

**UNIVERZITA KONŠTANTÍNA FILOZOFA V NITRE
FAKULTA STREDOEURÓPSKYCH ŠTÚDIÍ**

BAKALÁRSKA PRÁCA

2010

Katarína Černíková

**UNIVERZITA KONŠTANTÍNA FILOZOFA V NITRE
FAKULTA STREDOEURÓPSKÝCH ŠTÚDIÍ**

HRA, AKO VÝCHOVNÝ PROSTRIEDOK

Bakalárska práca

Študijný program: Predškolská a elementárna pedagogika

Školiace pracovisko: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre

Školiteľ: PaedDr. Zuzana Nagyová Lehocká, PhD

Konzultant: PaedDr. Helena Pataiová

Nitra 2010

Katarína Černíková

Abstrakt

Černíková, Katarína: Hra, ako výchovný prostriedok

/Bakalárska práca/ - Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Fakulta stredoeurópskych štúdií.

Ústav prírodných a informatických vied

Katedra predškolskej a elementárnej pedagogiky

Školiteľ: PaedDr. Zuzana Nagyová Lehocká, PhD

Nitra : UPIV, 2010

V bakalárskej práci sme svoj pohľad zamerali na aktuálnu problematiku detskej hry, respektíve na problematiku výchovného charakteru detských hier. Oveľa väčšiu pozornosť venovali v posledných rokoch o danú problematiku rovnako psychológovia ako aj pedagógovia a odborníci. Ich hlavným cieľom je, aby sa využili detské hry na rozvíjanie fyzickej a psychickej schopnosti, teda na rozvíjanie celej osobnosti dieťaťa. V tejto práci sme skúmali každé tie otázky, ktoré súvisia s detskými hrami. Z týchto otázok sú najdôležitejšie podstata detskej hry a jej vplyv na detskú psychiku. V pedagogii pre výchovné a vyučovacie ciele sa nadhodia otázky, ktoré sa súvisia s vedením detských hier. Avšak problémy hry majú najväčší význam v psychológii, pretože počas hry sa prejavuje a uskutočňuje psychika, nielen filogeneticky, ale aj ontogeneticky. Aj vychovávatelia majú venovať na detské hry veľkú pozornosť, lebo vo veľkej miere pôsobí na myslenie dieťaťa, na jeho správanie, teda na jeho budúci život.

Kľúčové slová – Dieťa. Hra. Výchova. Vychovávatelia. Rozvíjanie...

Abstract

Černíková, Katarína: The game like educational method

/Bakalárska práca/ - Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Fakulta stredoeurópskych štúdií

Ústav prírodných a infromatických vied

Katedra predškolskej a elementárnej pedagogiky

Školiteľ: PaedDr. Zuzana Nagyová Lehocká, PhD

Nitra: UPIV, 2010

In my work we concentrated on actual problem of children's play; on the problem of educational character of children's play. The psychologists, educators and the experts devote much bigger attention to the given topic in the latter years. Their principal aim is that games have to be used to expand physical and mental efficiencies, so on the development of the children's whole personality. In this work so we examined questions that are connected to questions of the children's play. From these questions are most important the essence of the children's play, and the effect of the game on the child's psychic development. In pedagogy are posed questions for educational and teaching aims, which are related with guidance of children's play. However problems of game have the biggest sense in psychology because during the game become evident the psychic, not only in the phylogenetic, but also ontogenetic meaning. The educators have to devote big attention to children's plays, since they affect the children's thinking, their behaviour in a big measure, all of his additional life.

Key words: Child. Game. Education. Educator. Development...

Tartalomjegyzék

Bevezetés	6
1 A nevelésről	8
1.1 A nevelés módszerei	9
1.2 Az óvodai nevelésről	9
2 Játékelméletek	12
2.1 A játék, mint fejlesztő tevékenység	13
2.2 A játék alaptípusai	14
2.2.1 A szerepjáték	14
2.2.2 A mozgásos játékok	16
2.2.3 A több szólamú játék	19
2.2.4 Folytatólagos képzeleti játékok	20
3 A játék, mint a nevelés eszköze	21
3.1 A játék szerepe a gondolkodás fejlődésében	22
3.2 A játék jelentősége az érzelmi fejlődésben	22
4 A játékszerek jelentősége	24
4.1 A játékszerek jelentősége a fizikai funkciók kialakulásában	24
4.2 A játékszerek jelentősége az intellektuális fejlődésben	24
4.3 A játékszerek fajtái	25
4.3.1 Természeti anyagok a játékban	26
4.4 A játékszerek higiéniai követelményei	27
4.5 Esztétikai kritériumok	27
4.6 Az életkori sajátosságok figyelembe vétele, a játékszerek kiválasztásakor	28
5 A gyermekjátékok örömforrásai	31
5.1 A játék tartalma	31
5.2 A funkciógyakorlás	32
5.3 A szimulakrum	32
5.4 Elaboráció	33
Befejezés	35
Resumé	36
Felhasznált irodalom	40

Bevezetés

A játék a gyermek alapvető szüksége és egyben fő tevékenységi formája, amely hatással van a személyiség fejlődésére. Ennek során ismerkedik meg az őt körülvevő világgal, a benne lévő tárgyakkal, azok tulajdonságaival, személyekkel, fogalmakkal, jelenségekkel, melyek hatást gyakorolnak a gyermek értelmi, emocionális és egyben intellektuális képességeire is.

Munkám célja, hogy rámutassak a játék nevelő és fejlesztő hatására. A játék elősegíti a motoros, kognitív, kommunikációs és szocializációs képességek tökélesedését, fejlődését. A játékban visszatükröződik a fejlődés szintje, amely során a gyermek az összes működni kezdő és fejlődő testi és szellemi funkcióját gyakorolja. Egyértelmű tehát, hogy a pszichikai és fizikai érésel párhuzamosan mindig magasabb színvonalra kerülnek a játékok is. Ebben a tevékenységben spontánul érvényesül a gyermek összes fejlődési sajátossága.

A játék problémái a legjelentősebb helyet a pszichológiában foglalják el, hiszen a játék által alakul ki és nyilatkozik meg a pszichikum, filogenetikus és ontogenetikus értelemben egyaránt.

A játékos tevékenység első jelei már a csecsemőkorban megjelennek. Ide tartoznak az első spontán reakciók, mint a gögicsélés, a lábakkal való rugdalózás, de ide tartozik az a jelenség is, amikor szemmel kíséri saját kezének mozdulatait. Ebben az esetben a játék az egyes funkciók, mint például a látási koordináció, a kéz és lábmozgatás működésbe hozásának valamint tökélesítésének eszköze.

Munkámban bővebben fogom ismertetni a gyermekjáték lényegét és a gyermek pszichikai fejlődésére gyakorolt hatását. E két kérdés egymással szorosan összefügg. Amikor a játék lényegét kutatjuk, egyben keressük a gyermek fejlődésében betöltött szerepét is. A gyermeki lélek megértésével pontosabb képet kapunk saját gondolkodásunk meghatározóiról, érzelmeink és személyiségünk kibontakozásáról, könnyebben vissza tudunk emlékezni a világ megismerésével kapcsolatos első tapasztalatainkra. Jobban fel tudjuk idézni azokat az érzelmeinket, melyek örömet vagy ellenkezőleg kudarcot hoztak korai kapcsolatainkba. A gyermek megismerésével egyben magunkat is jobban megismerjük. Nevelni csak úgy lehet, ha látjuk a gyermekben a felnőttet, azt, akivé szeretnénk, hogy a későbbiekben majd váljon. A gyermek sajátos módon szemléli a világot, az abban megtalálható minden jelenséget egyedinek, önmagában teljesnek lát. Úgy is mondhatnánk, hogy a gyermek rácsodálkozik a világra. A gyermek ezen jellemző

viszonyulása a világhoz maradványaiban részt vesz életünkben és színezi érzelmi kapcsolatainkat. A továbbiakban olyan megfigyeléseket, kísérleteket és vizsgálatokat fogok ismertetni, melyek a gyermek megismerésén át a gyermek érzelmeinek megértéséhez vezetnek.

1 A nevelésről

A nevelés olyan folyamat, ami célirányos, tervszerű és szervezett. Lényege a gyermek testi és szellemi tulajdonságainak fejlesztése. Ezáltal alakulnak ki az ismeretek, készségek és jártasságok.

A nevelés tehát céltudatos személyiségfejlesztés, a nevelési folyamat pedig felfogható ennek a folyamatnak a vezérléseként, ami nem más mint a gyermek tevékenységének pedagógiai szempontból való irányítása. Kiterjed a gyermek egész személyiségére, valamint tevékenységeire és kapcsolataira. Tekintettel van a gyermek életkorára és az egyéni sajátosságaira.

Értékadó, értékrendszert kialakító fejlesztési folyamat, melynek célja, hogy az egyént életfeladatai megoldására képessé tegye. A nevelési cél azt jelenti, hogy mit akarunk elérni a gyermek nevelését illetően, milyen értékekkel, képességekkel rendelkező emberré kívánjuk nevelni a gyermeket.

A nevelés szükségességének okai a következők:

Biológiai okok:

Az ember bizonyos diszpozíciókkal születik, potenciális képességekkel, adottságokkal és ezek nevelés által bontakoznak ki képességekké.

Társadalmi okok:

A nevelés nemcsak az egyén, de a társadalom fejlődése, továbbfejlődése szempontjából is nagyon fontos. Az ember és a társadalom nem választható el egymástól. A nevelés segítségével válik a társadalom tagjává és vesz részt tevékenységében.

Történelmi okok:

A nevelés történelmi koronként változott. A fejlődő társadalmi igények változó követelményeket támasztottak a neveléssel szemben.

A nevelési folyamatot pólusok, összetevők alkotják. Az egyik jelentős pólusa a tudatosítás: ez a folyamat a kisgyermekkorban kezdődik el. Fokozatosan alakul ki a tapasztalás által, ami a gyermek érzékszervei által történik. A gyermek felfogja környezetét, a tárgyakat, személyeket és a köztük lévő viszonyokat, kapcsolatokat. A felnőttek szolgálnak számára példaképül, akiket utánozni kezd, és ezáltal alakulnak ki a szokások. A tapasztalat, a cselekvés és a szokások együttesen alkotják a később fokozatosan kialakuló fogalmak alapját. A fogalmak kialakulása előtti felnőtteket utánzó, szokásásokból álló viselkedésmód még nem tudatos. Ezt később követi a tudatos magatartás.

A másik jelentős pólust a tudatos magatartás készségei alkotják. Ide olyan viselkedésformák tartoznak, melyeket a gyermek tudatosan alkalmaz.

1.1 A nevelés módszerei

A nevelési folyamat elengedhetetlen részét alkotják a személyiségalkotás módszerei. Ezek a módszerek univerzálisak, hiszen a nevelési folyamat bármely pólusán és bármely életkorban alkalmazhatók. Nevelési koncepcióként, irányzatként és a nevelés jellegének meghatározójaként is említhetjük. Ide tartozik: a meggyőzés, a példaadás, a követelés, a gyakorlás, a jutalmazás és a büntetés.

A meggyőzés módszere magában foglalja a gyermek kérdéseire adott helyes választ, valamint az ok- okozati összefüggésekkel való érvelést.

A példaadás és a gyakorlás módszerének fontos szerepe van a személyiségjegyek alakításában, valamint a szokásalakításban is.

A szülő elvárása a gyermekkel szemben változik annak életkorával párhuzamosan, hiszen mást vár el, illetve követel egy hatévestől mint egy tízéves gyermektől.

Jutalmazással és büntetéssel is lehet nevelni. Ha a gyermeket megdicséri édesanyja, illetve nevelője, akkor az többször is meg fogja csinálni azt a dolgot, amiért dicséretet kapott (például mielőtt belép az óvodába, megtörli cipőjét). Viszont ha a gyermek nem viselkedett megfelelően (például verekedett egy másik gyermekkel), akkor azért büntetést kap, ami által megérti a gyermek, hogy helytelenül viselkedett, és igyekezni fog, hogy már ne kövesse el ugyanazt a hibát.

1.2 Az óvodai nevelésről

Az óvoda olyan intézményrendszer, aminek célja a gyermek személyiségének pozitív irányú fejlesztése, valamint testi- lelki fejlődés biztosítása. Ide tartozik az egészséges életmód kialakítása, az értelmi, az érzelmi nevelés és a szocializáció. Az óvodai nevelés annak lehetőségét keresi, hogy mi képpen lehet a gyermek személyiségében lévő lehetőségeket hatékonyan kihasználni. Ebben a közösségben nagy jelentőséggel bír a társakkal való közös játék, amely ebben a korban a gyermek fő tevékenységi formája, életformája. Pozitív hatást gyakorol a gyermek pszichikumára. A játék segít abban, hogy a gyermek szívesen tevékenykedjen közösségben, ezáltal a közösség természetes életformájává válik.

Az óvoda speciális képzést nyújt, ami a jártasságok, készségek és a pszichikus tulajdonságok kialakulását jelenti. Az óvodai játék által a gyermeket egyre jobban kezdi érdekelni környezete, igényelni kezdi azokat a tevékenységeket, amelyek az ismeretszerzéshez vezetnek. A játék a közösségi nevelés kiváló eszköze, aminek hatására a gyermekek közti kötelékek megszilárdulnak. A közösségi játék fejleszti a feladattudatot és

a kötelességérzetet. Társaikkal való viszonyaikban kialakul a segítőkészség, a figyelmisség, az együttérzés, és kialakul köztük a barátság. A játékban megmutatkoznak az önállóság, az érdeklődés és a kezdeményezés jelei. A gyermek a játékban vezeti le cselekvésszükségletét. A gyermekközösség ellenőrzi a játék résztvevőit, hogy a megadott szabályok szerint játszanak-e, aminek hatására fejlődik cselekvésük tudatos ellenőrzése és szabályozása és fokozatosan megpróbálják összhangba hozni a saját és a többiek játékát. Ebben a tevékenységben az érési és nevelési feltételek dialektikus egységben vannak, ami hozzásegít a feszültségek feloldásához.

A szimbólumtudatnak is nagy szerepe van az óvodások életében. Ezáltal a gyermek képes arra, hogy bármely tárgyat helyettesíteni tudjon egy másikkal, például az autót egy székkel. A szimbólumtudat egy bizonyos szinten eltávolítja a gyermeket a valóságtól, de viszont lehetőséget ad rá, hogy azt teljes egészében megélje. Például ha a gyermekek játék közben ebédfőzésre játszanak és megéheznek, akkor tudják, hogy az általuk készítettet nem ehetik meg. Az óvodáskorban fokozatosan fejlődik a játék témája, tartalma és formája. A játék tartalmának fejlődése főleg attól függ, hogy az óvoda milyen mértékben tudja megfigyeli környezetét. Ezen kívül hatást gyakorol rá a családi háttere, tapasztalatai és ítélőképessége.

A gyermek fokozatosan többet és többet tud meg a felnőttek életéről, ami által megváltozik a játék témája. A játék tartalma tehát olyan mozzanat, melyet a gyermek a mindennapi életből kiemel és lejátszik.

A kiscsoportosoknál a játék tartalma édesanyjuk és édesapjuk életéről szól, például eljátsszák a főzést vagy a mosogatást. Ezeket a tevékenységeket úgy hajtják végre, hogy egymás mellett játszanak, de mégis mindenki külön. Ezt a jelenséget Piaget kollektív monológoknak nevezte el. A nagycsoportos óvodások játékát viszont már nem ez jellemzi, hanem sokkal inkább a társaikkal való közös játék, amelyben a leglényegesebb dolog a társaikkal való viszony kialakítása. A másik fontos dolog a nagycsoportosok játékában a szabályok meghatározása, illetve azok betartása. A szabályokat a játék előtt ismertetik társaikkal, amik alapján megbírálják a játékban szereplők tevékenységeit.

A játékokat témájuk szerint Elkonyin a következőképpen ossza fel:

- utánozó- gyakorló játékok,
- dramatizált játékok meghatározott témával,
- tematikus játékok, melyek egyszerű szabályokat foglalnak magukba,
- szabályjátékok, melyeknek nincs előre meghatározott témájuk
- sportjátékok, valamint olyan gyakorlatok, melyeket valamilyen eredménnyel

elérésének céljából tűztek ki.

A kis,- és nagycsoportosok játékának időtartama eltérő, mivel a 2-3 éves gyerek kb. 3 - 5 percig játszik együtt, míg a 4-5 évesek már 40-50 percig is képesek együtt játszani. Az óvodás számára a játék elsősorban az örömszerzés forrása. Minden gyerek azt szereti, ha a mese pozitívan végződik, tehát ha a jó győzedelmeskedik a gonosz fölött.

Az óvodai nevelésnek nagy szerepe van a gyermek életében, hiszen ennek segítségével ismeri meg jobban környezetét és alakít ki társaival kapcsolatot, valamint elősegíti az önállóságot. A gyermek sokoldalú nevelésének alapvető eszköze a játék, amely a személyiség minden oldalát érinti. Ennek eredményeként a gyermekek többsége az óvodáskor végén eléri azt a fejlettségi szintet, ami az iskolai élet megkezdéséhez elengedhetetlen. Az iskolakezdéshez szükséges a testi, lelki és a szociális érettség, hiszen ez teszi lehetővé a sikeres iskolai munkát. A lelkileg egészségesen fejlődő gyerek az óvodáskor befejeztével érdeklődéssel várja az iskolát, ahol a játékot mint fő tevékenységet felváltja a tanulás, ami magával vonja a figyelem tartalmának növekedését. Az óvodáskor tehát felkészíti a gyereket az iskolába való belépésre, amivel lezárul a játék nagy korszaka. A gyermekek szociálisan is érette válnak az iskolára, tehát készen állnak az iskolai élet, a tanár és az osztálytársak elfogadására, képesek az együttműködésre és a kapcsolatteremtésre.

2 Játékelméletek

A játék szó több értelmet hordoz magában, például létezik gyermeki játék, vagy mint átvitt értelmű fogalom, például „játék a tűzzel“, vagy mint valami nem mindennapi jelenség, például mikor azt mondjuk: „a sors játéka“. Játéknak tekinthető valamilyen dal hangszeres kísérete is vagy a színházi előadás is, melynek célja az emberek szórakoztatása. Bár az értelmező szótárak megkülönböztetik az alap szót és az annak átvitt értelmű változtatát, mégsem követhető gond nélkül nyomon a köztük lévő különbség. Miért van például az, hogy a „börzén játszik“ szókapcsolatban a játszik átvitt értelemmel bír, míg a „kártyával játszik“ szókapcsolatban a játszik szó nem bír átvitt értelemmel.

A gyermekjátékok első szisztematikus leírásait az orosz Pokrovskij (1887) végezte. Úgy gondolta, hogy minden korban másként fogták fel a „játék“ szó jelentését. Az ókori Görögországban játékon csupán a kisgyermek tevékenységeit értették. A zsidók viszont a viccelődést, nevetést értették a játék szó alatt. Később az európai nemzetek mindegyike megegyezett abban, hogy a játék kategóriájába tartozik minden olyan széles körű emberi tevékenység, ami örömet és elégedettséget nyújt az embernek. 50 évvel később 1933-ban egy holland biológus és pszichológus, Buytendijk (1933) etimológiai analízist hajtott végre a játék szó meghatározásának céljából. Meghatározta a játék jellemzőit, amik a következők: mozgás „oda és vissza „ (hin und her Bewegung), spontaneitás és szabadság, öröm és szórakozás. Buytendijk (1933) úgy gondolta, hogy a gyermek tudja legjobban meghatározni, hogy mi tartozik a játék hatáskörébe és mi nem. F. Schiller (1935) szerint a játék egyenlő az esztétikai folyamatokkal. Hasonló véleményt alkotott a játékról H. Spencer (1897) is. Úgy véli, hogy a játéknak és az esztétikai tevékenységnek van egy közös jellemzője, mégpedig az, hogy sem az egyik, sem a másik önmagában nem segíti az emberi tevékenységeket. Láthatják tehát, hogy különböző vélemények születtek a játék definíciójának megfogalmazására. Egyben viszont mindegyik pszichológus megegyezett, miszerint a játék egy bizonyos örömforrás, ami a boldogsághoz segíti az embert. A 19. század végén a pszichológusok nagy figyelmet szenteltek a gyermekjáték meghatározása mellett a gyermeki fantáziának, illetve képzelő erőnek. J. Shully (1901) azzal a kérdéssel foglalkozott, hogy mit érez a gyermek játék közben, milyen funkciót tölt be a játék a gyermek életében. Shully szerint a szerepjátékra kell nagy hangsúlyt fektetni a gyermekkorban, mivel az kihatással van a annak további életére is. Ezáltal többet megtud a világról és segít abban, hogy a későbbiekben felmerülő lehetséges problémákat könnyebben leküzdhesse. Stern úgy gondolja, hogy a játék olyan segédeszköz a gyermek számára, amely által betekintést nyer a felnőttek életébe. Goethe azt mondja, hogy a

gyerekek bármiből képesek játékot teremteni, bármely tevékenység szolgálhat egy játék kiindulópontjának, mivel a gyermeki fantázia gazdagabb mint a felnőtteké. Ezzel a nézőponttal a tudomány nem ért egyet, átformálta ezt a gondolatot, aminek eredménye az lett, hogy a gyermeki fantázia nem gazdagabb és nem is szegényebb mint a felnőtteké, ugyanis a gyermek növekedése során fejlődik és a felnőttkorban bontakozik ki teljesen a fantázia. A játék a gyermek életének alapformája, ami hozzásegít a gyermek pozitív irányú neveléséhez. Ez egy olyan folyamat, amely segít a gyermeknek kompenzálni a felnőttek élete utáni vágyakozását. A marxista elmélet (Sz. L. Rubinstein, L. Sz. Vigotszkij, A. N. Leontyev, A. V. Zaporozsec, D. B. Elkonyin) alapján a játék olyan emberi tevékenység, amely a valóságot tükrözi. Ez által a gyerekek jobban megismerkednek a felnőttek életével, társas viszonyaikkal. Ez egy olyan tudatos tevékenység, melyben a felnőtt emberek életét utánozza. Ez által a gyermek kipróbálja, pontosítja az új ismereteket. A játékban minden elérhető. Önmagáért való, mivel maga a tevékenység köti le a gyereket. Nem eredményre törekszik, a gyerek addig játszik, míg az érdekes számára. Ez által közvetlenebb viszony alakul ki közte és a külvilág között, jobban megismeri azt, hozzásegít egy bizonyos felnőttekkel való szociális kapcsolat kialakításához.

2.1 A játék, mint fejlesztő tevékenység

A gyermekek számos olyan tevékenységet végeznek, amelyek az elsődleges játék kategóriájába tartoznak. Ezeknél a tevékenységeknél a játékot kísérő mozzanatként értelmezzük, de a legfontosabb az, hogy a gyermek szerint bármely élmény átváltozhat egy bizonyos játék kiindulásává. Tehát minden tevékenységből és cselekvésből, melyet a gyerek hajt végre, kialakulhat egy új játék. A gyermek játéka több heterogén jelenséget tartalmaz, hiszen a játék lefolyhat egyedül vagy csoportosan, történhet különböző kellékekkel vagy azok nélkül, nyíltan (például a szoba egy „üzlet“) vagy rejtetten (például isznak egy pohár vizet és minden kortynak megszemélyesített jelentést adnak). Játékformának tekinthető már az is, ha egy 3-4 hónapos csecsemő mozgatja a kezét illetve az ujjait vagy ha egy fél éves perceként különböző hangokat ismétel, hiszen szabályosan végzi a cselekvést.

Az ember az első életévében gyors testi és szellemi fejlődésen megy keresztül, hiszen teste megnövekedik, fokozatosan megtanul járni és az összes érzékszerve működni kezd. Játékai még egyszerűek, ezekben a tevékenységekben csak a legegyszerűbb fizikai és szellemi folyamatok kapcsolódnak be. Ide tartoznak a kéz, a láb és az egész test mozgásai. A gyermek minden egyes tevékenységét tekinthetnénk játéknak, viszont ez nem lenne helyes, mivel néhány cselekvés, melyet végez bizonyos szituációban nem játék,

hanem a helyzetmegoldó cselekvések közé tartozik. A két dolgot könnyedén meg lehet különböztetni egymástól, hiszen a gyermeknek a játék örömet okoz. Nem egy bizonyos szükséglet kielégítése miatt végzi a cselekvést, hanem már önmagában véve annak folyamata örömet okoz a gyermeknek. A játékot és a helyzetmegoldó cselekvést a gyermek viselkedésének megfigyelése segítségével is el tudjuk egymástól különíteni. Jól megfigyelhető a gyerekek sajátos játékviselkedése. Játék közben a gyerekek derűsek, jókedvűek, gondoktól mentesek. Az öröm kritériuma azonban nem elegendő a játék meghatározásához, hiszen a gyerekeknek más tevékenységek is szerezhetnek örömet. Ide tartozik például egy szeretett személlyel való találkozás vagy akár egy meglepetés. A domináns különbség tehát a játék és a többi tevékenység között az, hogy a játék önmagáért való, nem hoz szükségleti kielégülést, hanem feszültségcsökkenést eredményez.

2.2 A játék alaptípusai

Attól függően, hogy a játék milyen célt szolgál a gyermek fizikai, illetve pszichikai funkcióit tekintve többféle játéktípust különböztetünk meg. Néhány ezek közül kifejezetten a gyermek testi funkcióinak fejlesztésére szolgál, valahány ezek közül pedig a szellemi funkciók fejlesztésére. Az említett játéktípusok a következők:

2.2.1 A szerepjáték

A szerepjátékok hozzájárulnak a legmagasabb fokon, gazdagítják és tárják fenn a gyermeki alkotóképességet. Ebben a játékformában a gyermek már nem akar a felnőttekre támaszkodni, nem akarja őket felhasználni mint segítőtársakat, hanem arra törekszik, hogy a rá bízott szerep által részesévé válhasson a felnőttek életének és tevékenységének. Ez nagyobb aktivitást, odafigyelést és alkalmazkodóképességet igényel. A gyermek legfőbb igénye a tevékenykedés, mégpedig nemcsak a hozzáférhető tárgyakkal, hanem azokkal is, melyeket a felnőttek használnak, ők viszont még nem. Ez tulajdonképpen egy olyan ellentmondás, amely a gyermek igyekezete és a korlátolt képességei között áll fenn, amely az alkotó játékban (szerepjátékban) oldódik fel. Az e típusú játékok alkotó tevékenysége a következőkben nyilvánul meg: a játékelgondolás kialakításában, a szerepek meghatározásában, valamint az egyes szereplők közötti viszonyok létrehozásában. A játék akkor válik alkotóvá, ha a gyermekek eljutnak arra a szintre, hogy létre tudnak hozni új alakokat. Ez a legtöbbször nagy lendülettel, alkotói bátorsággal és fantáziával megy végbe. A játékot mindig a valóság táplálja, ugyanis a gyermek az általa felvett szerep segítségével ábrázolja az élet eseményeit, mégpedig olyan módon, mintha ő saját maga is annak résztvevője volna. Mindehez természetesen hozzájárul a képzelet, aminek hatására a

gyermek a maga módján tükrözi az életet, azaz valamit megváltoztat, valamit kihagy, valamit kitalál.

Szlavina a játék valóságmozzanatait követte nyomon vizsgálataiban. Megfigyelte, hogy a játék témája iránti érdeklődés eltérő a kis,- és nagyóvodások esetében. A kicsiknél a cselekvés, a nagyobbaknál a tárgy, az iskoláskorúaknál pedig a szerep adja meg a játék lényegét. A kisóvodásoknál a cselekvés lényegesebb a folyamatos történésnél és a szerepnél. Például a kislányok a krumplici sütés eljátszása után nem akarják megetetni babájukat a már elkészült étellel, hanem csupán a cselekvés öröme miatt „sütnek“. A 4-5 évesek esetében a játék lényege a tárgy, tehát a téma a tárgyhoz tapad. A szerepet a tárgy hitelesíti, például a gyerek, akinek fakanál van a kezében, az szakács, hiszen meg van a főzéshez szükséges eszköz. A szerepjáték előfeltétele az, hogy a felnőtt tevékenysége nemcsak objektíven hanem szubjektíven is a gyermek példaképévé válik. Ez által a gyermek úgy érzi, hogy képes maga ellenőrizni saját tevékenységét, tehát már ahhoz nem gondolja szükségesnek a szülőt. A gyermek tevékenysége ezáltal önállósul. Az önállóságra való törekvés és a felnőttek világának az utánzása által jut el a gyermek a szerepjátékhoz, amelyben magára ölti a felnőttek szerepét. Játékában a felnőttek életét játssza el és egyben értékeli is azt. Ennek hatására válik példaképévé a felnőtt. Nagyóvodásoknál a téma szerephez kapcsolódik, tehát itt már nem maga a cselekvés, sem pedig a tárgy a lényeg, hanem a szerep. Például csak akkor tudnak orvososdit játszani, ha betegek is vannak (szerep), nem elég ha felmutat egy tárgyat, amit az orvosok használnak (hallgatócső). A gyermekek betartják azt a viselkedési mintát, amit a szerep előír.

A szerepjátékot Elkonyin (1983) így határozta meg: Az óvodáskorú gyermek szerepjátéka kifejlett formájában olyan tevékenység, melyben a gyermekek a felnőtt szerepét (funkcióit) vállalják magukra, és a speciálisan kialakított játékkörülmények közt általánosított formában reprodukálják a felnőttek tevékenységét és a felnőttek közti viszonylatokat. A játékkörülményekre jellemző a különféle játéktárgyak felhasználása, melyek a felnőttek tevékenységének valóságos tárgyait helyettesítik. A szerepjátékok létrehozásának alapfeltétele az ingergazdag környezet. Ennek kialakításában fontos szerepe van a szülőknek és a nevelőknek. Ahhoz, hogy a gyermek el tudjon játszani egy szerepet, meg kell figyelnie az őt körülvevő emberek életét. Elkonyin következő vizsgálata a szerep neve és a szerephez tapadó cselekvés összefüggéséről szól. Ez a vizsgálat alátámasztotta azt, hogy az óvodások egy bizonyos szerepkör cselekvéseit nem tudják eljátszani egy másik szerepkörben. Pl. Ha a gyermek azt szeretné eljátszani, hogy kalauz és autóbust vezet, akkor egy idő után csak a jegyek eladását fogja játszani. Elkonyin vizsgálataiból kiderült, hogy a kisóvodások még nem, viszont a nagyóvodások már képesek eljátszani egy

szerepet más elnevezés alatt is. Ezek a gyerekek már fogékonyak a szabályokra, megértik és követni is tudják azokat, követik a szerepből adódó előírásokat és ha valaki összetéveszti azt, akkor társai rászólnak és kijavítják őt.

A. V. Zaporozsec (1995) szerint: „Amikor a gyermek játszik, aktív és szemléletes-cselekvő formában reprodukálja a felnőttek életének egyes jelenetét- munkájukat, egymáshoz, valamint a kötelezettségeikhez való viszonyukat- , és ily módon lehetővé válik számára, hogy teljesebb mértékben behatoljon a környező valóságba, mélyebben átélje az ábrázolt eseményeket, és helyesebben értékelje azokat.“ A gyerekeket elégedettséggel tölti el az, ha jól játsszák el szerepüket. A játékok egyik fejlettebb változataiban a szerepre van a legnagyobb hangsúly fektetve, ami egyben társadalomlélektani jelenség.

2.2.2. Mozgásos játékok

Ezek a játékok nagyon régi eredetűek. Néhányban fellelhetők a régi elemek, olyan motívumok, melyek a pogány szertartásokra emlékeztetnek, valamint elődeink munkáját, szokásait, társadalmát tükrözik. Az időszámításunk előtt háromezer évvel készített vázákön és pajzsokon lévő játékmotívumok bizonyítják, hogy már a kultúra kialakulása kezdetén is létezett játék. Az ókori filozófusok elsősorban a nevelőknek ajánlották a mozgásos játékok gyakorlását és gyakoroltatását.

Az e típusú játékok célja a gyermekek mozgáskészségének kialakítása. Az ilyen tevékenységek során az egész test állandó, intenzív mozgásban van. Ide tartozik például a fogócska és minden más egyéb élénk mozgást igénylő folyamat. Mozgásosnak azok a játékok tekinthetők, amelyek mellett a fő tevékenység a kiadós, fiziológiai szempontból hatékony izommozgás.

A gyermekek viszont az alkotó játékok során is kiadós mozgást végeznek. Fel lehet tenni tehát a kérdést, hogy helyes-e az alkotó játékokat mozgásos játékoknak is nevezni. Elméletileg feltétlenül helyes, abban az esetben, ha valamilyen hosszabb ideig tartó tevékenységet végez. Lehet ez hosszabb távon való futás, tárgyak áthelyezése egy adott helyről a másokra, mászás, stb. Ezzel szemben a testnevelési szakterminológia szerint minden mozgásos játéknak pontos, változatlan szabályai vannak.

Minden szabályjáték egyben mozgásos játék is, melynek fő feladata a mozgáskészség fejlesztése. Az óvodai fokon alkalmazott mozgásos játék megvalósítása során nem feltétlenül szükséges minden esetben teret adni a versengésnek, az erő összemérésének, tehát a lényeg nem a győztes megállapításán van. A tevékenység befejezésekor általában a játék lefolyását, a szabályok betartását, a gyermekek egymáshoz való viszonyát és magatartását értékelik. Csak az idősebb óvodásoknak kell megtanulniuk

fokozatosan a versenyjátékokat, ezáltal megkezdődik az egyének és csapatok erejének és képességének verseny keretében történő összemérése.

Az e típusú játék tartalma magában foglalja a mozgástevékenységet, bizonyos mozgásfajtát, gyakorlatágot, amelyet azáltal gyakorolnak, hogy a játék szabályait betartsák. Ide tartozik legtöbbször a futás, valakinek a kergetése és megfogása, gyakori a járás, a lassú ütemű futás, a sarkon való megfordulás, a guggolás, amik az egyensúlyérzék fejlesztésére és gyakorlására szolgálnak. Ezen kívül mozgásos játék tartalma lehet gurítás, terpszállás és a labdával való célzás.

A játék formája magában foglalja a játékosok számát, a játék megvalósítási módját, annak szervezését, az egyének vagy csoportok kötelességeit és feladatait. Szabályok biztosítják a játék állandósult voltát, amely mindig előre meg van határozva. Számos játékban a szabály egy bizonyos korlátozásnak is tekinthető, például nem szabad a vonalat átlépni vagy például nem szabad csupán egy lábon ugrálni. A mozgásos játékok nevelési jelentősége a szabályok következetes betartásában rejlik. A mozgástevékenység közvetlenül kapcsolódik a szabályhoz, ezért van az, hogy a tartalom és a szabály elválaszthatatlanok egymástól. A mozgások pontos végrehajtása a szabályok kifogástalan betartásával van szoros kapcsolatban, az egész pedig a játék belső elrendezésétől függ.

Gyakori az ilyen tevékenységek végrehajtása mellett a vázlat használata. Ez eszközként használ a gyermekeknek a cselekvéssrend megjegyzésében, a játékban való tájékozódásban, valamint hatással van az érdeklődés fokozásában a játék iránt és segít a teljesítményképesség növelésében. A cselekményvázlat nem minden része dramatizált, például a macska a játékban nem szalad négykézláb, csupán a lényegét – a macska kergeti az egeret – kell felhasználni a játékszabályok megértéséhez.

Számos mozgásos játék dallammal, mondókával vagy énekkel van összekapcsolva. A szöveg, a melódia, a ritmus és a mozgás esztétikai egységet alkotnak, melyek leggyakrabban a körjátékokban, táncjátékokban, hídjátékokban és a kapuval való játékokban nyilvánulnak meg.

Minden történelmi kor annak sajátos vonásával gazdagítja a játékokat, s mint Orlov, a híres dal- és játékgyűjtő mondja: "rányomta kultúrájának jegyét a játékokra". A szláv gyermek - néprajzban az irodalommal és a zenével fonódnak össze legtöbbször a gyermekjátékok, hasonlóképpen mint a szomszédos népek népművészetében is. Az ilyen típusú játékok felkutatása után számos próbálkozás történt és még napjainkba is történik, melyeket az óvodai nevelőmunkában használnak fel.

A mozgásos játékok kellékei

A mozgásos játékokhoz legtöbbször elegendő a jól kiválasztott, higiénikus szempontból alkalmas környezet. Ezek a játékok egyszerűek és a játékszereket tekintve kevésbé igényesek. A megfelelően kiválasztott eszközök és berendezések viszont a játékot színessé, sokrétűvé tehetik, ami elősegíti a gyermek további fejlődését, ugyanis a mozgáskészségek továbbfejlődése szoros összefüggésben van azzal a környezettel, melyben a gyermek él. A kevés számú ösztönzés és a természetes mozgás minimális lehetősége miatt a mozgáskészség nem tud fejlődni. Az ilyen feltételek közt leélt élet a testi és a szellemi fejlődésben is egyaránt nyomot hagy.

A mozgáskészség fejlesztésének legalapvetőbb eszköze a *labda*, amelynek nagy szerepe van az egészséges, sokoldalú mozgás ösztönzésében. A labdával történő tevékenység megnyilvánulhat gurítás, dobás, rúgás, és egyéb tevékenységek formájában, ide tartozik az is, amikor a gyermek céloz a labdával, elkapja azt, eldugja, ugrál mellette vagy mászik utána. A gyermeket fokozatosan el kell juttatni a labda cél nélküli, egyszerű dobásától a tudatos dobáshoz és elkapáshoz, valamint a korának megfelelő labdajátékokhoz is. Célszerűek a gumibelsővel ellátott bőrlabdák és a kisebb gumilabdák is.

A mozgásos játékok további kellékei közé tartozik a *kötél*, az apróbb játékszerek, például a kockák, a zászlócskák, a színes korongok, szalagok, kiskocsik, talicskák, a nagyobb méretű játékszerek, például építőszekrények vagy járművek. Erre a célra kitűnően megfelelnek a *természeti anyagok* is, mint a színes kavicsok, a csipkebogyó, a makk, de ide tartoznak olyan segédeszközök is, melyeket a gyermekek maguk készítenek el, például papírgolyók, fecskék, forgók. Miközben a gyermekek összegyűjtik, átadják, áthelyezik az apró játékokat, elsajátítják az egyszerű játékszabályokat. Ezek a tevékenységek segítenek a gyermek mozgásának összehangolásában, és néhány technikai készség kialakításában.

A mozgásos játékok további jelentős kelléke a *létra* és a különböző mászásra alkalmas állványok, tornyok, deszkalapok. Ezekből biztonságos akadálypálya készíthető, melyek elősegítik a gyermek ügyességét, rátermettségét, bátorságát.

A gyermek testi fejlődését a különböző háromkerekű és taposással meghajtott közlekedési eszközök abban az esetben tudják elősegíteni, ha azokon egyenesen ülnek, és ha sima terepen mértékkel használják azokat.

Minden játékszernek és segédeszköznek tisztának kell lenni és rendet kell közöttük tartani, mivel ezáltal sajátítják el a gyermekek a fegyelmet.

2.2.3 A több szólamú játék

Többszólamú az a játék együttes, melyben a gyerekek viselkedésmódokat és ezzel együtt tudást, ismereteket vesznek át egymástól. Fejlesztő hatása van, mivel e folyamat alatt formálódik a viselkedés, gyarapodnak az ismeretek és hatással van a személyiségalakulásra is. Gyakorlatok ezek a játékok ott, ahol különböző korú gyerekek játszanak együtt. Ez abban nyilvánul meg, hogy a kisebbek megpróbálják utánozni a nagyobbak mozdulatait, szavait. A nagyobbak magatartása viselkedési mintául szolgál a kisebb gyerekek számára. Ez a magatartás olyan viselkedési modell, amit a játék örömeért követnek. A többszólamú játék által a gyermekek ismeretei gazdagodnak, például mikor néhány gyerek eljátssza azt, hogy moziba van. Lehet, hogy nem minden gyerek tudja, hogy mi is az a mozi, de a játék által számos ismerettel gazdagodnak a mozival kapcsolatban is.

A többszólamú játék korai változatának számít az a játék is, melyet egy székeképményen játszik négy kisfiú. Mind a négy fiú mást játszott el (az egyik gyerek a székeképményt tűzoltókocsinak, a másik villamosnak, a harmadik háznak, a negyedik váróteremnek tekintette). A gyerekek ebben a játékban is együtt játszanak társaikkal, mégis külön azoktól. Az ilyen típusú játékok hozzá segítik a gyereket az általánosításhoz, másfelől a játék elvont fogalmak kialakításához vezet. Az első általánosítástól a fogalmak elsajátításáig a gyermek fokozatosan halad. Ennek első lépcsőfoka egy bizonyos tárgy egyre több ismertetőjelenek, tulajdonságának és sajátosságának érzékelése (pl. bővülnek az autóról, az autóbusról és a vonatról szerzett ismeretek), ezáltal fokozatosan minél bonyolultabb asszociációs rendszer fejlődik ki, ezáltal a gyermek képes lesz elválasztani egy bizonyos tárgytól annak hol az egyik, hol pedig a másik tulajdonságát. (pl. a személyautóban, az autóbuszban és a vonatban is emberek utaznak, mindegyikben vannak ülőhelyek és mindegyiket valaki vezeti). Így tehát a gyermek fokozatosan alakítja ki fogalmakat, és már képes arra, hogy felhasználja ismereteit különféle tevékenységek során is. A fogalmak kialakításának második lépcsőfoka, hogy a gyermek felfedezze az adott tárgy leglényegesebb ismertetőjelét. A többszólamú játék által a gyermek beszédkezdve is megneveli. A fogalmak kialakulását fokozatos tökéletesedését mutatja a beszéd egyre teljesebb elsajátítása. Az új szavak elsajátítása legtöbbször játék közben történik, amelynek nagy szerepe van a gondolkodás fejlődésében. Az új szavak elsajátításával a gyerekek megtanulják megkülönböztetni és összehasonlítani az egyes tárgyakat és azok tulajdonságait, megkülönböztetik az egészet a részekről.

2.2.4 Folytatólagos képzeti játékok

A magányos, világtól elzárt gyerekek olyan játékokat találnak ki, melyekben az élet érdekesebb, izgalmasabb. Legtöbbször azok a gyerekek dolgoznak ki ilyen varázslatokkal szőtt folyamatos tevékenységet, akik korlátozva vannak cselekvési lehetőségeikben, ha sokat vannak egyedül, ha nincsenek barátaik, esetleg játékhány miatt vagy ha szobához vannak kötve valamilyen betegség miatt. Ezek a keretjátékok tekinthetők a gyermek vágyainak áttételes teljesülésének. A gyermekek képzeletben létrehoznak egy érdekesebb életet. A folytatólagos játékok által kialakulnak a gyermek mentális szokásai. A dolog lényege az, hogy a valóságos és a képzeleti rendeződnek a gyermek fejében és játék szintjén képesek lesznek arra, hogy rendszerbe foglalják saját életüket. A keretjátékok segítségével a gyerekek többet megtanulnak a világból. Az ilyen gyerekeknek az érdeklődése fokozódik a külvilág iránt. Képzeleti játékban a gyermek általában egzotikus tájon jár, ahol minden káprázatos, hős válik belőle valamilyen kiemelkedő emberi tulajdonsága által, sikeres és mindenki szereti. A keretjátékok tehát örömet visznek be a gyermek életébe és hozzásegítik az ismeretszerzéshez. [11]

3 A játék, mint a nevelés eszköze

A játék tekinthető a testi, szellemi, erkölcsi, valamint az esztétikai nevelés eszközeként is.

A gyermeknek elsősorban azért van szüksége a játékra, hogy fizikailag fokozatosan minél magasabb szintre kerüljön. A természetes mozgások, mint a járás, a futás, az ugrálás, a dobálás pozitívan hatnak egyes funkciók fejlődésére. Ide tartozik a kéz, a láb, a törzs mozgatása, a látás koordinálása, az izmok és beszédszervek begyakoroltatása, amely pozitívan hat a vérkeringésre, a légzésre és az anyagcserére. A legnagyobb haladás a kézmozdulatok koordinálásában fedezhető fel, amely azoknak a játékoknak köszönhető, amelyek mozgással, játékszerekkel való manipulálással kapcsolatosak. A testi nevelés eszköze tehát a mozgásos játék, ami a helyesen megválasztott és a módszeresen irányított játék ellenében megy végbe.

A játék az erkölcsi nevelés szempontjából is fontos. Ide tartozik a játék témájának valamint tartalmának helyes megválasztása, hiszen a játészó gyermek érzelmei és gondolatai a játék tartalmától függenek, aminek alkalmával a gyerek a felnőttek viselkedésmódját utánozza. Ennek segítségével megtanulja helyesen értékelni a társadalmi jelenségeket, valamint hatást gyakorol a pozitív jellemvonások kialakulására is. A játék csak abban az esetben hat kedvezően, ha az emberek közti pozitív viszonyokat, valamint a munkához, a társadalmi eseményekhez való megfelelő hozzáállást tükrözi. Ebben a tevékenységben fejlődik ki a gátlás folyamata, mivel a gyermek igyekszik uralkodni a nemkívánatos megnyilvánulásai fölött, hiszen ugyanazok az érdekek vezérlik őt mint társait. A közös cél felé haladás hatással van a gyermek akaratának kialakulására, valamint a jellem és fegyelem fejlődésében is fontos szerepe van.

Az értelmi fejlődésre is hatást gyakorol a játék, mivel a gyermek könnyedén, kényszerítés nélkül próbálja meg elsajátítani a kitűzött cél elérését. Megtanul együtt dolgozni társaival, megismerkedik az addig számára még ismeretlen dolgokkal, tehát megismeri saját magát és környezetét. Eleinte a gyermek főként képzeletére támaszkodik, később azonban tapasztalatai segítik abban, hogy a képzeletét kiegészítse a reális gondolkodás fejlődése. Ennek hatására fokozatosan növekszik megfigyelő képessége is,

ami magával vonja az értelem fejlődését. A játék lehetőséget biztosít a gyermeknek, abban, hogy új szavakat sajátítson el, ezáltal beszélde egy magasabb szintre jut el. **N.Leontyev** vizsgálatai kimutatták, hogy a 4-5 évesek játék közben kétszer annyi szót képesek megjegyezni, mint mikor a felnőttek ösztönzésére kell azt végezniük. A játék által a gyermek azon képessége is kifejlődik, mely segítségével meg tudja ragadni környezetének lényeges, jellemző vonásait, ezáltal lehetőség nyílik arra, hogy az őt körülvevő világot alaposabban és teljesebben ismerje meg.

3.1 A játék szerepe a gondolkodás fejlődésében

A játék egyszerre több problémát foglal magába melyet a gyermekek különbözőképpen oldanak meg. Az alkotó játék problémahelyzetei a következők: a téma, a cselekmény, a tartalom és a szerepek, amik hozzásegítik a gyereket a gondolkodás fejlődéséhez. A logikus gondolkodás kialakulásának első lépcsőfoka a szemléletes-cselekvő gondolkodás, ami annyit jelent, hogy a gyermek nem képes előzetesen meghatározni játéka tárgyát, csak játékszer hatására tud kialakítani egy bizonyos cselekményt. A gyerek addig nem tudja eldönteni, hogy mit játsszon, míg egy felnőtt a kezébe nem ad valamilyen játékszert. Pl. A gyerek csak azután dönti el, hogy szakácsra fog játszani, mikor édesanyja fazekat vagy fakanalat ad a kezébe. Az ilyen típusú játékoknál a gondolkodás fejlődését az idézi elő, hogy a gyerekek szabadon tevékenykedhetnek a rendelkezésükre bocsátott tárgyakkal.

A logikus gondolkodáshoz való átmenet akkor nyilvánul meg, amikor a gyerekek egy bizonyos tárgyat több funkcióval is felruháznak, tehát más megnevezéssel látják el azt. Pl. a szék az autó, az asztal pedig a ház szerepét tölti be a játékban. Ahhoz, hogy a gondolkodás magasabb szintre jusson szükség van a felnőttek beavatkozására. Például a piacos játszása előtt tisztázni kell a gyerekekkel néhány fontos kérdést: Mi az eladó feladata? Mivel fizet a vevő? A játék tehát problémahelyzeteket foglal magába, melyek aktivizálják a gyermek gondolkodását és fejlesztik azt, valamint hatást gyakorolnak a pszichikai folyamatokra is (érzékelés, figyelem, emlékezet, érzelem).

3.2 A játék jelentősége az érzelmi fejlődésben

A játék során felidéződhetnek az átélt élmények is, aminek során a gyermek kifejezi az egyes tárgyakhoz, valamint személyekhez fűződő érzelmeit. Úgy is mondhatnánk, hogy a játékszerek helyettesítik a valódi személyeket és tárgyakat, ezzel is magyarázható az, hogy a játékszerhez nagy mértékben kapcsolódnak a gyermek érzelmei. Tudja, hogy a játékban milyen szerepe van, intenzíven és komolyan átéli azt. Például

amikor a kislány eljátssza az édesanya, a baba pedig a kicsi szerepét, arra törekszik, hogy minél élethűbben fejezze ki az anya és gyermeke közötti viszonyt. Ringatja, beszélget a babához, úgy mint ahogy azt otthon látta. A kislány nem csupán utánozza az érzelmek kifejezését, hanem át is éli azokat és babáját nemcsak akkor szereti, mikor játszik azzal, hanem azon kívül is. Ézelmi viszonyt alakít ki saját maga és babája között és mindennapjainak tartozékaként néz arra.

A gyermek érzelmi nevelésével szorosan összefügg az erkölcsi nevelés, ugyanis a játékszer közvetett módon befolyásolja a gyerekek erkölcsi tulajdonságainak kialakulását. A játék során alkalom nyílik az emberekhez fűződő pozitív viszony gyakorlására.

4 A játékszerek jelentősége

A játékok nagy része általában játékszerekkel történik, amik lehetővé teszik a gyerek számára a lebilincselő, érdekes foglalkozást. Segítséget nyújtanak abban, hogy a játék során elképzelt képek megvalósuljanak.

A társadalommal párhuzamban fejlődött és változott a játékszer is, amely már az ősközösségi társadalomban is létezett. A kultúra legkorábbi szakaszaiban a gyermekek saját maguk készítették el a játékhoz szükséges tárgyaikat az őket körülvevő különböző anyagok segítségével. Például a babát kukoricacsutkából készítették el. Később a kor fejlődésével a gazdag országokban fényűző játékok jelentek meg, amelyek a felsőbb társadalmi réteghez tartozó gyermekeknek készültek. Néhány tudós viszont az ilyen játékokat haszontalannak és ártalmasnak tartotta, hiszen ezek a gazdagság és a pompa csodálatára nevelték a kicsiket. Ezzel szemben a népi alkotású játékok nagyobb sikert értek el.

A mai és a múlt kor játékszereinek összehasonlításával meggyőződhetünk arról, hogy a manapság használt játékszerek, illetve az azokkal történő játék alkalmával a gyermekek a valóságot tükrözik. A régebbi korok játékaik viszont az uralkodó osztály ideológiáját tükrözték vissza a játékban is. Éppen ezért fontos, hogy a felnőttek megfelelő játékszert válasszanak ki, hiszen a gyermekre nézve már az is nevelő hatású. A játékszerek a gyermek legjobb „barátai“, melyek kiegészítik és gazdagabbá teszik a gyermekek tevékenységeit. Nagy jelentőséggel bír a testi, az értelmi és az érzelmi nevelés terén is.

4.1 A játékszerek jelentősége a fizikai funkciók kialakulásában

A gyermek a játékszerekkel történő foglalkozások alkalmával testi adottságait is fejleszti, hiszen a játékok feladata a valóság ábrázolása, ennél fogva olyan tevékenységeket végeznek azokkal, melyek közvetlen környezetükben is megtalálhatók. Például a babával játszó kislány felöltözteti, megfésüli, ágyba fekteti azt. Ezáltal összehangolt mozgásformákat és készségeket sajátít el. A játékszerek típusától függ az azokkal folytatott tevékenység. De közös bennük az, hogy a testi, mozgási és érzékszervi funkciók gyakorlását és fejlesztését is szolgálniuk kell.

4.2 A játékszerek jelentősége az intellektuális fejlődésben

Az észlelés a lélektani folyamatok egyike, amelyre az óvodáskorú gyermek intellektuális fejlődése épül, tehát elősegíti és meghatározza az értelem minél magasabb szintre való jutását. A játékszer a világot utánozza és tükrözi vissza, hiszen a gyermek ezekben a tárgyokban az őt körülvevő világ személyeit és dolgait látja. Minél többet foglalkozik játékszereivel, annál nagyobb lehetőség nyílik arra, hogy azokat érzékszerveivel egyre jobban és alaposabban észlelje. Azáltal, hogy megismeri az általa használt tárgyak tulajdonságait, színét, alakját, és egyes alkotórészeit, fejlődik elemzőképessége is. Fokozatosan hasonlítani kezdi az általa használt játékokat azokkal a tárgyakkal, melyeket utánoznak, például felfedezi, hogy babaszobában ugyanolyan színű a fal, mint saját szobájában, vagy például azt, hogy a babája ugyanolyan kötényt visel, mint nagymamája szokott. Észreveheti azt is, hogy játékkutyája saját kutyájukhoz képest kisebb és más színe van. A gyerekek tehát nagyon jól megfigyelik a tárgyak tulajdonságait és összehasonlítják az azokkal jelölt, a mindennapokban előforduló valódi tárgyakkal, aminek segítségével fejlődik figyelmük, észlelésük és megfigyelőképességük is.

Gyakran előfordul, hogy a világról alkotott képzetait a gyermek játékszerei által alkotja meg. Ez legtöbbször akkor fordul elő, ha nem kerül közvetlen kapcsolatba a valóságot alkotó tárgyakkal, ezáltal nem tud, csak játékszerei által azokról képet alkotni. Például a városi gyerekek nagy része nem ismeri a háziállatokat, ezért az azokról alkotott kép játékszerei segítségével jön létre, vagy esetleg az azt ábrázoló különböző képek által. Az ilyen hiányos ismeretforrás természetesen csak a korai gyermekkor igényeinek felel meg. A játékszerek a világot csupán visszatükrözik, de azt pótolni nem tudják. Olyan eszköznek is felfogható az értelmi nevelés terén, mely a gyermeknek a valóságról korábban alkotott konkrét emlékképeit segít felidézni, tudatosítani és megérteni.

A játékszereknek jelentős szerepük van a beszéd fejlesztésében, hiszen az azokkal naponta folytatott tevékenysége során nemcsak azok megnevezését, hanem azok tulajdonságának, színének, nagyságának és alakjának elnevezését is megtanulja. A játék általában beszéd kíséretében folyik, a gyermek tehát kommentálja az eseményeket, például: „A babát levetkőzteti anyukája és befekteti az ágyba.“ vagy: „Építék házat az új család részére, a lovaknak pedig istállót.“ A játékot beszéd kíséri.

A játékszer további funkciója a fantázia és találékonyság kialakulása és fejlődése, amit már maga a játékszer külalakja is előidézhethet, ami egyben ösztönzés is a gyermek számára. Például az ágyban fekvő baba láttán a gyermek kedvet kap arra, hogy kórházra játsszon, vagy a baba mellett lévő kistányér láttán arra, hogy szakácsosdit játsszon.

4.3 A játékszerek fajtái

A gyermekek alkotó jellegű tevékenységeinek ösztönzésére kiváló eszközként szolgálnak a szerepjátékok, illetve azok játékszerei, melyek a mindennapok valódi tárgyait utánozzák. Ezen típusú játékokban használt játékszerek célja a játékek alkotóelemekkel való gazdagítása, sokrétűbbé tétele. Ezek szilárdítják meg a gyermekben az őt körülvevő világról alkotott képzeteket. Beindítják a fantáziát és egyben abban is segít, hogy alkotó módon tükröztessék vissza a világot játékaikban. Azok a játékszerek felelnek meg leginkább a szerepek eljátszásához, amelyek a valóság tárgyainak leglényegesebb jegyeit viselik magukon. A tartalmi szempontból gazdag játék lebonyolításához nem szükségesek a tökéletesen kivitelezett, a valóságot utánzó játékszerek. A játék céljának ugyanúgy megfelel a rongyból készült baba vagy a cipődobozból készített babakocsi is, hiszen az e típusú játékszerek idézik elő és fejlesztik leginkább a fantáziát. Ezáltal válik lehetővé, hogy a fantáziájuk segítségével kiegészítsék a hiányzó részeket, ami ebben a korban már alkotásnak számít. A szerepjátékokban jelentős helyet foglal el a baba, hiszen ez a gyermek legkedveltebb játékszerei közé tartozik. A baba a gyermeki tevékenységekben különböző, a valóságban élő emberek szerepében jelenik meg, a felnőttek magatartását utánozzák, aminek segítségével maguk a gyerekek is elsajátítják a felnőttek magatartását, gesztusait, mozgását, beszédét. A babákkal folytatott szerepjátékokat még több egyéb játékszer is kiegészíti. Ide tartoznak a babaházak, babaruhák, különféle eszközök és használati cikkek, például vasaló vagy az evőeszközök. Jelentős helyet foglalnak el azok a játékszerek, melyek az élő természetet, legtöbbször az állatvilágot hozzák közelebb a gyermekhez. Ide tartoznak például a házi, erdei és vadállatok valamint a madarakat ábrázoló figurák.

A szerepjátékokban használt eszközök külön csoportjába tartoznak az építőjátékok kellékei is. Amik nagy mértékben hozzájárulnak a gyermek képességeinek fejlesztéséhez, mivel kezdeményezésre ösztönzik őket, beindítják és mozgásban tartják fantáziájukat valamint hozzájárulnak a szerkesztő- és alkotóképesség kialakulásához, a mozgás- és érzékszervek fejlesztéséhez. Az építőjátékokkal folytatott tevékenység segíti a gyermeket a logikus gondolkodás elsajátításában, a dolgok helyes mérlegelésére, a tárgyak méreteinek összehasonlítására, valamint fokozzák és tökélesítik a kézügyességet. Az építőjátékokkal folytatott tevékenység általában csoportosan megy végbe, ezáltal hatást gyakorol a gyermeki közösség kialakulására és annak megszilárdítására.

4.3.1 Természeti anyagok a játékban

A természeti anyagok is felhasználhatók a játék során. Ezt az élő és élettelen természet produktumai alkotják. Ezek nem kimondottan játékszerek, hanem olyan anyagok, melyeket a gyermek tevékenységei alkalmával használ fel. Az élettelen természet produktumait alkotja az agyag, a homok és a víz. Ezekkel az anyagokkal a gyermek legtöbbször az óvodai foglalkozások során találkozik. Az agyag könnyen formálható, melyet a gyerekek különböző tárgyak elkészítésére használnak, de nagyon jól felhasználható a szabad alkotó játékokban is, például konyhai készítményeket, kalácsot, tortát, süteményt formálnak belőle.

Az agyaghoz hasonlóan a homokot is fel lehet használni játék közben. Homokozás közben nagyon jól érvényesülnek és tovább fejlődnek a koncentráció képességek, leginkább akkor, ha tevékenységüket megfelelő szerszámok kísérik, például a kislapát, vödör vagy gereblye. Az élettelen természet következő fontos produktuma, melyet a gyermekek felhasználnak, a víz. Az ezzel folytatott tevékenység pancsoló formájában nyilvánul meg, amelyben különféle tárgyakat úsztatnak, például műanyag vagy papírhajót, csónakot, műanyag állatokat, halakat, kacsákat, libákat, e közben ismerkednek meg a víz tulajdonságaival.

Az élő természet produktumai közül főként az egyes növények termései használhatók fel, mint például a gesztenye, a makk vagy a csipkebogyó. Ezeket általában a konstruktív és az alkotó játékokban szokták alkalmazni.

4.4 A játékszerek higiéniai követelményei

Ez a követelmény elsősorban azt foglalja magába, hogy a játékok ne legyenek negatív hatással a gyermekek egészségére. Időnként a játékokat meg kell tisztítani, nehogy valamiféle fertőzést kapjanak a gyerekek. Nem árt tehát, ha a játékszer könnyedén tisztítható.

Előfordul, hogy a játékoknak nem mindig vonzó a külsejük, például a baba rongyos ruhát visel vagy hogy hiányzik lábáról a cipő. A gyermekek nem szeretnek az ilyen babákkal tevékenykedni, ezért is kell a nevelőknek ügyelni arra, hogy a játékszerek külseje megfelelő legyen. Ezáltal fejlődik a tisztaságigény és a rendszeretet.

Másrészt viszont arra kell nevelni a gyermekeket, hogy vigyázzanak játékaikra, hogy óvják azokat, ne dobálják a földre, ne tapossanak rájuk, fontos, hogy rá legyenek szoktatva arra, hogy játékszereiket elpakolják a helyükre.

A fentiekből kiderült, hogy a higiéniai kritérium milyen fontos. Minden játékszernek ki kell elégítenie a az alapvető higiéniai követelményeket. Tisztának, vegyi szempontból alkalmasnak, könnyen tisztíthatónak kell lenniük, mivel ezáltal is fejlődik a tisztaság iránti

érzék és a rendszeretet.

4.5 Esztétikai kritériumok

Az esztétika kialakulásának szempontjából is fontos a játék, hiszen a gyermek első esztétikai érzelmei a játék által jönnek létre. Ennek segítségével tanulja meg esztétikai szempontból is szemlélni a dolgokat, a tárgyak arányosságát, a szimmetriát, a színek játékát és harmóniáját. Ahhoz, hogy a játék fejlessze az esztétikai érzéket, vonzó külalakjával és színével kell hatást gyakorolnia, ezáltal az ízlést is formálja. Maxim Gorkij így vélekedik a játék és az esztétika közti kapcsolatáról: „...a tárgyakban meg kell ragadni azt, ami primitív, jellemző, s eldobni mindent, ami mellékes, az alapvetőt, lényegeset megszépíteni vidám, élénk színekkel, és a gyerek kezébe adni. Minden mást, azaz a valóban meglevő apróságokat, a részleteket, a drámaiságot maga a gyermek alkotókészségével adja hozzá a játékokhoz, amikor játszik vele.“ A játék egy olyan funkciót is magában foglal, amely által a gyermekben kialakul a művészi ízlés, a szépérzék. Fontos, hogy a játékok pozitív érzelmeket váltsanak ki a gyermekből, ezáltal serkenti őt az alkotásra.

4.6 Az életkori sajátosságok figyelembe vétele a játékszerek kiválasztásakor

Jelentős kritérium az is, hogy a játékszereket a gyermek korára való tekintettel válasszuk ki. Ez azért fontos, mert nem felel meg ugyanaz a játék minden gyereknek, például máshogy játszik az egyéves mint a 3-4 éves. Ennek oka a testi és szellemi fejlődés sajátosságaiból adódik, melyek a különböző fejlődési szakaszokon jelennek meg. Olyan játékokat kell választani a gyermeknek, amely összhangban van korával és fejlődési szintjével.

Fiatalabb gyermekek esetében azok a játékszerek előnyösek, melyek aktivizálják a hallási, látási, tapintási szerveiket, valamint mozgásszerveiket, mivel náluk az érzéki észlelés dominál. Ezek a játékszerek általában sokszínűek és változatos a formájuk. Ide tartoznak például a különféle állatfigurák, pl. macskák, kutyák és egyéb házi állatok, a babák, az egyes hangszerek kicsinyített másai, pl. trombita, dob, stb. A játékokkal való tevékenységek lehetőséget teremtenek számukra, hogy látásukkal, hallásukkal, tapintásukkal felfedezzék az egyes tárgyak tulajdonságait, pl. színt, alakot, nagyságot, ide tartozik az adott tárgy anyagának minősége is (keménység, rugalmasság).

A 3-4 éveseket leginkább a mozgás jellemzi. Azokat a tárgyakat részesítik

előnyben, melyek képesek valamilyen mozgás elvégzésére (pl. mozgó babák, bábuk), vagy pedig azokat, amelyek magát a gyermeket is mozgásra ösztönzik. Ide tartoznak például a kiskocsik, autók, forgalmi eszközök és a labdák. Az ilyen tárgyakkal történő tevékenységek által tökéletesednek mozgásfunkciói. Ebben a korban kezd kibontakozni a szerkesztés készsége, amire pozitív hatással vannak a különböző építőszekrények, kockák, összerakható tornyok, tehát az olyan összerakható tárgyak, amelyeket kedvük szerint állíthatnak össze, építhetnek át, szedhetnek szét és állíthatnak ismét össze. Kedvelik az olyan tárgyakat, melyekről egyes alkatrészeket leszerelhetnek majd ismét odakapcsolhatnak. A kisfiúk szeretik javíthatni elromlott játékaikat, főként autóikat. Számtalan kísérletet tesznek a kiesett kerék visszarakására, a kislányok pedig a babakezek és lábak visszahelyezésére.

Fontos kritérium a játék kiválasztása mellett annak mennyisége is. Nem célszerű, ha a kisgyereket játékkal halmozzák el, hiszen így megoszlik a gyermek figyelme és nem tud összpontosítani egy konkrét játékra sem.

Az idősebb gyerekek már nem csupán az őket körülvevő tárgyak megismerését tűzik ki célul, hanem megpróbálják megérteni az egyes személyek, tárgyak közötti összefüggéseket és kapcsolatokat. Fontos, hogy megismerésükben segítségükre legyenek a játékok, hiszen a világról szerzett ismereteiket játék által fejezik ki. Elengedhetetlen, hogy a játékszerek a valóság tárgyait tükrözzék, illetve utánozzák, hogy ezáltal a gyerekek ténykedéseik közben minél hitelesebben tudják visszaadni a valóságot és annak viszonyait. Az idősebb gyerekek játéka nagyrészt alkotó jellegű, ezért ezekben a tevékenységekben leginkább a szerep- vagy az alkotó játékok kellékei érvényesülnek. Ezzel szemben a fiatalabbaknál (3-4 éves) a játék egész tartalmát csupán az képezi, hogy manipulálhatnak a kezükbe kerülő tárgyakkal.

Az idősebbek (5-6 évesek) a játékszernek bizonyos jelentést tulajdonítanak, aminek pontosan meghatározott szerepe és helye van. Játékszereik feladata nem csupán az, hogy segítségükkel megismerkedjenek a környező tárgyakkal, hanem az is, hogy felidézzék bennük a mindennapi életben kialakult társadalmi és tárgyi összefüggéseket. A játék tartalma az élet utánzása és visszatükrözése.

A kislányok legfőképp a babákat kedvelik, amelyeket átöltöztetéssel és egyéb módon lehet a játékban betöltött szerepük alapján alakítani. A babának kiságya és kiskocsija van párnával és takaróval ellátva. Mindezek olyanok mint az „igaziak“, hiszen csak így tudják teljesíteni valódi küldetésüket. Minél idősebbek a gyerekek, annál jobban vizsgálják, elemzik és hasonlítják össze a tárgyakat.

A nagycsoportosoknak kedvük telik a bábjátékokban is, amelyeknek legtöbbször

nem csupán passzív nézői, hanem aktívan részt is szeretnék venni abban. Általában ügyesen bánnak a bábukkal és kisebb történeteket is eljátszanak azokkal. A kockák és építőszekrények is sokkal gyakrabban fordulnak elő a nagycsoportosok játékaiban mint a kisebbeknél. Legtöbbször házakat, tornyokat, várakat, iskolákat, játszóteret építenek belőlük. Ezek az építmények a játék tartalmából adódnak és pontos küldetéssel bírnak.

A tematikus játékok által a gyermekekben megszilárdul és tovább fejlődik a közösségi játékokra való törekvés. Ösztönzik őket azokra a tartalmas, gazdag, eseményekkel telített játékokra, melyeket csak csoportosan lehet véghez vinni, tehát a többi gyerekekkel együtt tud megvalósulni a játék célja.

Fontos megemlíteni, hogy pontosan elválasztani és körülhatárolni egymástól nem lehet az egyes korcsoportok játékszereit. A kisebb gyerekek is egészen jól tudnak bánni a szerepjátékok kellékeivel és az idősebb gyerekek is lehetnek ügyesek a mechanikus játékokban, annak ellenére, hogy azok a kisebbeknek voltak szánva. A játékszerek kiválasztása mellett a gyermekek korára csupán azért kell lenni tekintettel, hogy annak figyelembevételével a játékszer a nevelők jobban kihasználják, valamint azért, hogy azok felhasználásakor jobban szem előtt tartsák a gyermek életkori sajátosságait. A játékszer, tehát mint segédeszköz teszi lehetővé a gyermek testi és szellemi képességeinek fejlődését.

5 A gyermekjátékok örömforrásai

Az utánzás a gyermeki játék jelentős formája és egyben örömforrás is. Az utánzás a képzelet mozgósítása, amivel együtt jár a kettős tudatállapot. Például két kislány „királynőset” játszik. Az egyikük a királynő a másik pedig komorna. Csak ketten vesznek részt ebben a játékban. Egy bizonyos idő elteltével egy felnőtt megkérdezi, hogy ki a király. A válasz azonnal érkezik, magától értetődő teljes természetességgel, miszerint a királyt a levegő játssza. Ebben a példában nyomon követhető a gyermeki játékban fellépő kettős tudat, ami a realitás és a funkció kettősségéből épül fel. Egy másik példán is jól szemügyre vehető a kettős tudat játékban való jelenléte. A gyermekek a homokozóban játszanak, homoktortát készítenek. Megéheznek, de tudják, hogy a homokból készült torta nem ehető meg. A kettőstudatból fakadó feszültség feloldásához segít hozzá az illúzió élménye. Az illúzió tehát azért örömforrás, mert csökkenti a kettőstudat feszültségét. További örömforrás a játék véletlen mozzanatainak feszültsége (például kockadobás esetén), és a titok feszültsége (rejtekhely). Minden örömforrás (a funkciógyakorlás, utánzás, mozgásritmus, illúzió) a gyermek tevékenységeinek feszültségeit vezeti le, melyek hozzásegítik a gyermeket az éréshez, a fejlődéshez. [11]

5.1 A játék tartalma

Nemcsak az utánzásnak és az illúzióknak a ténye vezet a játék öröméhez, hanem a játék tartalma is, ami feszültségvezető funkcióval bír. Például a gyermekek a papás-mamás játék közben beleélik magukat a szülők mindennapjaiba. Eljátsszák azt, hogy a mama takarít vagy főz, apa pedig autót mos, ezzel kicsit úgy érzik, hogy „felnőtté” váltak. Néhány játékot a kínos élmények levezetése céljából játszanak a gyerekek. Ha a gyermek tanúja volt már néhányszor a szülei közötti nézeteltérésnek, akkor azt lejátssza és ezáltal úgy érzi, hogy a szülei közötti konfliktust megoldotta. A gyerekek gyakran szönek bele játékaikba agresszivitásra utaló mozzanatok, ami szintén egy bizonyos feszültség levezetésének céljából történik. Az óvodában az egyik fiú azért játszik el játékbabái segítségével egy kivégzést, hogy a közte és bátyja között lévő feszültséget, konfliktust feloldja ezzel. A haragot, amit testvére iránt érzett, játék segítségével csillapította. A játék segít a gyerek helyzetéből adódó nehézségek kompenzációjára. Jelentős a nyuszi-farkas féle játék, ahol a nyuszi megtámadja és megeszi a farkast. Ez a játék annak a feszültségnek a levezetésére alkalmas, ami „a gyenge győz az erősebb fölött” vágyból táplálkozik. Ebben a játékban szerepcseré által jut lehetőség a gyermeknek a feldolgozatlan vágyak

megélésére.

5.2 A funkciógyakorlás

A csecsemőknél is megfigyelhető az, hogy az anatómiai és fiziológiai érés és a szervi változás együtt jár bizonyos feszültségekkel. Ez a feszültség gyakorol hatást a próbálgatásszerű játékokra, a funkciógyakorlatokra. Karl Bühler szerint ennek a feszültségnek a feloldása adja a funkcióörömet. Ezt jól szemügyre vehetjük akkor is, amikor a csecsemő a hátáról a hasára fordul, és nagyokat kiált örömeiben vagy akkor is, ha ledob és fölvesz egy tárgyat és közben hangosan fölnevet és ezt vég nélkül ismétli. A funkciógyakorlás örömet megfigyelhetjük a komplex funkcióegyüttesekben is, a társas viselkedés kibontakozásában. Nyolc éves kor körül már kezdetét veszi társas szinten egy olyan funkció gyakorlása, melynek eredménye a barátság kialakulása, illetve a közösségbe való tartozás tudata. A társas funkció gyakorlásának tekinthetjük azt is, mikor egy gyerek barátjának mond valakit, akivel mindössze egyszer beszélgetett. Gondolhatnánk azt, hogy az illető gyermek nem ismeri a barát szó jelentését, viszont tévednénk, hiszen a gyermek jól ismeri a szó jelentését. Azért nevezte azt a személyt barátjának, akivel csak egy alkalommal beszélt, hogy ezzel is gyakorolja a társas funkciókat. Ezt a jelenséget a még kialakulatlan társas feszültség játékos levezetésének tekinthetjük.

A játék örömeinek többféle forrása van. Ilyen például a készségek, a viselkedési formák feszültségének öncélú elvezetése. Ekkor a gyermek legjobban annak örül, hogy saját maga csinál valami cselekvést. Tehát örömet okoz neki az a tudat, hogy egy bizonyos tevékenységet ő saját maga hajt végre külső segítség nélkül. Az „én csinálom“ örömeinek azért van nagy hangsúlya, mert ezzel a gyerek levezeti az „előidézni tudás“ és az „önmagától való elvárás“ feszültségét. Tehát ha a gyerek egy bizonyos tevékenységet saját maga végez el, akkor az örömet és egyben önbizalmat nyújt neki.

A játék további örömforrásának a ritmusosságot tekinthetjük. Ide tartozik a mozgásoknak, gesztusoknak és a szavaknak a szabályos megismétlése. Ezért szeretik az óvodás gyerekek a mondókákat, ritmusos versikéket, népi játékokat és a kiszámolókat.

5.3 A szimulakrum

Ez egy olyan mozgásfolyamat, melyben a játék cselekvései valódi gesztusokat

őriznek leegyszerűsített formában. A gyerek a játékot egyszerű gesztusokkal és cselekvésvázlatokkal hajtja végre. Például a gyerekek lejátszák azt, hogy vásárolnak az üzletben. Egyikőjük az eladó, a másik a vevő. Mindennapos tapasztalataik alapján játsszák szerepüket. Szinte szóról szóra mondják azt, amit az üzletben hallani szoktak az elárúsonótól és a vevőktől, viszont nem minden cselekvést játszanak le részletesen. Például a teherautón szállított új áru érkezését csak egy berregő hang és egy kormányzó mozdulat segítségével jelez. A gyermekek nem minden cselekvést utánoznak le, néhányat csupán jeleznek. Ezt a jelenséget nevezte el Wallon szimulakrumnak (a latin szó jelentése: képmás), aminek segítségével a gyermek az általa utánzott mozgást megérti és mentálisan használható jellé alakítja. Beilleszti a játékba, ami által helyettesíti a cselekvést. A szimulakrum megjelenik abban a játékban is, melyben a gyermek a kutyakereskedőhöz látogat apjával, ahol megvesznek egy kutyát. (a játékban a kislány játssza a kutyát). A kutya engedetlennek bizonyul, ami miatt vissza viszik eredeti helyére és vesznek egy új kutyát. A kislány ezt a folyamatot úgy oldja meg, hogy kimászik a létra alól (ami a játékban a kutyaólat jelentette) és mindjárt vissza is mászik, jelezve ezzel azt, hogy meghozták az új kutyát. A gyerekek a szimulakrumot kb. a hatodik életévüktől alkalmazzák. Kisebb korokban a játékban történő átváltozást „varázslattal“ oldották meg, később viszont azt felcseréli a szimulakrum alkalmazása.

5.4 Elaboráció

A feszültségek elhárítása jelentős helyet foglal el a lelki élet történései között. Ennek negatív és pozitív következményei is lehetnek. A negatív hatások közé tartozik az elhárítás miatt kialakult akadály a képzetáramlásban, az emlékezeti fejlődés gátlása vagy esetleg a figyelem elterelése. Az elhárított indulat vissza- visszajár, aminek következményei neurotikus tünetek lehetnek.

Az elhárítás pozitívuma abban rejlik, hogy elősegíti a helyzet megoldását, ezáltal a lelki élet feszültségei pozitív megnyilvánulásokká alakulnak át. Ezt a folyamatot nevezte el Charcot elaborációnak (átdolgozás, feldolgozás). Ez jól szemügyre vehető a gyermekrajzokban is. A gyermek úgy is kifejezheti rajzában azt, hogy édesanyja szereti őt, hogy lerajzol egy babát, mellé pedig egy napocskát. A nap jelzi ezen a rajzon az édesanya szeretetét. Az érzelmi mozzanat képpé alakult át. Az elaboráció azon a gyermekrajon is jól megfigyelhető, melyet egy hatéves fiú készített egy gyíkról. Az egész rajz készítés abból indult ki, hogy a gyermek egy gyíkot talált a mezőn, melyet hazavitt. (a kisfiú számára a gyíkgondozás a nagyfiús létet jelentette). Gondozta, ápolta azt, viszont szülei megparancsolták neki, hogy vigye vissza a gyíkot. A gyík szabadon engedése után a fiú

lerajzolta azt felülnézetben, néhány nap múlva ismét lerajzolta, de akkor már füves tájba helyezte a gyíkot, a harmadik rajzon a gyík egy alagúton ment keresztül, ahol a táj egzotikus és egyre vadabb. A gyermek rajz segítségével dolgozta fel a gyíkhöz fűződő érzelmeit. A rajzokon a gyík nagy mérete a gyermekben lévő egyre növekvő szorongást szimbolizálta, az egzotikus táj pedig a gyíkhöz fűződő érzelmeit jelezte.

Elaborációnak számít az óvodások azon próbálgatásai is, melyek által nehezebbé teszik a játékfeladatot, például azt játsszák, hogy ugrálva kell eljutniuk az asztalhoz, viszont visszafelé már fél lábon ugrálnak, legközelebb pedig már bekötött szemmel ugrálnak, ezzel is nehezítve a játék menetét.

9-12 éves kora körül a gyerek nyitott az új dolgok felé, minden tevékenység érdekli őt, ami a várakozásnak, frusztrációnak, megvalósításnak és lemondásnak a feszültségével jár. Ezért is nevezzük ezt a korszakot a gyermek nagy elaborációs korszakának. Jellemző erre a korra a magamutogatás is, amely a szereplési vágyban nyilvánul meg. Az elaboráció ebben az esetben a magamutogatás feszültségének az áttétele. Serdülés előtti korban jelentkezik az önismereti igény feszültségének a feldolgozása, és az elaboráció következő terméke, a gyűjtés. Rendszerezés jellemzi a gyűjtést, ami a gyermek egyéniségét, énjét hangsúlyozó feszültségnek az áttétele, tehát az énesség feszültségének az elaborációja. Az elaboráció legnagyobb pozitívuma abban rejlik, hogy a feszültséget a serdülőkor végén, illetve az ifjúkor elején készségekké alakítja át.

Befejezés

Munkámban a gyermekjáték kérdéseit vizsgáltam, pontosabban annak lényegét és annak pszichikai hatását. Céлом az volt, hogy rámutassak a játék nevelő és oktató hatására, továbbá, hogy felsoroljam a játék feladatait, szerepét, fontosságát, valamint annak kihatását a gyermek további életére.

Fontos, hogy a játék feladatokat állítson a gyermek elé, ezáltal aktivizálódik annak gondolkodása, tehát hatást gyakorol intellektuális fejlődésére. A gyermek tudja, hogy a játékban senki sem gondolkodik helyette, hogy ő saját maga határozza meg a segédeszközök, tárgyak funkcióit, szerepét, ezáltal lesz képes a játékban alkotni, kezdeményezést és önállóságot mutatni.

A gyermek személyiségének egyetemes kibontakozásához szükség van valamennyi játékfajta elsajátításához, ugyanis testi és szellemi erőfeszítésre tanítja a gyereket, biztosítja a helyes fizikai és pszichikai fejlődést. Ebben nagy szerepe van az óvodának, illetve a nevelőnek. A gyermek fejlődésére pozitívan hat bizonyos szerep eljátszása is, a szerepjáték, amit a gyerekek legtöbbször szintén az óvodákba gyakorolnak be. Ennek fő csomópontját az alkotói tevékenység alkotja. Ide tartozik az analizálás, szintetizálás, összehasonlítás, általánosítás, valamint az az igény, hogy mindez a mindennapi élet mintája szerint menjen végbe. Ezáltal megszűnik a gyermekkorra jellemző mechanikus utánpótlás, a gyerekek saját ötleteket hoznak létre, kialakul saját megfontolásuk és értékrendjük, melyek hozzá segítik őket a később felmerülő problémák leküzdéséhez.

Részletesebben kitértem a gyermekjáték fejlesztő hatására, konkrétan annak hatására az érzelmi, értelmi, fizikai és esztétikai fejlődésben. A játék fejleszti a megismerési folyamatokat, a képzeletet, az emlékezetet, a figyelmet, a gondolkodást és a beszédet. A gyermek megéri a tárgyak és jelenségek közötti összefüggéseket. Kedvező hatást gyakorol a mozgási, intellektuális és az akarati területekre, valamint lehetőséget teremt az érzelmi átélésre és az esztétikai élményszerzésre.

Fontosnak tartottam megjegyezni a nevelők szerepét, illetve a megfelelő játékforma és játékszer kiválasztását. Az óvónők legfontosabb feladata, hogy a játék által pozitív hatást gyakoroljanak a gyermek pszichikumára, és hogy a játékban a gyerekek örömeiket leljék. Ezáltal azok szívesen vesznek részt az óvodai gyakorlatokban, ami magával vonja a társas funkciók kialakulását, valamint a szocializáció létrejöttét. Az egészséges fejlődéshez nélkülözhetetlen érzelmekkel gazdagodnak a gyerekek, ami előkészíti őket az iskoláskorra.

Resumé

Hra je dôležitou súčasťou života dieťaťa. Pomocou tej činnosti už od narodenia spoznáva svet a učí sa základnými potrebami.

Hra sprevádza ľudstvo naveky už od jeho vzniku, preto ju považujeme za prirodzenou súčasťou nášho života. Toto sa dokazujú aj rozličné historické pramene. Hra bola priamou súčasťou výchovy a vzdelávania už aj v starovekom Ríme. Súkromné rímske školy poskytovali ľuďom elementárne vzdelanie.

Aj Ján Amos Komenský venoval veľkú pozornosť hre aj vo svojom diele (Škola hrou). Hru považoval za prirodzený prostriedok výchovy, týkajúce sa vôle, charakteru, rozvoj reči, myslenia, fantázie a rozumových schopností dieťaťa. Aj Komenský vedel, že hra pre dieťa je rovnako dôležitá pre zdravý vývin ako výživa a spánok.

Hra je typickou činnosťou dieťaťa v predškolskom veku. Táto činnosť je nevyhnutná pre rozvoj charakteru dieťaťa, pre rozvoj tvorivosti, intelektu, predstavivosti, motoriky a pamäte, teda pre celkový rozvoj jeho osobnosti. Hra dieťaťa prináša radosť a nemá charakter výsledného konania.

Knihy, pomocou ktorých sme pozostavili túto prácu prinášajú poučenie o dôležitosti detskej hry v živote dieťaťa. Táto práca hovorila o teoretických základoch vyplývajúce zo súčasného stavu psychologickéj vedy v jej kultúrnej oblasti.

Práca je pozostavená zo štyroch častí. Prvá časť hovorila o vychovávaní, o jeho význame, o činnostiach v materskej škole.

Druhá časť hovorila o hry, o jej historickom základe a význame, o jej formách a úlohách. Vymenovali sme niektoré formy praktického využitia detskej hry.

Pre deti hlavnou prácou je hra. Je to hlavný dej, počas tej činnosti dieťa si osvojuje zručnosti, vedomosti a formuje si svoj postoj k nim.

Potvrdili sme že hra má veľa úloh v živote dieťaťa. V prvom rade sem patrí prinášanie radosti, veď navodzuje v deťoch príjemné pocity. Okrem radosti slúži aj na učenie, pretože dieťa prostredníctvom hry rozširuje a upevňuje svoje vedomosti, formuje svoje poznávacie schopnosti a získava základné poznatky o práci. V hre podstatný je príbeh a nie výsledok hry, teda nemá charakter výsledného konania. Ďalším znakom hry je dobrovoľnosť, spontánnosť, univerzálnosť, symbolickosť a fantazijnosť. V živote dieťaťa učenie nesmie byť oddelené od hry. Hra teda pozitívne vplýva na dieťa, formuje jeho myslenie a správanie.

Významnú úlohu má rolová hra, ktorá sa slúži na to, aby sa vytvoril tvorivosť, predstavivosť, kreativnosť, spolupráca a pomôže vytvoriť v dieťaťu pocit súdržnosti.

Pri rolových hrách hráči skutočne imitujú činnosti, ktoré vykonávajú ich postavy. Deti v materských školách väčšinou nie sú v kostýmoch a používajú iba niekoľko nástrojov.

Táto hra sa vplýva aj na pamäť dieťaťa. Napríklad keď hrá na mamu, tak si spomína, ako sa správa jeho matka v určitých situáciách. Ako sa správa napríklad pri nakupovaní, čo hovorí predavačke, keď spolu nakupujú, alebo ako sa správa s mladším bratom. Napriek tomu, že u detí je ešte podržanie v pamäti, dieťa dokáže presne reprodukovať, čo hovorili dospelí, a skúsi nakopírovať ich správanie.

Predškolské obdobie je etapou hry. Hlavným obsahom života dieťaťa je hra. Je to jeho základná činnosť. Na Slovensku je v materských školách zavedené vyučovanie v praxi. Ďalšia časť hovorila o tej veci podrobnejšie, a vymenuje jej pozitívny vplyv na rozvoj dieťaťa rovnako z mravného, pracovného, estetického, sociálneho a zdravotného hľadiska.

Hra vplýva na všetky sféry osobnosti. Je nielen zábavou, ale aj zdrojom poznania a preto má veľký význam aj pre rozumovú výchovu. Vplýva aj na rozvoj poznávacích schopností a rozvíja reč dieťaťa.

Hlavným cieľom bolo, aby sme poukázali na dôležitosť hry v živote dieťaťa. Hra je užitočná pre dieťa a deje sa to v prospech fyzického a psychického vývinu detí.

Dôležitým faktom je aj to, že vyučovanie v materských školách má byť vo vhodnom množstve. V praxi sa naskytlá táto reálna požiadavka, aby sa vyučovanie a hra dostala do primeranej rovnováhy, taktiež tento nárok, aby sa poukázalo na úlohy hry, ktorá zostane aj naďalej hlavným výchovným prostriedkom v materskej škole. Nepriamy pomer vyučovania a hry vytvorí nadmerný didaktizmus a mnohých takých prvkov, ktoré sú neprirodzené a nevhodné v predškolskom veku. Naším cieľom bolo to, aby sme poukázali na to, že hra v predškolskom veku slúži na všestranný rozvoj dieťaťa, a vplýva na všetky strany osobnosti. Z toho sa vyskytnú tie dôležité úlohy, ktoré záležia od vychovávateľského vplyvu, od organizovania hry, od osobnosti vychovávateľa, od jeho zasahovania, a od tej schopnosti, aby vedela využiť hru z aspektu vyhovovania. Snažili sme sa vymenovať z teoretického hľadiska tie najdôležitejšie praktické otázky, ktoré sa súvisia s problematikou hry. V riešení problémov nám pomáhali pozoruhodné názory istých pedagógov a psychológov.

Pre hru sú potrebné aj prostredie, podmienky a samozrejme vplýva naň aj nálada. V nevhodnom prostredí, napríklad keď vo vedľajšom miestnosti sa hádajú rodičia, dieťa sa stáva vystrašeným a neistým a to sa ukáže aj v jeho hre. Správa sa k bábike podobne ako k

nemu rodičia.

Dieťa potrebuje pre hru aj čas a priestor. V predškolskom veku dieťa je väčšinou doma alebo v materskej škole, teda má dostatok času na hru. Dieťa sa hrá doma v detskej izbe, alebo v materskej škole. Nezáleží na miestnosti. Dôležité je to, aby sa nachádzal v prostredí, v ktorom sa cíti chránené a bezpečné.

Tretia časť hovorila o hračkách, o tom, že ako vplývajú na fyzický a psychický vývin dieťaťa, na jeho city.

Pri hre samozrejme používa aj hračky. Dieťa potrebuje hračky, predovšetkým bábiku. Na bábike šaty, hrebeň, hrnce na varenie, atď. Ale neprekáže mu ani to, keď nemá tieto veci, lebo si dokáže veci predstaviť a nahradiť inými predmetmi.

Táto práca hovorila aj o tom, že aký význam má hra pri vytvorení tvorivosti. Práve to sa slúži na to, aby sa dieťa stalo tvorivým, že hrá také činnosti, v ktorých sa chýbajú hračky a môže ich predstaviť, správať sa akoby ich malo, alebo nahradiť ich.

Je potrebné, aby vychovávatelia mali zodpovedný prístup k výberu hier a hračiek pre deti.

Dieťa sa naučí poznávať zmyslami znaky a odlišnosti medzi predmetmi. Naučí sa chápať vzájomné vzťahy medzi vecami. Zmysel, čiže vnímanie mu umožňuje orientáciu v prostredí, a aj kontrolu svojej činnosti. Zrakom skúma farbu, tvar a veľkosť predmetov, ktorými sa hrá. Hodnotí aj stav hračky. Deti sa najčastejšie hrajú s bábikami. Počas hry sa starajú o nej, hovoria jej nahlas, a za bábu odpovedajú. Hmatom dieťa prehľbuje kontakt s bábikou, dotýka sa jej, hladká ju. Vníma materiál, z ktorého si vyrobili hračku, či je tvrdý alebo mäkký, aké sú vlasy bábiky na dotyk.

Keď si dieťa chce vziať hračku z poličky, využíva hrubú motoriku, lebo musí pritom vyliezť na stoličku, keď je daná bábika vysoko. Keď bábiku češe alebo oblieka, teda pri manipulácii s bábikou využíva jemnú motoriku.

Deti v mladšom predškolskom veku ešte nezladia svoje zmysly a motoriku dokonale, ani svoje pohyby nedokážu vždy správne koordinovať. Ani jemnú motoriku, čiže motoriku prstov neovládajú presne, a preto potrebujú hračky, pri ktorých sa učia dosahovať správnejšiu perцепčno-motorickú koordináciu.

K tejto časti patria aj požiadavky, ktoré sa týkajú detských hračiek. Významné sú hygienické, estetické požiadavky pri výbere hračky. Hračky majú veľkú úlohu jednak aj na citový, fyzický a psychický vývoj dieťaťa.

Hra pre deti teda je nielen zdrojom zábavy, ale aj zdrojom učenia sa, lebo prostredníctvom hry sa učí poznávať okolitý svet a reagovať na podnety. Je to nenahraditeľná a nezastupiteľná činnosť dieťaťa. Je to aj motivačným činiteľom a prostriedkom učenia sa. Vedie deti k získavaniu poznatkov, schopností a skúseností.

Hra vplýva aj na mravnú stránku dieťaťa, pretože pri nej si formuje vzťah k iným ľuďom a získava sociálne skúsenosti. Hra má svoje pravidlá, s pomocou ktorými sa formujú vôľu, charakter a správanie detí. Samozrejme hra v skupinách nedeje sa vždy bez problémov. Vyskytnú však u detí sklony k podvádaniu, a tieto veci sa musí vychovávateľ vhodne odstrániť.

Posledná časť hovorila o tom, že prečo znamená hra radosť pre deti, že aké sú tie procesy, ktorý sa vytvoria v duši dieťaťa. Patrí sem napodobňovanie, imitovanie, funkcionálne cvičenia, simulakrum, elaborácia a obsah hry. Deti sa najčastejšie imitujú život dospelých. Preto ich spôsobí radosť, lebo prostredníctvom tej hry sa cítia, že aj oni tvoria súčasť dospelého života.

Hra zvyčajne vyvoláva radosť a nadšenie. Preto vplýva pozitívne na emocionálnu sféru osobnosti. Pomocou tej činnosti dieťa sa dostane bližšie k svetu dospelých. Uspokojí svoj zvedavosť o život dospelých a medzitým rozvíjajú jeho fyzické a psychické schopnosti. Zväčša ich sprevádzajú kladné city a prinášajú radosť. Ďalšou úlohou je to, že umožňuje odreagovať napätie, stres a každé negatívne emócie.

Hru môžeme definovať aj ako nenásilné ovplyvňovanie. S výchovným vedením dieťa sa poznáva svoje okolie a svet, získava skúsenosti, nové poznatky a rozvíjacie schopnosti. Má významnú úlohu pri socializácii a pomáha pri utváraní charakterových a vôľových vlastností.

Hra má veľký význam aj pre formovanie postoja dieťaťa k životu. Umožňuje, aby dieťa šťastne a radostne prežívalo prítomnosť.

Z uvedeného vyplýva, že hra má širokospektrálne zameranie a preto sa musia na to vychovávatelia venovať veľkú pozornosť. Vo svojej práci sme poukázali na to, že hra má neuveriteľne veľký význam vo výchovných a vyučovacých otázkach. Nevyhnuté, aby si to uvedomili rodičia a všetky vychovávatelia, lebo bez nej by nevedeli účinne vplývať na deti. Vychovávateľ však nemôže ovplyvniť, to čo doma ponúkajú rodičia, preto je dôležité porozumenie medzi rodičmi a vychovávateľmi. Je veľmi dôležité, aby vychovávateľ, na základe sledovaného výchovného cieľa vybral vhodnú hru.

V práci som sa snažila odpovedať na tieto otázky, ktoré sa súvisia s problematikou detskej hry, a jeho významom v súvislosti vychovávania. Poukázali sme na tieto fakty, ktoré sa potvrdili, že hra je výchovným prostriedkom, a vplýva na budúci život dieťaťa. Preto majú hre dávať veľký pozor každé osoby, ktoré sa zaoberajú s deťmi. Pomocou vhodnými nástrojmi rozvíjajú celú osobnosť dieťaťa a pripravujú ho na „skutočný“ život.

Felhasznált irodalom

1. BAGDI, E. - KLEIN, S. 2009. Alkalmazott pszichológia. Budapest: Edge Kiadó, 2009. 451 o. ISBN 963 86927 4.
2. BALÁŽOVÁ, E. 2004. Hračky v škole. Banská Bystrica. 2004. 134 o. ISBN nevyznačený.
3. BALÁŽOVÁ, E. - LIGAS, Š. 1999. Hra- prostriedok formovania osobnosti. Banská Bystrica, 1999. 166 s. ISBN nevyznačený.
4. ELKONIN, D. 1983. Psychológia hry. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1983. 339 s. ISBN nevyznačený.
5. GERÉB.,GY. 1986. Pszichológia. Tanárképző Főiskolai Tankönyvek. 5. kiadás. Budapest: Tankönyvkiadó, 1986. 446 o. ISBN 963 17 95 039.
6. HOLÉCYOVÁ, O. - KLINDOVÁ, Ľ. - BERDYCHOVÁ, J. 1967. Játék az óvodában. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1967. 476 s. ISBN nem feltüntetett.
7. KISSNÉ TAKÁCS, E. - RÁKÓCZI, Z. 2007. Testi érettség, motoros képességek. Debrecen: Pedellus Tankönyvkiadó, 2007. 67 o. + 4 melléklet. ISBN 963 9612 21 9.
8. KÓSA, É. - VAJDA, ZS. 2005. Neveléslélektan. Budapest: Osiris Kiadó Kft. 2005. 564 o. ISBN 978 9633 897 2 87.
9. KOVÁCS, GY. - BAKOSI, É. 1995. Játék az óvodában. Debrecen, 1995. 40 s. ISBN nem feltüntetett.
10. MASARIK, P. A kol. 1995. Teória školskej a mimoškolskej výchovy. Nitra. 1995. 158 s ISBN nevyznačený.
11. MÉREI, F. - BINÉT, Á. 1985. Gyermeklélektan. 6. kiadás. Budapest: Gondolat, 1985. 310 o. ISBN 963 280 973 4.
12. MILLAROVÁ, S. 1968. Psychologie hry. Praha: Panorama, 1968. 360 s. ISBN nevyznačený.
13. PIRJOV, G. - ZSEKOVA, SZ. - PASZKALEVA, R. - BATOEVA, D. - VITANOVA, N. 1972. Az óvodai játék pszichológiai problémái. Budapest: Tankönyvkiadó, 1972. 168 o. ISBN nem feltüntetett.
14. SZENTGYÖRGYI, Z. 2002. Tér- és helyzetérzékelést fejlesztő gyakorlatok óvodás és kisiskolás gyerekek részére. Budapest: Flaccus Könyvkiadó, 2002. 132 o. ISBN nem feltüntetett.

