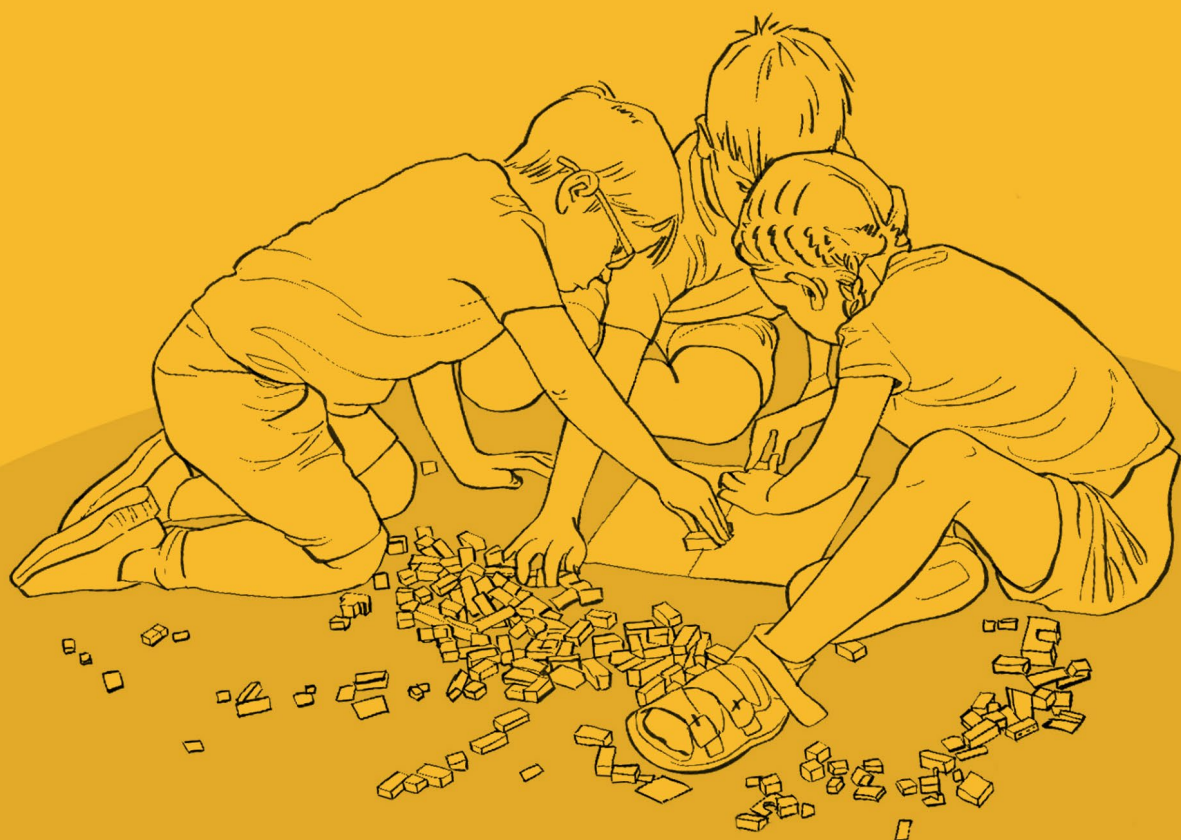


KEREKES VALÉRIA • BÖDDI ZSÓFIA • BAVALICS LAURA

A gyermekek játéka

– és ami mögötte van



*Gyakorlati útmutató az óvodások játékanak
megismeréséhez és megértéséhez*



A GYERMEKEK JÁTÉKA – ÉS AMI MÖGÖTTE VAN



KEREKES VALÉRIA – BÖDDI ZSÓFIA – BAVALICS LAURA

A gyermekek játéka – és ami mögötte van

Gyakorlati útmutató

az óvodások játékanak megismeréséhez

és megértéséhez

***A könyvben bemutatott játékhelyzetek leírásai valós szituációkon alapulnak,
de az abban szereplők személyiségi jogainak védméiben azonosításukra alkalmas
információkat nem közlünk.***

*Minden jog fenntartva, a kiadvány egészének vagy bármely részének
a kiadó írásos engedélye nélküli sokszorosítása, másolása, egyéb engedélyköteles felhasználása –
beleértve a kiadvány digitalizálását és ily módon történő többszörözését, nyilvánosságához
közvetítését – szigorúan tilos!*

A kiadó könyveit kedvezménnyel megrendelheti webáruházunkban: **www.mora.hu**

© Kerekes Valéria, Böddi Zsófia, Bavalics Laura, 2024

© Móra Könyvkiadó, 2024

MÓRA KÖNYVKIADÓ – 1950 óta családtag
Az 1795-ben alapított Magyar Könyvkiadók és Könyvterjesztők Egyesülésének tagja

ISBN 978 963 603 585 3

Kiadja a Móra Könyvkiadó Zrt.,
Janikovszky János elnök-vezérigazgató
Felelős szerkesztő: Török Ágnes
Szakmai lektor: Szombathelyiné Dr. Nyitrai Ágnes
Illusztráció, tipográfia és nyomdai előkészítés: Novák Tamás
E-mail: mora@mora.hu · Honlap: www.mora.hu

Alföldi Nyomda Zrt., Debrecen
Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

 **magyar**
nyomdaipari
NYOMDA- ÉS PÁPIRIPARI SZÖVETSÉG

Tartalomjegyzék

<i>Előszó</i>	7
<i>Hogyan épül fel a könyv?</i>	9
<i>A játék sokszínűsége</i>	13
<i>A kisgyermek első társas játékélménye – az ölbeli játékok</i>	20
<i>Legfontosabb tudnivalók a gyakorlójátékról</i>	30
<i>Legfontosabb tudnivalók a konstruáló játékról</i>	49
<i>Legfontosabb tudnivalók a szerepjátékról</i>	67
<i>Élményfeldolgozás a játékban</i>	83
<i>Legfontosabb tudnivalók a szabályjátékról</i>	99
<i>Legfontosabb tudnivalók a „fizikai aktivitáshoz” kötődő játékokról</i>	114
<i>Legfontosabb tudnivalók az óvodások társas kapcsolatairól</i>	120
<i>Legfontosabb tudnivalók a személyi és tárgyi feltételek szerepéről a játék tükrében</i>	133
<i>Utószó</i>	142
<i>Idézett irodalmak</i>	143

KÖSZÖNETTEL GYERMEKEINKNEK,

ANNÁNAK, ÁBELNEK, BALÁZSNAK, JANKÁNAK, LUCÁNAK

ÉS ZITÁNAK.

Előszó

A játékhoz valamennyien személyesen tudunk kapcsolódni, gyermekként és felnőttként egyaránt. Születés utáni fejlődésünk kezdetétől szinte az egész életünket végigkíséri ez az egyszerre könnyednek, ugyanakkor bonyolultnak is tűnő tevékenység. Máshogyan éljük meg a jelenlétét kisgyermekkorban, majd felnőttként és idősként, szakember szemmel és/vagy szülőként.

Jelen könyvünkben az egyik – nagy valószínűséggel – legizgalmasabb szakaszt emeltük ki, amikor a legtöbb változáson mennek keresztül a kisgyermek a játékfejlődésük mentén, ez a (hivatalosan) 3–6 éves kor közötti óvodáskor. Ez az óvodába lépés periódusa, amikor az első kötelező intézményes nevelés színterén a gyermekek játéka időről időre látványos formálódásokon megy keresztül.

Mi történik valójában akkor, amikor azt mondjuk a kisgyermekre, hogy „csak játszanak”? Milyen lélektani vonatkozásai lehetnek a különböző játékoknak? Miért lehet fontos tudnunk ezeket? Hogyan válhatunk egyre felkészültebb partnerré a gyermekek játékában?

Az utóbbi kérdésekből kiindulva gondoltuk azt, hogy – játékmódszertannal foglalkozó – kutatóként, pedagógusként, (gyermek)pszichológusként, óvodapedagógusként három különálló, de számos elemében egybefonódó területen szerzett gyakorlati tapasztalatainkra, elméleti, kutatói és több száz játékmegfigyelésen alapuló munkánkra támaszkodva hozunk létre egy olyan gyakorlati útmutatót, amely segít elmélyülni a kisgyermekek játékának megismerésében és megértésében.

Könyvünkkel egyaránt kívánunk segítséget nyújtani azoknak, akik professzionális módon szeretnének foglalkozni – vagy már foglalkoznak – óvodáskorú gyermekekkel, és mindazoknak a szülőknek is, akik kíváncsiak arra, hogy ebben az életkorban mi rejlik a játszó gyermekük belső világában.

Gyakorlati útmutatónk használható egyetemi alap- és mesterképzések, alap- és felsőfokú szakképzések tananyagának is, mivel magában foglalja azokat a játékkal kapcsolatos alapvető tudástartalmakat, melyek rálátást nyújtanak az óvodáskor játépszichológiájának és

-pedagógiájának alapjaira, de egyben lehetőséget teremt arra is, hogy gyakorlati és elméleti leírásaival más tudományterületekhez is kapcsolódhasson.

Nem utolsósorban pedig szeretnénk köszönetet mondani mindazoknak, akik az elmúlt években, évtizedekben közvetve vagy közvetlenül hozzájárultak ahhoz, hogy az olvasó most a kezében tarthassa ezt a könyvet. Elsősorban tanárainknak és mestereinknek: Rudolfné Galamb Éva néninek, B. Lakatos Margitnak és Vivian Gussin Paley-nek, illetve annak a több száz óvodás gyermeknek, óvodapedagógusnak és óvójelöltnek, akikkel évről évre együtt dolgozhattunk és dolgozunk a mai napig.

A szerzők: Kerekes Valéria, Böddi Zsófia és Bavalics Laura

Hogyan épül fel a könyv?

Könyvünk alapvető küldetése, hogy hangsúlyosan a gyakorlat oldaláról közelítse meg a játék különböző vetületeit a játszó gyermek, gyermekek lélektani vonatkozásai mentén. Ebből adódóan a gyakorlati útmutatónk (amely az óvodások játékaának megismerését és megértését tűzte ki céljául) szerkezete valós óvodai játékhelyzeteken alapul, melyek mindegyikéhez kapcsolódik egy-egy részletes játékleírás is.

A játékhelyzetek leírása és elemzése a következő szempontok alapján történik:

Szempont	A szempont elemzését segítő kérdés
A játék helyszíne	<i>Hol játszódik az adott játék?</i>
A játék résztvevői	<i>Ki vesz részt a játékban? Melyek a legfontosabb háttér-információk a gyermekről/gyermekekről?</i>
A játék eszközei	<i>Milyen eszközt/eszközöket használnak a gyermekek játék közben? Hogyan szervezi az óvodapedagógus a játéktérteret, az eszközök helyét ahhoz, hogy az adott játékszerrel a lehető „legjobban” tudjanak a gyermekek játszani?</i>
A játék előzményei és körülményei	<i>Hogyan alakítják ki a játékban részt vevő gyermekek a teret? Melyek a legfontosabb momentumok a játék elindulásakor?</i>
Játékepizód leírása	<i>Hogyan alakul a gyermekek játéka a játék elkezdésétől annak végéig?</i>
A játék lekerékítése, befejezése, kifutása	<i>Hogyan zárul a játék? Hogyan alakul közvetlenül a játék után a résztvevők további helyzete?</i>

Szempont	A szempont elemzését segítő kérdés
<p>Játék helyzetből adódó konfliktusok, lehetséges problémahelyzetek, dilemmák</p>	<p><i>Melyek azok a lehetséges problémahelyzetek, amelyek egy-egy szituációban felléphetnek? Milyen szempontokra érdemes figyelniük?</i></p>
<p>Játék helyzetből adódó tapasztalatszerzés lehetőségei a gyermekek számára</p>	<p><i>Melyek a legfontosabb kérdések a játékélmény kapcsán? Milyen fejlesztési területeket határozhatunk meg a játék nyomán?</i></p>
<p>Tanulási pontok a pedagógus részére</p>	<p><i>Melyek azok az alapvető szempontok, amelyek segítik a játék megértését, továbbgondolásra készítik, megfontolandók a felnőtt számára?</i></p>

A könyvben elemzett játék helyzetek a klasszikus játékfejlődés menetét követve a kapcsolódó játékfajták (gyakorlójáték, konstruáló játék, szerepjáték, szabályjáték), továbbá egyéb kiemelten fontos témák köré szerveződnek. A különböző fejezetekhez minden esetben tartozik egy rövid, az adott témához kapcsolódó elméleti összefoglaló. Az átláthatóságot és a gyakorlatban történő magabiztosabb megértést támogatja, hogy az elemzett fogalmakra egy-egy játék helyzet leírásában is visszautalunk, ezzel támogatva a tudatosabb elemzést és a lélektani vonatkozások könnyebb értelmezését.

A gyakorlati példák elemzése mellett fontosnak tartjuk kiemelni a játék értelmezésének lehetőségeit, az ölbéli játékok szerepének jelentőségét, az óvodások társas kapcsolatainak összefoglalását, illetve a játék különböző személyi és tárgyi feltételeinek áttekintését, továbbá néhány, a magyar nyelvű kapcsolódó szakirodalomban eddig nem vagy kevésbé használt, innovatív fogalom bevezetését.

Kívánjuk, hogy a könyv olvasói megtalálhassák a számukra megfelelő ismereteket, és ezáltal felkészültebb partnereivé válhassanak a gyermekeknek.

A játék sokszínűsége

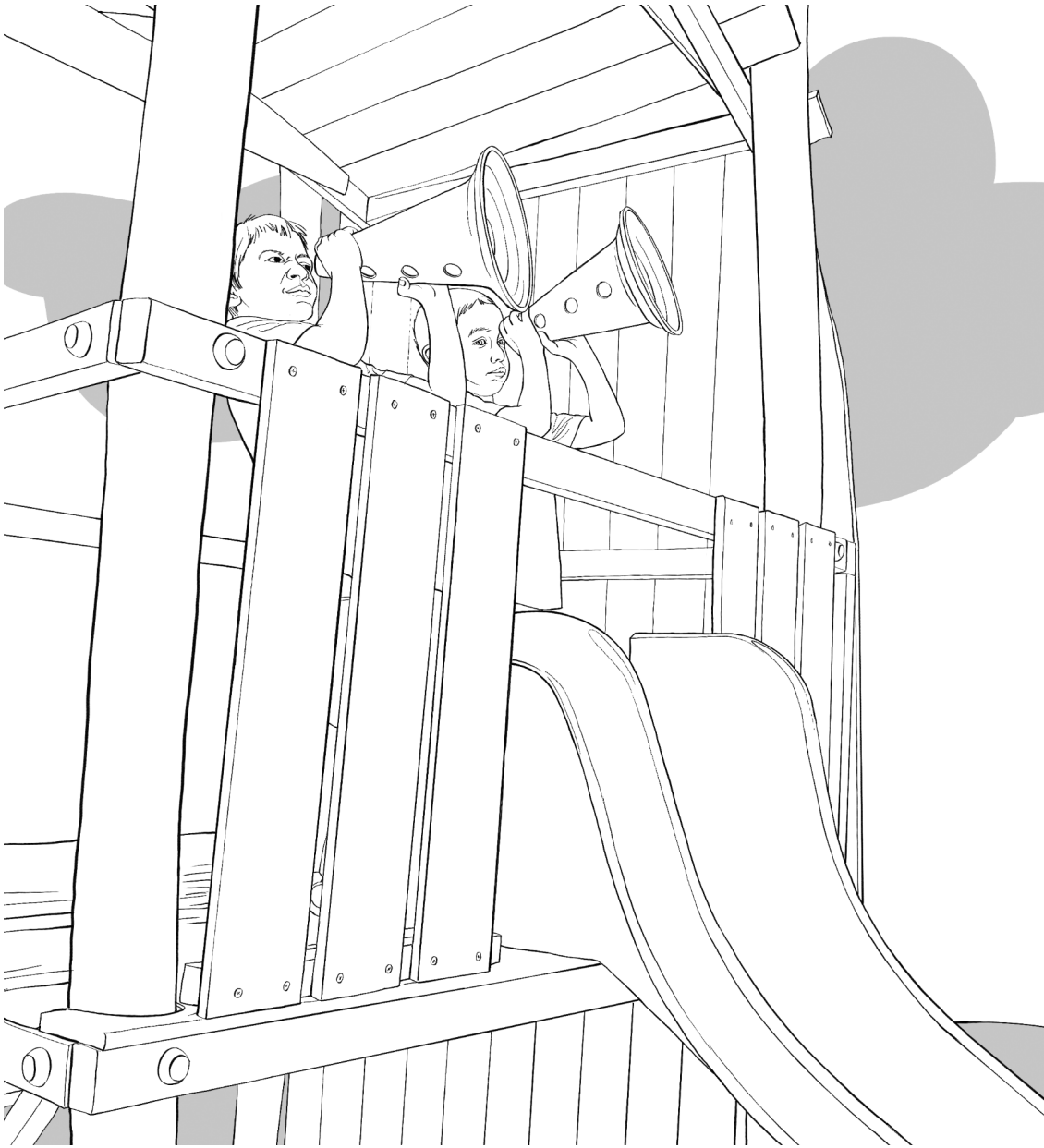
A játék sokszínűsége

A játékkal kapcsolatos gondolkodásnak különböző nézőpontjai lehetnek, attól függően, hogy honnan közelítjük meg. Általában a legtöbb nézeteltérést az szokta okozni, hogy felnőttként más a játékelményünk, mint gyermekként, máshogyan értelmezzük, hogy mit is tartunk játéknak.

A felnőttek játékában is megtalálhatók a gyermekkorra jellemző játékformák (melyekről részletesen írunk könyvünk különböző fejezeteiben), de elmondható, hogy a legtöbb játékban szinte már kiskoruktól a szabályok dominálnak, vagy rekreáción, feszültséglevezetésen (lásd sport) alapulnak. Gondoljunk csak a szabályhangsúlyos mozgásos játékokra, a versenyalapú játékokra, a virtuális szerepjátékokra vagy a szinte megszámlálhatatlanféle digitális játéokra. Bármelyiket is választjuk, a legtöbbször fontos, hogy az valamilyen szabály mentén épüljön fel. A kisgyermekekre alapvetően jellemző, hogy játékuk elmélyült és örömteli. A felnőttek néhány játéktevékenységében (felnőtteknek készült konstruáló játékok, társasjátékok, kártyajátékok stb.) is nagymértékben tapasztalható az örömforrás megjelenése, mégis egyértelműen más, mint a gyermeki játék.

Kisgyermekkel való játékkezdeményezéskor általában két nézet szerint közelítünk egy-egy tevékenységhez. Az egyik az ún. **laikus nézet**, melyet a saját tapasztalataink és ismereteink szerinti cselekvés jellemez. Ezek gyakran alapulnak a saját – esetenként igencsak összemosódó – gyermekkori emlékeinken, élményeinken, meggyőződéseinken. Ennek egyik jellemző példája, amikor 3-4 éves gyermekekkel szeretnénk szabályjátékot (társasjátékot) játszani, és bosszankodni kezdünk azon, hogy ők minduntalan „csalnak” a játékban.

A másik az ún. **professzionális nézet**, amelyet az adott életkori sajátosságok pszichológiai és pedagógiai jellemzőinek ismerete, a tudatos, a gyermekek játékba való tervszerű és fejlesztő hatásokat figyelembevétele jellemez. Ebben az esetben tisztában vagyunk azzal, hogy egy-egy életkorra vagy képességi szintre mely játéktevékenységek jellemzőek, mit várhatunk el egy gyermektől, vagy mivel ösztönözhetjük, bátoríthatjuk egy-egy helyzetben, esetleg milyen játékba, elfoglaltságba



Példa a „mintha komponensre”: az óvoda udvarán álló játék várban két kisfiú (5 és 6 évesek) műanyag bójákat tartva a szeme elé kémleli az eget. A fiatalabbik egyszer csak felkiált: „Meteoritot látok!” Tekintetén látszik, hogy saját fantáziavilágában van éppen, ahol egy valós objektumot (pl. távoli repülőt, madarat) alakít át, vagy egy meteoritot képzel oda varázstudatával.

vonva tudjuk kielégíteni a szükségleteit. Fontos kiemelnünk, hogy ekkor a felnőttől elvárt a tudatosabb jelenlét, ami nem egyenlő azzal, hogy a gyermekek örömteli és felszabadult játékát bármilyen módon akadályozza. A támogató jelenlét válik fontossá az irányítás helyett.

A játék áthatja a kisgyermekek mindennapjait, valamennyi tevékenységük erre épül, ebből indul ki, vagy ebben végződik – a környezetük felfedezésétől a különböző építmények létrehozásán át a szerep- és szabályjátékokig. Játshatnak egyedül, felnőttel vagy más gyermekekkel együtt. Látható, megfogható eszközökkel éppúgy, mint fantáziájuk tágas világában. Akárhogyan is döntenek, játékkukat a következő tényezők jellemzik:

- Célszerűség hiánya („Játszom, mert játszani jó”)
- A folyamat a lényeg (nem az eredménye)
- Önkéntesség (a játészó bármikor dönthet a kezdésről és a végéről)
- Alakíthatóság (tartalmát szabadon változtathatják a résztvevők, kilépés-belépés szabad döntésből)
- Próbacselekvés: védett szituáció, keret, kizárja az elmarasztalást
- Kettős tudat
- Saját téri és időbeli határok
- Belső motiváció
- Értelmezési variabilitás: szubjektív értelmet ad a cselekvéseknek, dolgoknak
- Sajátos belső rend
- Expresszív jelenség: belső tartalmak külsővé tétele
- Transzfer: a játéktartalmak átvihetők a való életbe

„A »játék« kifejezés egy olyan tevékenységre utal, amely élvezetes, önmagáért végezzük, de nincs egyértelmű, azonnali célja.” (Smith, 2003, 312.)

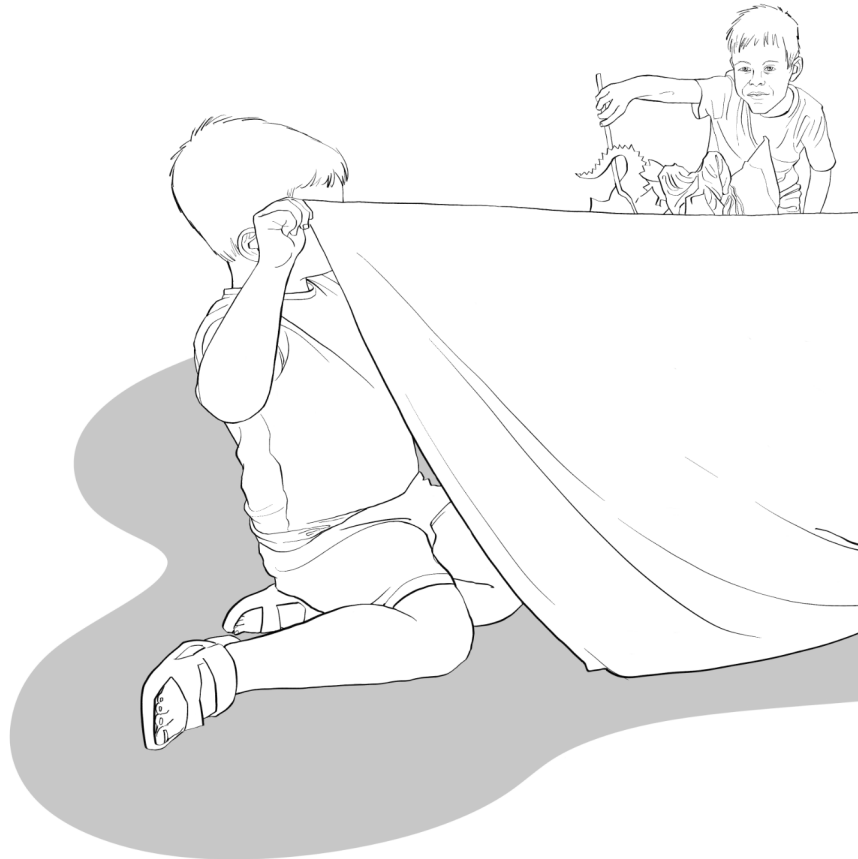
Ha azonban a játékot még komplexebben közelítjük meg, a fenti „ernyődefinición” túl, nem próbáljuk meg megalkotni a lehető legalaposabb meghatározást, inkább megnézzük, mitől válik valami játékká.

Részletesebben kibontva, mondhatjuk, hogy ahhoz, hogy egy tevékenység játéknak minősüljön, Smith (2010) szerint öt kritérium jelenhet meg (Krasnor és Pepler, 1980, ill. Smith és Vollstedt, 1985, idézi Smith 2010).

[1] A *belső (intrinzik) motiváció*, azaz hogy a tevékenységet nem azért végezzük, mert egy külső tényező vagy a jutalom elérése kötelez rá, hanem önmagáért történik. *Pl. nem lehetséges, hogy elmélyülten babázzon a gyermek azért, hogy majd bármilyen jutalmat vagy dicséretet kaphasson; azért babázik, mert babázni szeretne.*

[2] A játék *nem szó szerinti*, azaz megjelenik a „mintha komponens”, ill. a tárgyak nem az „előírt” funkciójukban szerepelnek. *Ezt leginkább a szerepjátéknál érzük tetten, amikor pl. egy egyszerű bot csavarhúzóvá változik, vagy a gyermek belebújik egy szerepbe, és orvos lesz.*

[3] A játéknak *pozitív hatása van*, azaz a játszó személy élvezzi a tevékenységet. Amikor az egyén játszik, egyértelműen látszik rajta, elsősorban az arcán, de a testtartásán, verbális és nonverbális kommunikációján, stb. is, hogy pozitívan érzi magát a helyzetben.



[4] Jellemzője még a *rugalmasság (flexibilitás)*, azaz a játszó személytől függően változik a forma, a tartalom. Ő dönti el, mikor kezd el, kijelöli térben és időben a területet, hogy hogyan játszik az eszközzel, mit csinál, mit nem stb.

Végül pedig fontos még a [5] *folyamatfókusz*, azaz a gyermek a viselkedésben, tevékenységben „érdekelt”, sokkal inkább, mint magában a kimenetben. Azaz például az építés során maga az a folyamat az élvezetes és a lényeg, hogy „megépítsük a világ legmagasabb tornyát”, nem maga a torony; a babázás során maga a cselekvések, a szerep felvétele stb. a fontos, nem az, hogy mi a történet vége.



Példa a rugalmasságra és a folyamatfókuszra: az óvodai csoportszobában egy 5 éves kislány és egy 6 éves kisfiú saját készítésű bábokkal spontán történetet jelenít meg. Két kisfiú (6 éves) a csoportszoba kuckójában található takaróból paravánt rögtönöz a játékhoz.