjából, illetve a személyiségfejlődésre kifejtett óriási (és később nem, vagy csak nagyon nehezen „behozható”) hatásai miatt.

Úgy gondolom, hogy az óvodáskorban „nyitott”, aktív, kreatívan játszó gyermekből felnőttkorára érdeklődő, sokoldalúan alkotó ember lesz. A legtöbbet akkor tehetjük gyermekeinkért, a felnövekvő nemzedékért, ha már kisgyermekkorban megteremtjük számukra az alkotó játékhoz szükséges feltételeket, melyeket az előző fejezetben ismertettem.

Nagyban befolyásolja a gyermek játékát a felnőtt, mint modell. Nagyon sok játék az utánzásból fejlődik ki, így tanulja meg a gyermek a cselekvések új módjait. Az utánzó játék főleg a szerepjátszást és az események ismételt előidőzését jelenti, segít a benyomások elraktározásában, a tapasztalatszerzésben, a szabálykövetésben, a szorongás enyhítésében, a környezetbe való beilleszkedésben.

Piaget elmélete szerint az utánzás a játék megfordítója és kiegészítője. Megfigyelte, hogy az életkor növekedésével az utánzás egyre tökéletesebbé válik. A játék magasabb szintjein a tapasztalatok újrakódolása, a történések megértése, az ismeretek elrendezése történik meg a játékos áttételek nyelvén.

Az azonosulás folyamata is igen sokszor a tág értelemben vett szerepjáték terében megy végbe. A gyermeki személyiség a komplex szociális viselkedési sémákat, a szerepeket az érzelmi azonosulás során tanulja meg. A szerep eligazodást, alkalmazkodási és kapcsolódási lehetőséget nyújt a gyermek számára,

programot ad játékának, feltölti képzeleti képekkel és lendületet ad fantáziájának.

A gyermek játéka a kommunikáció és a társas interakciók talajának tekinthető. Az azonosulás egyik lényeges vonása, hogy a gyermekek a különböző életkori viselkedési szinteket is részben szerepszerűen tanulják. A szerepjátékban a gyermek elsősorban a komplex társas emberi valóságot dolgozza fel, és csak kisebb részben a tárgyat. Személyeket és kapcsolatokat testesítenek meg a babák, a játékeszközök. A játékszer meghatározó módon hat a cselekvés módjára és minőségére. Ezért a jó játékszer feltétlenül elősegíti a gazdag, variábilis, fejlődőképes játékmagartatás kialakulását.

Játékuk során felismerik a gyermekek a lehetőséghatárokat, következményeket és módosítják viselkedésüket. Játékukon át készülnek fel a gyermekek a kapcsolataikra. Intimitást, közeledést, távolodást, feszültségtűrést, helyzetek megértését tanulják meg és gyakorolják a játékban.

A másik gyermek nagyon fontos társ a játékban, mert az egyenrangú kommunikációs partner szerepét tölti be. A másikkal való játékra a nyelv kellő kialakulása, fejlődése szempontjából nagy szükség van. A gyermekek felhasználják a játékot arra, hogy jobban megértsék a valóságot. A gyermekek a jelentéseket (arckifejezés, gesztusok, stb.) a jobb megértés érdekében a fantáziajáték világában újraalkotják. Játék során alakulnak a gyermek belső reprezentációi a világról. Bettelheim szerint a játék azért oly fontos a gyermek életében, különösen a képzeletgazdag játék, mert segít a külső és belső világot integrálni.

A szerepjáték lehetővé teszi, hogy a gyermek jelképes formában újra neki-gyürközzék a múlt megoldatlan problémáinak, és akár jelképesen, akár közvetlenül a jelen gondjaival is megbirkózzék.

Ugyanakkor a szerepjáték a legfontosabb eszköz ahhoz is, hogy a gyermek felkészüljön a jövőre és annak feladataira. A kíváncsiság, az érdeklődés, a csodálkozás a megismerés forrása. Erre ad hatalmas – és semmi mással nem helyettesíthető – lehetőséget a játék. Az elmélyült, hosszantartó játék megteremti annak lehetőségét, hogy minél mélyebbre hatolhassunk az irreális, a titokzatos, misztikus sötétségbe, és minél több tényre derítünk fényt, annál inkább nő kíváncsiságunk és tudásvágyunk. Az önmagáért való tanulás jelensége a játékban érhető tetten, melynek során belső jutalmat élhetünk át.

A játékban alakul ki a gyermek személyisége, bővülnek ismeretei, tudása, fejlődnek képességei, alakulnak jártasságai, készségei, válik kifinomultabbá érzékelése, fejlődik intellektusa (figyelme, emlékezete, gondolkodása, nyelve, beszéde), válnak árnyaltabbá interakciós, kommunikációs képességei, differenciálódódik motivációs világa, optimálisan alakul énefejlődése, magatartásvezérlése.

Az óvodás gyermek játékát tehát úgy ismerhetjük meg, mint saját önefejlődésének eszközét. A gyermek spontán játéktevékenységében reá jellemző sajátos szükségletek keletkeznek, amelyeket a játékban önmaga ki is elégíthet.

Az óvodapedagógia a játékot a gyermek alaptevékenységének tekinti, amely a gyermek számára nélkülözhetetlen, amelyben a gyermek utánozza a felnőtteket, tapasztalatokat szerez, rendeződnek ismeretei, viselkedést, magatartást, kommunikációt, együttműködést tanul, fejlődnek érzelmei, testi képességei, értelmi erői, akarati tulajdonságai. Játék közben oldódnak szorongásai, félelmei, teljesülnek vágyai, elképzelései – egyszóval alakul a gyermek személyisége. Ha tehát a játék a gyermek életének nélkülözhetetlen eleme, ha igaz, hogy amely gyermek nem játszik, az nem fejlődik, akkor a nevelő kezében a játék a nevelés eszköze kell, hogy legyen. Eszköz, melynek segítségével megismerhetjük a gyermeket, hisz a játék tükör, amely megmutatja mindazt, amit a gyermek nem tud megfogalmazni, amit nem akar elmondani. Jelzi a gyermek fejlettségi szintjét, azt, hogy milyenek látja, érzékeli a világot, társait, szüleit, mi foglalkoztatja, miről mit gondol, stb. A játék tehát a nevelés, a fejlesztés eszköze.

A szerepjátékok két legfontosabb funkciója, hogy a gyermek egyrészt a szerepjátékokban képes azonosulni azzal a személlyel, akinek a szerepét játssza és ezzel az adott személyekhez kapcsolódó felszültségét csökkenteni tudja; másrészt a gyermek szerepjátékai során nagyon sok, a felnőtt életéhez szükséges társadalmi szerepet és készséget sajátít el. Szerintem a szerepjátékban az is fontos, hogy a gyermek élvezze, és ezen keresztül élvezze magát az életet is.

2. A NAP CSOPORT JÁTÉKAI

A továbbiaknak csoportom, a Nap csoport néhány szerepjátékát szeretném bemutatni, és annak személyiségre gyakorolt hatását ismertetném.

A családjáték

Óvodásaink szerepjátékának leggyakoribb forrása a valódi élet, az anyagyermek kapcsolat. A gyermek az őt körülvevő világból a legelső benyomásait, ismereteit a családból kapja. A családjáték végigkíséri az egész óvodáskort, formájában, tartalmában a gyermek fejlődéséhez igazodva változóan.

A személyiség fejlődésében a legnagyobb a szerepe – véleményem szerint – a családjátékoknak van. Mivel a családjáték a mindennapi élet alapvető szituációit tükrözi, így az óvodás gyermek ennek keretében gyakorolja mindennapi élet szokásait, a legalapvetőbb tevékenységi formákat. A családjátékon belül lehetősége van a gyermeknek ezen szokások kialakítására, illetve megerősítésére, a kommunikáció és a beszédkészség fejlesztésére, a társas kapcsolatok, relációk kialakítására, stb.

A családi élet eseményeit eljátszó játékok során megtaláljuk az örömteli eseményeket (együtt főz a család, együtt a család a vasárnapi ebédnél, születésnap ünneplése, babakeresztelés, kistestvér születik, a kistestvér körüli teendőknél való segítség), az emocionális terhet jelentő negatív élményeket (válás a családban, valamely családtag halála, kistestvér születése), eljátsszák a gyermekek az otthon látott háztartási munkákat (mosás, főzés, vasalás, takarítás, kutyasétáltatás,

udvari játék során fűnyírás, kertszépítés), valamint a családban szokásos munkamegosztás is megjelenik (apa javítja az elromlott eszközöket; anya főz; a nagymama már idős, ő olvas, kötöget, pihen; a gyermekek játszanak). Csoportom játékának témái között szerepel a babák nyaralása; óvodás lett a babám; főzőcskézés, sütés, terítés, vendégség; papás-mamás, nagyszülős játék; nagytakarítás, babakeresztelés, születésnapos játék, babaházás babajáték, stb.

A játék során fejlődik a gyermek emlékezete (otthon látott munka felidézése), gondolkodása (a tevékenységek egymásutánisága, például a háztartási munkák sorrendje), képzelete. A családjáték az egyik legfontosabb eszköz ahhoz, hogy a gyermek felkészüljön a jövőre és azokra feladatokra, amelyek a jövőben várnak rá (pl. anyaság). A gyermek játékának öngyógyító szerepe van, például a gyermek úgy bánik a babáival, játékeszközeivel, ahogyan azt ő is elvárná szüleitől, pótolná azt, amit érzése szerint ők elmulasztottak (pl. elalvás előtti babusgatás, ölelés, jó éjt puzi).

Nem szabad elfelejtenünk, hogy mivel a családjáték óvodásaink otthoni életét tükrözi, megfigyeléseinkkel értékes információkat gyűjthetünk gyermekeink családi életére, családi kapcsolataira, otthoni életformájukra vonatkozóan. Ezen információk birtokában finoman bár, de segítséget nyújthatunk a gyermek–gyermek, gyermek–család, gyermek–óvoda, család–óvoda kapcsolatának erősítésében, az esetleges konfliktusok finomításában vagy feloldásában, az öröмок, pozitívumok erősítésében, a bánatok, a negatívumok könnyítésében.

Az orvosos játék

Az orvosos, mentős, kórházás játék ugyancsak minden korcsoport kedvelt szerepjátéka, ugyanis az óvodások mindennapi életéből meríti témáját.

A gyerekek számára az orvossal való találkozás többnyire valamiféle kellemetlen élményt jelent, bármennyire kedves volt a doktor néni vagy a doktor bácsi, hiszen belenézett a gyerek torkába, injekciót adott, a kórházban elaltatták és megműtötték és még sorolhatnám a kellemetlen helyzeteket. Ezek a mozzanatok feltehetően szorongást okoznak a gyermeknek.

Úgy tűnik, hogy az orvos szerep vállalásában többnyire az motivál, hogy a gyerek azonosuljon azzal a felnőttel, akitől fél, aki fájdalmat, szorongást okoz neki. A gyermek feszültsége ezáltal oldódik, hogy ő követi el a fájdalom okozását és nem őt bántják. Továbbá vonzó az orvosi szerepkörben az orvos mindenhatósága: megszünteti a betegséget, meggyógyítja a beteget.

Tehát az orvosos játékban egyrészt az orvostól való félelem feszültségét vezeti le a gyermek, másrészt az orvosi szerep mindentudása tetszik benne a gyermeknek. Ugyanakkor azért vállalja sok gyermek ebben a játékban a beteg szerepét, mert a betegség során elviselt sérelmek, fájdalmak megisméltlésének feszültségoldó szerepe van. A betegségnek egyébként van jó oldala is. A beteg gyerek otthon van anyukájával, nagymamájával, törődést, odafigyelést, gyengédséget, szeretetet kap. Gyakran ez a domináló a szerep vállalásában.

Csoportomban állandóan visszatérő játék az orvosos játék. Az elmúlt időszakban sok kisgyermek esett át mandula- és fülműtéten, az influenzás tünetek miatt állandó vendégek voltak a gyermekek a kórházban, a rendelőben, gyógyszerárban. Egy óvodai lázgörcsös eset miatt a mentőszolgálat munkájával is első kézből ismerkedhettek meg a gyermekek. Így a pozitív és negatív élmények tobzódtak játékukban. Óriási események zajlottak le a babaszobában kialakított kórházban, ahol kezdetben csak egyszerű vizsgálatok folytak, később a bölcsőt használva műtőasztalnak „komplikált, többórás, altatásos műtétet” végeztek a kislányok. A fiúk száguldoztak a székekből összeállított mentőautón, a koci elején a hangot sziréna-gyermek adta. A többi játszóhelyen lévő gyermek szó nélkül utat engedett a hordággal közlekedő „mentősöknek”. A kórház „sürgősségi osztályán” (Vészhelyzet?) „teljes káosz uralkodik, nem fogadunk több beteget!” – hallatszott. Az orvosok, ápolók rohagáltak, a csoportban uralkodó rendtelenségre utalva: „Majd a takarító személyzet feltörli!” – felkiáltás volt a válasz.

Ezen játékok nagy hatással lehetnek a gyermekek fejlődésére. Az általános, már megfogalmazott személyiségfejlődési területeken túl a játékot felhasználhatjuk a külső világ tevékeny megismerésében tanultak elmélyítésére, bővítésére. Szóba kerülhet a testrészek funkciója, azok gyógyítása, az egészségvédelem, az egészséges életmód, a káros szenvedélyek.

Mint már utaltam rá, a gyermekek játékában megjelent a tolerancia: a más játszóhelyen játszókat tiszteletben tartották a mentők sürgősségi, elsőrangú feladatát (mint a közlekedésben az autók), és ezáltal megjelent a tisztelet, a megbecsülés is az egészségügyben dolgozók iránt.

Boltos, piacos játék

A zöldségesnél, a piacon, a boltban tett látogatások után többször előkerült gyermekeink játékában a vásárlás és árusítás.

Kezdetben a meglévő műanyag játékokat adták-vették, később igényelték a barkácsoló tevékenységet, melynek során papírból hajtogattunk pénztárcát és táskát, készítettünk másolással pénzt, agyagból és lisztgyurmából formáztunk, majd később díszítettünk zöldséget, gyümölcsöt, pékárut. A gyermekek megválva otthoni játékaiktól (lemondás és áldozatvállalás), hoztak a csoportba valódi pénztárgépet, számológépet, egy barkácsoló apuka pedig készített nekünk karos mérleget.

A barkácsolások alatt és ezzel párhuzamosan folyt a játék. A piacos kofa vagy éppen boltos néni rakosgatta áruját, a vásárlók alkudoztak, megegyeztek, kezet fogtak, számolták a forintokat és fizettek. (Márton nap környékén vásári kikiáltó rigmusokat is tanulgattunk a játék színesítése érdekében.) A vásárolt árukat a babakonyhában főzéshez, sütéshez használták föl a gyerekek. Tehát a játék nem rekedt meg a vásárlás örömenél, hanem a tartalom tovább bővítéseként a családos játékba ment át.

Számomra ezen játékok nevelő értékét, személyiségre gyakorolt hatását az adja, hogy a gyerekek a kulturált viselkedés, kommunikáció szabályait (köszönés, kérem, köszönöm, legyen szíves, stb.) a játékon keresztül gyakorolják és csak remélni tudom, hogy tartósan beépülnek gyermekeink jellemébe, személyiségébe az udvariassági alapszabályok.

Továbbá nagy szerepe van e játékoknak a külső világ tevékeny megismerésében is (növények, zöldségek, gyümölcsök, pékáru, húsáru; miből mit lehet készíteni; pénz, számfogalom alakulása, mindennek ára, értéke van; stb.).

Postás, bankos, fodrászos, foglalkozásokhoz kapcsolódó játékok

Ezek azok a játékok, amelyeket a gyermek vagy a család életéből (szülők foglalkozása) ismerhetnek, vagy pedig a munkahely-látogatásokból, melyeket az évek során folyamatosan iktattunk be programjaink közé.

Postás játék: A gyermekek játéka úgy indult, hogy egy óvodás társuk nagyon beteg lett, és kértük a gyerekeket, hogy mindenki rajzoljon valami szépet, amit majd az egyik ovistársával elküldünk neki. A keresztyéni szeretettől vezérelve a gyermekek rajzoltak is, de kérésük az volt, hogy inkább a postán adjuk föl a levelet („A levél hamarabb meggyógyítja majd!”)

Így ellátogattunk a városi főpostára. Egy nagyon kedves dolgozó végigvezetett bennünket az épületen, megmutatta a postázót, a csomagfeladót, a pénztárgépeket és a nagy mérlegeket. Megnéztük, hogyan számolják géppel a sok pénzt, hogyan válogatják szét a leveleket. A hölgy készségesen válaszolt a gyermekek kérdéseire, majd ajándékként kaptunk nyomtatványokat, borítékokat, vásároltunk bélyegeket, képeslapot, végül feladtuk levelünket Rékának.

Az óvodába visszatérve a gyermekek újraélték az élményeket, eljátszották a látottakat. Örömmel töltögették a nyomtatványokat, címezgették a borítékokat, saját készítésű bélyegeket ragasztottak rá. Annak a gyermeknek a jelét rajzolták a bélyegre, akinek szánták a levelet. Ezt a játék-postaládába dobták, majd jött a postás és kiosztotta azokat a címzetteknek.

Ebből a játékból a csoportkohézió, a baráti kapcsolatok nyomon követhetőek voltak, és aki nem, vagy csak kevés levelet kapott, azt tudtuk segíteni a beilleszkedésben, a baráti kapcsolatok alakításában.

Később ez a játék kiegészült és keveredett a *bankos játékkal*, amely egy kislány ötletéből született, akinek szülei egy pénzintézetnél dolgoznak. Az ott eltöltött idő élményei, tapasztalatait a kislány elmesélte és vezette a játékot.

- Mondjuk azt, hogy ez most egy bank!
- Jó.
- Akkor legyél te a bankos! Én meg jövök pénzt feladni.
- Jó.
- Ezt nem így kell játszani! Ha nem úgy játszod, ahogy mi, akkor menj el innen!
- Jó.

Ezek a mondatok a játék során hangzottak el a gyermekek szájából. Jól kivethető volt, hogy a „mintha - helyzetet” élték át. Benne volt a szerepelosztás és szerepbeleélés, a szerep szabályai szerint „kellett” játszani. Megmutatkozott az irányító kislány szerepe és a többi gyermek helye a játék során.

A *fodrászos játék* a szülői munkát bemutató igazán jellegzetes játéka a gyermeknek. Óvodáskorban, ha megkérdezzük a kislányokat: Mi szeretnél lenni? Az óvónéni válasz mellett a leggyakrabban a fodrász, kozmetikus, újabban a manikűrös, pedikűrös hangzik el. Imponál a kislányoknak a „szépségipar”, amely szebbé varázsolja az embereket.

A játékban megjelenik a fogékonyság és az igényesség a szépség iránt, valamint a megismert munkafolyamatok egymásutánisága (mosás, vágás, szárítás, stb.) az emlékezetet, a gondolkodást mozgósítja, kreativitásra ösztönöz.

Közlekedéses, építkezéses játékok

Csoportunk kedvenc játécai közé tartozik a közlekedést utánzó játék. Sok esetben a családjáték, az orvosos játék kiegészítő mozzanataként, sok esetben önálló kirándulós játékként van jelen.

A közlekedési szerepjátékokban a KRESZ ismerete és készségszinten való alkalmazása és gyakorlása jelenti a nevelési tényezőt, amelyre egyre nagyobb szüksége van gyermekeinknek. Úgy gondolom, a játékban könnyebben elsajátíthatóak azok a készségek és jártasságok, szabályok, amelyek a helyes és biztonságos, kulturált közlekedéshez szükségesek.

A székekből, bútorokból összeállított alkalmi járművön (autó, vonat, mentő, hajó) utazni jó dolog, de az utazás szabályhoz kötött:

- Tessék felszállni!
- Adja át a helyét az idős/várandós néninek!
- Ha nincs jegye, büntetést fizet!
- Az ajtó csukódik, kérem, vigyázzanak!

Ha a forgalmat rendőr irányítja, kézjelekkel mutogatja a haladás irányát, így fejlődik testsémája, téri tájékozottsága.

A közlekedési játékokban nem egyszer előfordul, hogy egy-egy gyermek agresszíven, szabálytalanul „utazik”.

- Kérem a jogosítványát! Gyorsajtás vétsége miatt megbüntettem!

Tehát a játék jó alkalmat nyújt a konfliktuskezeléshez, megoldáshoz, valamint a szabályok betartásának szigorú számonkérése is megmutatkozik.

Az építkezéses szerepjátékok során utat, alagutat, házat, tornyot, vasútvonalat, állatkertet, bevásárlóközpontot, stb. építenek. Játékuk a gyakorló játékból indul, majd átvált szerepjátékba, amikor művezetőt, építésvezetőt választanak, megosztják egymás között a feladatokat. Sok esetben ők az apák, összekapcsolják a családjátékkal játékukat, ahol az anyák (a lányok) főznek rájuk és a nehéz munkát végző munkást etetik.

Játék közben a gyermekek átélik az alkotás örömét, fejlődik kreativitásuk, megtanulnak tervezni, szerkeszteni, statikai tapasztalatokat gyűjteni. Gondolkodásuk, megfigyelőképességük fejlődik, sok-sok matematikai tapasztalatot szereznek játék közben (pl. szimmetrikus alakzatok, azonosságok, különbségek, téri kiterjedések, stb). A szem-kéz koordináció stabilizálódik, a finommotorika fejlődik. Fejlődik kommunikációjuk is egymás irányítása, a párbeszéd során.

Az óvodás játék

A gyermekek szerepjátéka nagyon sokszor tükrözi óvodai élményeiket. Témája maga az óvodai élet, a gyermek a játékban az óvó nénit vagy az óvodásokat játssza el. Nagyon fontos ezért minden óvónői megnyilvánulásunk, hogy jó mintát nyújtsunk óvodásainknak. Nem árt, ha figyelünk játék közben, mert bennünket „adnak” vissza játékukban, ami intő példa lehet számunkra, hogy ők hogyan látnak minket, a csoport életét, helyüket a csoportban társaik között.

A gyermekek érzelmei, társas kapcsolatainak alakulása, kommunikációja, hozzám fűződő kapcsolatuk többször volt számomra is megfigyelhető az óvodás játék során:

- Én leszek Kati néni!
- Szeretném, ha figyelnétek rám!
- Most imádkozni fogunk. Két kis kezét mindenki rakja össze!
- Akit nem érdekel a mese, nyugodtan menjen ki!
- Melyik füledre nem hallasz, kicsi kincsem?

Ilyen mondatok hangzottak el, és a gyermekek mimikája, gesztusa, mozdulatai mind-mind az enyéim voltak. Tükröt raktak a gyerekek elé, ahonnan saját magam köszöntem vissza. Akkor jó érzés volt ezt hallani, azóta azonban jobban figyelek mondataimra, cselekedeteimre.

Játékuk közben nem csak ők, hanem én is változom, fejlődöm, bennem is mély nyomot hagynak ők, mint ahogy remélem, hogy én is hagyok valami nyomot bennük magamból.

Egyéb játékaink

Az évek során az előbb említetteken kívül találkoztam iskolás, strandolós, börtönös, keresztelős, rendőrös, katonás, politikusos, papos, templomos, kalózos, varázslós, viharos, repülőgép-szerencsétlenséges, pékes, zenekaros, vendéglős, könyvtáros, cirkuszos, stb. játékkal.

Rengeteg olyan elemmel, szereplővel is találkoztam a gyermekek játéka során, melyet meséből, rajzfilmből, sőt, igazi felnőtteknek szánt filmekből mintáztak.

Noé bárkája

Számomra ennek az évnek a legfelemelőbb, legsokoldalúbb szerepjátéka csoportom Noé elnevezésű játéka volt. Ebben a játékban – úgy gondolom – benne volt minden, ami az igazi, szabad, önfeledt szerepjátékra jellemző.

Ez a játék úgy kezdődött: hogy az Állatok világnapján (október 4.) ellátogatunk a Falumúzeumba, ahol a régi falusi élet elevenedett meg gyermekeink előtt. A régi házak, a konyha, szoba berendezése, a ház körül élő állatok ottléte nagy hatással voltak a gyermekekre. Bibliai témánk e nappal kapcsolatban Noé bárkájának története volt, amit sokszor kértek és szívesen hallgattak a gyermekek. Könyörgő és hálaadó imáink során mindig említést tettünk az állatokról és az őket gondozókról is.

A kreatív barkácsolások során kartonból vágással, ragasztással, festéssel elkészítettük a bárkát, a gyermekek pedig az általuk legkedvesebbnek tartott állatot párban (anya és apa) papírból vágással, színezéssel alkották meg. Dramatikus játék formájában benépesítettük a bárkát, amelyik állatról tudtunk verset, éneket, mondókát, közben mondogattuk. Sokat beszélgettünk a barkácsolás közben az állatokról, külső-belső jegyeikről, szokásaikról, élőhelyükről, hasznukról vagy károkozásaikról.

Úgy gondoltuk, hogy a tanítási-tanulási folyamat során „elvégeztük minden feladatunkat”.

Megleپő módon egy hét múlva vettük észre a szerepjáték első jeleit.

Állatmozgásokat végeztek a gyermekek (másztak, ugrottak, csúsztak, kúsztak) és közben különböző hangokat hallattak (anyanyelvi nevelés). Emberek jöttek, akik „befogták” őket megszelídíteni (a kis herceg történetét az egyik kislány anyukája esténként mesélte gyermekének). De jaj! Az egyik kutya megsebesült, orvoshoz kellett vinni.

Állatkórházat rendeztek be a gyermekek a babaszoba konyha közepén, és a papírból barkácsolt kutyát meggyógyították. Nagy örömmre és még nagyobb meglepődésemre fontosnak tartották a csoportszobai feszületet a babaszoba egyik polcára kirakni, hogy Isten jelenlétét érezhessék a betegek is (az egyik kislány elmondása alapján). Gyógyszert a patikából hoztak (az előző évi orvos, gyógyszertár látogatás köszönt vissza tevékenységükből). Megműtötték a kutyát, majd később több állatot is. (A Vészhelyzet című sorozat több jelenete ismerősnek tűnt.) Előkerült egy rögtönzött hordágy, amelyhez anyagot a játékból kilépvé tőlem kértek. Mikor elkészültünk, megköszönték szerelő munkám, vagyis közben egy másik síkon játéknak tekintették a szerelést. Rendelkezésre állt néhány injekciós tű, amelyeket használtak is. (Kiderült, hogy a „főnök”, a játékot irányító kislány kutyája az előző héten sérült meg és az állatkórházban injekciót kapott).

Amikor az összes állatot meggyógyították, bezárt a kórház. „Kiürítették a kórházat, az orvosokat elbocsátották.” (Akár újságcikk vagy tévéhír is lehetett.)

Székekből először vonatot készítettek, amely egy kislány javaslatára hajóvá alakult, ahová csak az a gyermek szállhatott fel, aki valamilyen állathangot adott ki magából. Később abban is megegyeztek, hogy csak párosával mehetnek fel az állatok a hajóra.

A játékirányító kisfiú elnevezte magát Noénak, és a hajó orrában állva kezét magasra emelve (Titanic című film?) Istenhez imádkozott: „Vigyázz reánk, jó Istenünk!”

Később egy szigetre kerültek, ahol a kirándulós játék elemei kerültek elő. Takarókat terítettek le, és itt már újra gyermekek voltak! Körjátékoztak, evés-ivást utánoztak. Dajka nénink jó szemmel meglátta a lehetőséget, és a délelőtti gyümölcsöt a kirándulószőnyegen tálalta fel az éhes kirándulóknak. És miután a gyümölcsévés jelzi nálunk a játék végét, a gyermekek tudták, rendet kell rakni, irány az udvar!

E játék közben – biztos vagyok benne – minden, a játékban részt vevő gyermek alakult, változott, fejlődött személyiségében. Igazi szerep-szimbolikus játékot láthattam.

Megjelent ebben a játékban a „mintha-helyzet”: - Játsszunk, mintha állatok lennénk és Noé bárkáján utaznánk! Megjelentek a szerepek: állatok, orvosok, betegek, gyógyszerész, Noé, kirándulók, stb. A szerepeltetésben a játékirányító kisfiúnak a szerepe döntő volt, a többiek elfogadták javaslatait, ötleteit. A gyermekek játékuk során többször kiléptek, visszaléptek szerepükbe, a tevékenységek sorrendisége is többször változott (először műtöttek, aztán injekciótak).

A szereplelés során mindenki azt az állatot, szereplőt utánozta, akinek a szerepével szívesen azonosult. Az utánpótlás, az azonosulás így maximálisan megtörtént akár állatot, akár embert vállaltak szerepük során.

A kommunikáció, a párbeszéd hol állathangon, hol gyermeki kifejezésekkel folyamatosan továbbblendítette a játék menetét, a játék tartalmát színesítette, gazdagította.

Az érzelmek legszebb tükröződése az állatkórházban történt meg, ahol kedvesen, odaadóan, megnyugtatóan bántak az állatokkal, ugyanakkor a feszültségoldás érdekében a fájdalom is (injekciózás) és ennek a fájdalomnak a kiélése, feldolgozása is jelen volt.

Számomra gyönyörűnek tűnt Noé fohásza is a Mennyei Atyához, melyből vallásos nevelésünk eredményessége tűnt ki.

A játék során többször adtak aktív javaslatot a változtatásra vonatkoztatóan („Noénak hajója volt és nem vonatja”), többször figyelmeztették egymást („Ezt nem így játsszuk, hanem így és így...”), így a szabálykövetés is megmutatkozhatott. Viselkedést, együttműködést fedeztem fel.

A gyermekek játékuk során használták emlékezetüket, felhasználták ismereteiket. Testi képességeik az állatmozgások során, értelmi erőik a szerepvállalás és beleélés során, valamint az ismeretek rendezése során mutatkoztak meg.

Képzeletük, fantáziájuk szárnyalt. Oldódtak szorongásaik, félelmeik, megvalósultak elképzeléseik.

Az egyetlen, amire nem találtam ennek a játéknak során példát, az a konfliktus (kezelés, megoldás) volt. Annyira szépen, hömpölygően folyt a játék, annyira kommunikatíván, egymással összhangban játszottak, hogy öröm volt őket nézni. Ha hívtak, mentem (szerelő), kívülről segítettem volna őket, de nem volt rám szükségük (talán elég volt csoportszobai jelenlétem is, és az, hogy a játékuhoz szükséges összes feltétel körülöttük és bennük volt).

Az eredeti alapjáték több napon keresztül volt játéka gyermekeinknek. Tartalmában és szereplőkben állandó változást figyeltem meg. Új témák is előke-rültek, pl. állatetetés. A későbbiek során többször igényelték segítségemet eszközkészítés terén, valamint a konfliktusok megoldásában.

VII. ÖSSZEGZÉS – BEFEJEZŐ GONDOLATOK

*Nem teheted be a bankba,
mégis kamat terem rajta.
Amíg tiéd, nem is tudod,
milyen kincs a tulajdonod.
Pazarlod, vagy nem pazarlod,
úgyis elfogy, úgyis elfogy.
Megöregszel, akkor tudod,
milyen nagy volt a vagyoned.*
(Döbrentei Kornél: Gyerekkor)

A játék a legtágabb értelemben magába foglal mindent, ami az élet része. Számos lehetőséget kínál az emberi feszültségek megoldására, ugyanakkor az életerők olyan mélységét tárja fel, amelyeket céltudatos tevékenységei során az ember soha nem fedezne fel. Végigkíséri egész életünket, állandó jelenléte, hallhatatlansága pedig az élet legcsodálatosabb jelensége. És mi adja ezt a hallhatatlan, üde fiatalságot? Az élet másik legnagyobb csodája, a gyermek. Mert a gyermek maga a fiatalság, az örök élet.

A gyermek fő tevékenysége a játék, ami nem más, mint a lélek megnyilvánulása. A játék a gyermek létformája, segítségével olvashatóvá válik a lélek. A gyermek játékanak megfigyelése közben képet kaphatunk ismereteiről, élményeiről, beszédkészségéről, szociális és értelmi fejlettségének egészéről. A gyermek játéka tehát személyiségének tükrözője, személyiségfejlődésének alapja.

Pályázatom Bevezető gondolataiban feltettem a kérdést: Hová tűnt a szabad, önfeledt szerep-szimbolikus játék gyermekeink életéből?

Azt hiszem, a leírtak bebizonyították, hogy óvodai gyermekeim és az én életemből sem tűnt el a szerepjáték. Ott van, megvan minden gyermekben a késztetés, hogy kijátszva élményeit feldolgozza az őt körülvevő világ eseményeit. Talán csak jobban oda kellene figyelniük a lehetőségekre és gyermekeink igényére. S ha ezt tiszta szívvel, hittel és meggyőződéssel tesszük, akkor kezünkben továbbra is ott van a kulcs gyermekeink lelkéhez. A játék által ugyanis nagyon fontos általános emberi és sajátosan keresztény viselkedésminták alakíthatók ki és szilárdíthatók meg a gyermekben. Ebben nagy szerepe van a szabad szerepjátéknak.

Kívánom minden gyermekkel foglalkozó felnőttnek, hogy találja meg a módját, lehetőségét annak, hogy gyermekeink szerepjátéka minél tartalmasabb, változatosabb, színesebb lehessen! „*A szabad, kreatív játék segíti a gyermeket emberré válni és a felnőtt embernek maradni.*” (Huizinga)

BIBLIOGRÁFIA

- B. MÉHES VERA: *Az óvónő és az óvodai játék*, Tankönyvkiadó, Bp., 1982
PATYI BEÁTA (szerk.): *Csepű, lapu, gongyola*, Jel Kiadó, Bp., 2005
DR. TAKÁCS BERNADETT: *Gyermek - játék - terápia*, Okker Kiadó, Bp., 2001
HERBERT HAAG: *Bibliai lexikon*, Szent István Társulat, Bp., 1989
KELEMEN LÁSZLÓ: *Pedagógiai pszichológia*, Tankönyvkiadó, Bp., 1986
KOVÁCS GYÖRGY – BAKOSI ÉVA: *Játék az óvodában*, Debrecen, 1995
KÖRMÖCZI KATALIN: *A gyermek szükségleteire épített tanulás az óvodában*, Fabula Bt., Bp., 2001
STÖCKERT KÁROLYNÉ (szerk.): *Játékpszichológia*, Eötvös József Könyvkiadó, Bp., 1985
Szeret engem a világ – Verseik mondogatásra óvodásoknak, kisiskolásoknak, Magyar Könyvklub, Bp., 2001

TARTALOMJEGYZÉK

I. BEVEZETŐ GONDOLATOK	1
II. A JÁTÉK SZEREPE ÉLETÜNKBEN	2
1. A játék öröme.....	2
2. Játszó elődeink	2
III. A JÁTÉK ÁLTALÁNOS JELLEMZŐI	5
1. A játék.....	5
2. A játék fejlődése	6
IV. A SZEREPJÁTÉK	7
1. A szerepjáték alakulása	8
2. A szerepjáték jellemzői	9
3. A szerep mint a szerepjáték egyik alappillére	9
4. A szerepjáték megjelenési formája: a „mintha-helyzet”	9
5. A szerepjáték a lélek tükre	10
6. A „szerepjáték-élmény” kialakulásának feltételei.....	10
V. GONDOLATAIM ÉS FELADATAIM A SZEREPJÁTÉKKAL KAPCSOLATBAN	11
VI. SZEREPJÁTÉK ÉS SZEMÉLYISÉGFEJLŐDÉS A NAP CSOPORTBAN	13
1. Szerepjáték és koragyermekkorai személyiségfejlődés.....	13
2. A Nap csoport játéakai	15
VII. ÖSSZEGZÉS – BEFEJEZŐ GONDOLATOK.....	23
BIBLIOGRÁFIA	25