

Eötvös Loránd Tudományegyetem
Pedagógiai és Pszichológiai Kar
Fejlesztőpedagógus szakirányú továbbképzési szak

DIPLOMAMUNKA

Varga – Dudás Erzsébet

2020.

Eötvös Loránd Tudományegyetem
Pedagógiai és Pszichológiai Kar
Fejlesztőpedagógus szakirányú továbbképzési szak

A játék, mint oktató, nevelő, fejlesztő lehetőség az általános iskola felső tagozatában

Készítette: Varga - Dudás Erzsébet

Témavezető: Lángi Éva
gyógypedagógus

2020.



EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM
PEDAGÓGIAI ÉS PSZICHOLÓGIAI KAR

EREDETISÉGNYILATKOZAT

Alulírott Varga – Dudás Erzsébet, az ELTE PPK fejlesztőpedagógus szakirányú továbbképzési szak hallgatója büntetőjogi felelősségem tudatában nyilatkozom és aláírással igazolom, hogy A játék, mint oktató, nevelő, fejlesztő lehetőség az általános iskola felső tagozatában című szakdolgozat/diplomamunka **saját, önálló szellemi munkám**, az abban hivatkozott, nyomtatott és elektronikus szakirodalom felhasználása a szerzői jogok általános szabályinak megfelelően történt.

Tudomásul veszem, hogy szakdolgozat/diplomamunka esetén plágiumnak számít:

- a szó szerinti idézet közlése idézőjel és hivatkozás megjelölése nélkül;
- a tartalmi idézet hivatkozás megjelölése nélkül;
- más publikált gondolatainak saját gondolatként való feltüntetése.

Alulírott kijelentem, hogy a plágium fogalmát megismertem, és tudomásul veszem, hogy plágium esetén szakdolgozatom/diplomamunkám visszautasításra kerül, és ilyen esetben fegyelmi eljárás indítható.

Budapest, 2020. április 9.

Varga D. Erzsébet

aláírás



EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM
PEDAGÓGIAI ÉS PSZICHOLÓGIAI KAR

SZAKDOLGOZATI KONZULTÁCIÓ IGAZOLÓLAPJA
(Kitöltés után a szakdolgozat/diplomamunka részét képezi.)

A hallgató neve: Varga – Dudás Erzsébet

A hallgató szakja: Fejlesztőpedagógus

A szakdolgozat/diplomamunka bejelentett témája: A játék helye és szerepe az egyén egészséges fejlődésében és felső tagozatos, kamasz gyermek fejlesztésében

A szakdolgozat címe: A játék, mint oktató, nevelő, fejlesztő lehetőség az általános iskola felső tagozatában

A témavezető neve: Lángi Éva

a konzultáció időpontja	a konzultáció témája, megjegyzések, javaslatok	a témavezető aláírása
2019.09.11.	A szakdolgozat témájának kijelölése, szerkezetének megbeszélése	
2020. 02. 12.	Az alfejezetek, témakörök pontosítása szakirodalmi áttekintéshez tanácsadás	
2020. 02. 28.	Első munkapéldány megbeszélése, változtatások	
2020. 03. 09.	A témához legjobban illeszkedő cím pontosítása, véglegesítése	
2020. 03.15.	A dolgozat teljes áttekintése, arányai, szerkezete	
2020. 03. 30.	Végső forma átolvasása, kisebb pontosítások, korrekció	

A szakdolgozat/diplomamunka benyújtásához hozzájárulok.

Budapest, 2020.április 05.

.....
a témavezető aláírása

Tartalomjegyzék

Előszó	7
A játék – fejlesztőpedagógus szemmel	9
Mi is az a játék?	9
A játék történeti kialakulása	10
A játék tevékenység fejlődése.....	11
A játék sajátosságai és jellemzői	14
A játékhoz szükséges feltételek	16
A játék csoportosítása	24
A játék és a tanulás	24
Játékvezetés	26
A 10-14 éves korosztály általános jellemzése	26
Játék a felső tagozaton.....	31
Játék a szaktantárgyi órákon.....	31
Játékok a tanóra elején	32
Akasztófa	32
Mindent vagy semmit	33
Mit rejt a kép?	34
Puzzle	35
Bingo	36
„Legyen ön is milliomos”	37
Játékok a tanóra végén	37
Barchoba	37
Fekete, fehér, igen, nem	38
Activity.....	39
Tabu.....	39
Játékok a tanórán.....	40
Maradj talpon.....	40
Egy perc és nyersz	41
Víz, föld, levegő	41
Tapasztalatok	42
Játék az osztályfőnöki órákon	42
Az osztály bemutatása	43

Török-görög.....	45
Jeruzsálem-Jerikó	46
Simon mondja	46
Ember a földön.....	47
Levelet hozott a postás	47
Melyik a hamis?.....	48
Zenés székfoglaló	48
Játék a tanórán kívüli foglalkozásokon	49
Torpedó.....	49
Amőba	50
Ország, város... ..	50
Kő, papír, olló	51
Snóbli.....	52
Amerikából jöttünk, mesterségünk címere.....	52
Svindli	53
Összegzés	54
Irodalomjegyzék.....	56

Előszó

A tizenéves gyerekek életében a család után a legfontosabb intézmény az iskola. A tanulók éber idejük közel egyharmadát itt töltik. A különböző tantárgyakban elért eredmények fontosak, de az ismeretek elsajátításánál sokkal fontosabbak azok a pszichológiai erősségek és gyengeségek, amelyeket az iskolai tanulmányok megerősítenek vagy kioltanak. Több kutató véleménye is az, hogy az „amit tanulunk, sokkal kevésbé függ attól, hogy mit tanítanak nekünk” (Friedenberg 1966. In:Csíkszentmihályi, 2012. 256.o.), sokkal meghatározóbb a hogyan tanítják nekünk. Ha a tanulási folyamathoz élmény kapcsolódik, eredményesebb a tanulás. Abban az esetben, ha a tanulók úgy érzik, hogy az iskola segíti őket céljaik elérésében, ha élvezik az iskola által nyújtott kihívásokat, akkor a tanúlással fejlődik és egyre erősebb lesz a személyiségük. (Csíkszentmihályi, 2012.) Az élményt nyújtó tanítás – tanulás egyik eszköze a játék.

A játék megítélése napjainkban sem egyértelmű. Ebben a kérdésben a pedagógusok sem képviselnek egységes álláspontot. Gyakran hallani kollégáktól olyan kritikákat egy másik pedagógus munkájáról, hogy az ő óráin „csak játszanak”, ott nem történik semmi, nyoma sincs a tanulásnak, nem fejlődnek a gyerekek és ez még a későbbiek során a kárukra válik. Inkább ezt vagy azt kellene csinálnia; illetve így vagy úgy kellene a munkáját végeznie. Különösen gyakori kritika ez a fejlesztőpedagógusokkal szemben, ezért ők gyakran elkezdik megmagyarázni a gyerekeknek, hogy tulajdonképpen a fejlesztő foglalkozáson melyik játék mit fejleszt. S ezzel megszűnik a játék játéknak lenni.

Amíg a kisgyerekeknél, óvodásoknál elfogadjuk, hogy a játék...

...szabadság, kötetlenség, élmény, vidámság, verseny

...elősegíti az integrációt és az elfogadást

...segítséget nyújt a problémák, konfliktusok megoldásában

...megkönnyíti és hosszú távon eredményesebbé teszi a tanulást

...az emberek megismerésének eszköze

...feloldja a mások előtti szereplés feszültségét

...felkelti az érdeklődést, kíváncsiságot

...megtanít másokhoz alkalmazkodni és velük együttműködni (Páll V.,2010.), addig az iskolásoknál lebecsüljük a játék szerepét és igyekszünk kiszorítani azt gyermekeink

életéből. Gyakran előfordul, hogy egy nagyon könnyű feladatra azt, mondjuk, hogy „ez gyerekjáték”, ezzel fejezve ki érdektelenségünket, lekicsinylésünket a dolog iránt. (Bettelheim,1994.)

Dolgozatom célja, hogy megmutassam, hogy a játéknak az egész életünk folyamán fontos szerepe van. Az emberi fejlődés, tanulás szerves része a játék. Az iskolában is van helye, szerepe.

Ki ne hallotta volna a gyerekektől az alábbi mondatokat: „Miért kell ezt megtanulni?” „Mikor fogom én ezt használni?”. Mindannyian azt szeretnénk, hogy a tanulóink élvezzék a tanulást, és aktívan vegyenek részt az tanórákon. Hogyan lehetséges az érdeklődés felkeltése és fenntartása? Hogyan kelthető életre a tanulóknak rejlő belső motiváció? Örök dilemma ez a pedagógusok számára. Vajon a játék alkalmas arra, hogy ezekhez eszközül szolgáljon?

A gyermekek játéktevékenységének megfigyelése, illetve a közös játék rengeteg hasznos információt nyújt a pedagógus számára a gyerekekről. Ezek az információk és a játék közben kialakuló kapcsolat a gyermekekkel, valamint az összetartozás érzése, amely a közös élmények hatására alakul ki, jelentősen megkönnyítik a tanórákon a közös munkát, a tanulók motiválását és az érdeklődés fenntartását.

Fontos, hogy a játékban rejlő lehetőségeket kiaknázzuk és a pedagógiai célok elérésének szolgálatába tudjuk állítani. Ehhez szükségszerű ismerni, hogy mi is az a játék, milyen sajátosságai, jellemzői vannak, hogyan fejlődik, alakul az életünk során, milyen funkciókat tölt be és milyen fejlesztő hatással, hatásokkal rendelkezik. Hogyan használhatjuk fel a játékot pedagógiai céljaink elérésére? A dolgozat másik részében az általános iskola felső tagozatán eredményesen használt, kipróbált játékokat, fejlesztési lehetőségeket mutatok be. Ez mégsem egy játékgyűjtemény, több annál. Megmutatja, hogy a megvalósításhoz elegendő az akarat és az elszántság és, hogy bármely játékot lehet úgy alakítani, hogy miközben a pedagógiai céljaink megvalósítására használjuk azokat, mégis megőrizzék játék mivoltukat. A dolgozat célja, hogy felhívja a figyelmet a játék komplex fejlesztő hatására, hangsúlyozza, hogy a játék életünk nélkülözhetetlen eleme, példát mutasson a játékban rejlő lehetőségekre, azok kiaknázására; a játék sokoldalú felhasználására az oktató, nevelő, fejlesztő munka során az általános iskola felső tagozatában. Célja továbbá a gondolatébresztés, a pedagógusokban rejlő innováció beindítása.

Ez a dolgozat csak ízelítőt nyújt a számtalan lehetőségből, amelyből válogatni lehet kinek-kinek személyisége, érdeklődése szerint.

A játék – fejlesztőpedagógus szemmel

Mi is az a játék?

„A játékok nem esetleges találmányok. Megvilágítják a felnövekedés gondjait és örömeit, megkönnyítik a csecsemőkortól a felnőttkorig való utazást. Megtanítják a gyereket arra, amiről soha nem is gondolta, hogy meg kell tanulnia, és soha nem is fog emlékezni rá, hogy valaha tanulta. Ellátják őt a legkülönbözőbb tapasztalatokkal, amelyekre semmilyen más módon nem tehetne szert...”

Cherfas, J.: Ez csak játék

A játék fogalmának meghatározása igen nehéz feladat, mert a játékról kialakított vélemények igen eltérőek. Ezek az eltérések magyarázhatóak a világról és az emberről alkotott felfogások különbözőségével, valamint azzal, hogy a játékot más-más oldalról, más-más szempontból vizsgálták. De a játéktevékenységek megfigyelése révén olyan értékes információkhoz juthatunk, amelyek lehetővé teszik számunkra a játék hátterének, indítékainak megismerését, a játék lényegének és az életünkben betöltött szerepének, fontosságának megértését. Ezáltal lehetőségünk nyílik hozzákapcsolni módszereket, amelyekkel felhasználhatjuk a játékot pedagógiai céljaink elérésére. (Millar, 1997.)

A játék az emberi tevékenység olyan sajátos formája, mely végigkíséri, átszövi az ember egész életét és számtalan változatában fordul elő. Több közös vonást mutat más tevékenységekkel. A munka, amely időnk egy jelentős részét kitölti, nemcsak szükségleteket elégít ki, de lehetnek játékos elemei is. A vallás is, amely alapvetően létigazságokkal foglalkozik, tartalmazhat játékos elemeket. A művészetek – csakúgy, mint a játék – a hétköznaptól elkülönülő, fiktív világot teremt. Ehhez azonban más eszközöket használ, mint a játék. A határok ezek között nem élesek, de nem is egybemoshatóak. Nem minden játék!

Ugyanezt megfigyelhetjük a gyerekek játéktevékenységénél is. A gyerekek bármelyik tevékenysége lehet játék vagy kísérhetik játékos elemek. Nincs olyan élménye, ami ne válhatna bármikor egy játék kiindulásává. Egy gyerek számára minden lehet játék, de nem minden az. Az is előfordulhat, hogy ugyanaz a viselkedés egyszer játék, máskor pedig nem. A különbséget a játék öröm színezete adja. (A játék pszich.)

A játék önként, szabadon választott tevékenység, amelyben nincs kényszer. A játék varázsa minden korosztályt magával ragad. A játék értelmezése és szerepe azonban életkoronként változik. Az óvodásoknál elsődleges, alapvető szükséglet, iskoláskorban szabadidős tevékenységként, ifjúkorban sporttevékenységként, felnőttkorban szórakozás-ként vagy akár élethivatásként jelenik meg. (Maszler I., 2002.)

A felnőttek játéka újrateemtés, rekreáció, kikapcsolódás, kilépés a megszokásból. (B. Lakatos Margit, 2005.) „A felnőtt műveltségének megfelelő játékot játszik. A játék része lehet műveltségének és a játéka visszahat a műveltségére.” (Maszler I.,2002. 18.o.)

„ A gyermek életében a játszás igen komoly és lényeges tevékenység, életmód, sőt módszer, amivel a világban való létet, a növekedés, felnőtté válás fontos lépéseit tanulják.” (Stöckert, 2011. 13.o.) A játék során a gyermek ismereteket, tapasztalatokat szerez az őt körülvevő világról, segítségével tanul meg alkalmazkodni a környezetéhez és a játék, számára az önkifejezés fontos eszköze. „A gyermek úgy játszik, ahogy életkora és fejlettsége meghatározza, úgy fejlődik, ahogy játéka segíti ebben.” (Maszler I.,2002. 18. o.)

A gyermekkor legjellemzőbb, 7 éves korig a gyermek legfőbb tevékenysége a játék. Ezért minden gyermekekkel foglalkozó felnőttnek fontos ismernie a játék egyéni és közös sajátosságait, el kell fogadnia és támogatnia kell a gyerekek játéktevékenységét. (Stöckert, 2011.)

Magasabb életkorban a játék már nem elsődleges, lehet szabadidős tevékenység, sport vagy akár élethivatás is. A magasabb rendű tevékenységek (munka, tanulás) sokáig magukon hordják a játék jellemző sajátosságait. Amikor a vezető szerep még a játéké, akkor a tanulásban és a munkában is jelen kell lennie a játékoságnak.

A játékosággal aktivizálni tudjuk a gyermek egész személyiségét, felkeltjük, megtartjuk és kielégítjük az érdeklődését és az érzelmeire szeretnénk hatást gyakorolni. (Maszler I., 2002.)

A játék történeti kialakulása

A játék szerepe és megítélése igen eltérő az egyes történelmi és társadalmi korokban és nagyban meghatározta a gyermekről kialakított kép és a kor világnézeti szemlélete. A gyermekek mindig az adott kor szellemének megfelelő játékokat játszottak, attól függően, hogy a felnőttek mit engedtek meg számukra.

Az ősi társadalmakban a gyerekek már igen korán 3-4 éves kortól részt vettek a felnőttek munkájában; növényeket, csigákat gyűjtögettek, kisebb állatokra vadásztak.

A társadalmi fejlődés korai szakaszában nem volt szükségük arra, hogy sajátos feltételek között újra alkossák a felnőttek közötti kapcsolatokat, munkafolyamatokat, nem volt szükség játékokra, mert a gyermekek is részt vettek a felnőttek munkatevékenységeiben.

A társadalmi fejlődés magasabb szintjén megváltozott a munkamegosztás rendje. A gyerekek nem vehettek részt a számukra bonyolult munkák végzésében. Ezzel a gyermekkor megnyúlt. A gyerekek a felnőttek munkaeszközeinek kicsinyített másával játszottak, kialakultak a gyerekközösségek. Így a közös játékokkal segítségével készültek fel a felnőtt életre. (Maszler I. 2002.)

Napjainkban azonban a munka más fajta tevékenységeket jelent, mint régen. Ahhoz, hogy megálljuk a helyünket a modern világban, követni tudjuk a ránk zúduló információ áradatot és elsajátíthatjuk az új és még újabb életformákat, sokoldalúaknak kell lennünk. Alkotóképesnek, de ugyanakkor figyelembe kell vennünk mások szempontjait is. Tehát a sokoldalúság ebben az esetben azt jelenti, hogy rugalmasak és kreatívak vagyunk. Ha holnaptól másként kell valamit csinálnunk, készen kell állnunk a változásra. Ahhoz, hogy ilyen sokoldalú emberek legyünk és sokoldalú gyerekeket neveljünk, szükség van a játékokra. (Sutton-Smith, 1986.)

A játék tevékenység fejlődése

A játék kialakulása szoros kapcsolatban áll a kéz mozgásainak fejlődésével, hiszen az és a látás- és a mozgásfunkciók összehangolása teszi lehetővé a tárgyakkal való manipulációt.

Az érzékszervi-mozgásos koordináció kialakulásától beszélhetünk játékcselekvésről. A játék kialakulásának első szakasza a manipuláció, amely még nem tekinthető játéknak, de a játék alapjául szolgál, mert a tárgy tulajdonságai befolyásolják a vele végzett műveleteket.

A környezet tárgyak felkínálásával segítheti a manipuláció kialakulását, elősegítve a gyermek tevékenységének fejlődését, hiszen a felajánlott tárgyak irányítják a gyermek által végrehajtott mozdulatokat. Így a környezet közvetett formában irányítja a cselekvést. Egyben közvetlen irányítóvá is válhat, amennyiben megmutatja, hogyan kell a

felkínált eszközökkel tevékenykedni. Ebben a folyamatban a manipuláció egy magasabb szintű tevékenységbe megy át.

Másfél éves korban az egyre növekvő önállóságnak köszönhetően kialakul egy kölcsönös együttműködés a környezettel, figyelni kezdi a környező világ dolgait. Fokozatosan átvesz, utánozz mozdulatokat, műveleteket és ezeket sajátos formában ismételteti. Ezeket a tevékenységeket a funkció örömeért gyakorolja.

Második életévben az „én akarom” és az „én csinálom” öröme jelenik meg a tevékenységekben. Ezekben már megjelenik a kockázatvállalás, a kockázati izgalom és a próbaszerencse vállalása.

A hároméves gyermek már nemcsak a műveletek elvégzésével szeretne hasonlítani az utánzotthoz, ezért tevékenysége során képzeletének segítségével beleképzeli magát az utánzott szerepébe. A műveletek mellett megjelenik a játék tevékenységben a szerep is, amely fokozatosan alakulva szabályokat is hordoz.

Ebben az időszakban a gyermek játékában három alkotó elem figyelhető meg: a művelési elem (maga a cselekvéssor), a szerep (az utánzott személy) és a szerep által meghatározott szabály. Ez a gyermek első önállósult tevékenysége, amely már igazi játék. Ezt nevezik képzeleti vagy alkotó játéknak. Jellemzője, hogy a gyermek saját maga alakítja a játékkörülményeket, reprodukálja a felnőtt tevékenységét és a felnőttek közötti kapcsolatrendszer általános formában, a valós tárgyakat játékeszközökkel helyettesíti.

A képzeleti (alkotó) játék lényege, hogy egy személlyel vagy tárggyal azonosulva utánozza a jellemzőnek tartott viselkedési mintát, szimbolikusan megjelenítve annak tevékenységét, viselkedését.

Három-hat évesek jellemző játéka a képzeleti (alkotó) játék, amelynek különböző fajtái alakulnak ki ebben az életkorban.

A gyermek figyel az őt körülvevő világot. Élményei, tapasztalatai adják a játék témáját. A játékban kiemelkednek, többször ismétlődnek azok a mozzanatok, amelyek a legnagyobb hatást gyakorolják a gyermekekre. Azokat a mozzanatokot, amelyek őket érzelmiileg megragadták, igen változatos formában adják vissza. Ezek alkotják a játék tartalmát.

A három tényező (művelet, szerep, szabály) a játék fejlődése során eltérő mértékben dominál.

A játék kialakulás kezdeti szakaszában a művelet dominál, a szerep jelentősége csekély, a szabály rejtett formában van jelen. A valóságos cselekvésből csak egy-egy műveletet tud elvégezni. Ha a játékban a művelet a hangsúlyos, akkor a gyerek gyakorlójátékot játszik.

Mikor a gyermek már felismeri az emberi viszonyokat, a játék tartalma elmélyül, egyre jobban tükrözi a felnőttek tevékenységét. Ekkor a szerep válik hangsúlyossá. Ha a játékban a szerep az uralkodó, akkor szerepjátékról beszélünk.

A szerepjáték fejlődése során a szerepek differenciálódnak, egyre összetettebbek lesznek. A gyerek a játékban már nemcsak egy szerephez tartozó magatartást jelenít meg, hanem a társadalmi együttélés alapvető formáját is. Ha a játékban a szabály válik hangsúlyossá, meghatározva a szerepeket, műveleteket, akkor elemi szabályjátékkal van dolgunk. Jellemzői, hogy elemei egymástól függetlenül is tovább fejlődnek, és ez újabb játékfajták fejlődését eredményezi.

A műveletek tovább fejlődésével alakulnak ki az építő-, konstruáló játékok, a barkácsoló tevékenységek, majd a munkajellegű tevékenységek (varrás, szövés stb.), végül a felnőttkorban a szabadidős, hobby tevékenységek.

A szerep tovább fejlődésével alakul ki a bábozás, színjátszás és a dramatizálás.

Az elemi szabályjátékok fejlődése eredményezi a valódi szabályjátékok, a testnevelési és sportjátékok, valamint az intellektuális játékok kialakulását. Ezekben a feladat és a szabály rögzített és megjelenik a győzni akarás.

Hatéves korban a szabályjátékok különféle fajtái jelennek meg és válnak dominánssá. Ilyenek a társasjátékok, a testnevelési játékok és a sportjátékok.

Hétéves kortól kezdve a gyermek már nem elégszik meg azzal, hogy cselekvéseket utánozz, és azokat szimbolikusan végrehajtja, hanem most már célokat tűz ki maga elé. Elgondolásait valóban szeretné megvalósítani. Szívesen játszanak konstruáló játékokat, végeznek gyakorlati tevékenységeket, barkácsolnak.

Serdülőkorban a fiúk (egyéni vagy csoportosan) bonyolult tevékenységeket képesek végezni, hosszú ideig dolgoznak valamely hasznos tárgy, technikai eszköz vagy különféle modellek elkészítésével. A tevékenység lényege, hogy a produktum ne csak hasonlítson az eredetihez, hanem működjön is.

A lányoknál jellemző a szerepjáték, de életkornak megfelelően átalakul. A kislányok főzőcskés játékát a valódi főzés váltja fel.

A serdülők körében népszerűek a megismerő, felfedező célú alkotójátékok. Uralkodóvá válik a vetélkedés, a versenyszellem, amely hozzájárul a közösségek, barátságok kialakulásához, az akaraterő fejlesztéséhez.

Az intellektuális játékokat is szívesen játsszák, a tanulás utáni szabadidejüket szívesen töltik játékkal.

A serdülő különböző fajtájú játécai egyre közelebb kerülnek a felnőttek munkatevékenységéhez, így segítve, hogy mindinkább a felnőttekhez váljanak hasonlókká. (Maszler I.,2002.)

A játék sajátosságai és jellemzői

- a) **A célszerűség hiánya** - A játék célja önmagában van, a játék kedvéért történik. Játsszom, mert játszani jó!
- b) **A folyamat fontossága** – maga a játéktevékenység a fontos, nem a végeredmény
- c) **Alakíthatóság** – tartalmát szabadon alakíthatják, változtathatják a játék résztvevői, ki- és belépés szabadon, kényszer nélkül történik
- d) **Próbacselekvés** – védett helyzet, amely kizárja az elmarasztalást, büntetést
- e) **Saját térbeli, időbeli határok** – Itt és most történik, elválik a valóságos időtől
- f) **Belső motiváció (intrinzik)** – önjutalmazó jellegű és közepes erősségű; nem az erős, maximális motiváltság vezet a problémák leggyorsabb és legjobb megoldásához, hanem a közepes erősségű, amely leginkább a szabadon választott tevékenységekben valósul meg.
- g) **Értelmezési variabilitás** - olyan sajátos jelentés adása a cselekvéseknek, dolgoknak, amit kívülállók nem értenek
- h) **Sajátos belső rend** – egészségesség jellemzi, minden mindennel összefügg
- i) **Expresszív jelenség** – lényege a belső tartalmak külsővé és szemléletessé tétele, kivetítése
- j) **Transzfer (átvitel)** - a játékban átélt tartalmakat könnyen át lehet vinni a való életbe (Stöckert, 2011.)

k) Feszültségoldó hatás - Általánosan jellemző, hogy a szervezet belső feszültsége játékra készíti. A feszültséget kiváltó tényezőket meghatározza az életkor és az egyén korábbi élményei.

Feszültséget kiváltó tényezők lehetnek:

- *általános aktivitás szükséglete*: pl. a gyerekek nagyfokú mozgásigénye. Ha hosszú ideig nem tudja kielégíteni mozgásigényét, akkor ez a feszültség a magatartásában, viselkedésében fog megnyilvánulni
- *kíváncsiság, kutató készletés*: A keresés, a tárggyal történő tevékenység, a tárgy új vonásainak felkutatására irányul. Eredménye a külvilág tárgyainak megismerése, tárgyakra vonatkozó képzetek kialakulása
- *„én akarom” csinálni, „én idézem elő”*: főleg két-hároméves korra jellemző, arra motiválja a gyermeket, hogy saját maga végezzen el feladatokat; módot nyújt arra, hogy a gyermek szükségleteit a lehetőségeinek határain belül kielégítse (Maszler I., 2002.)

l) Örömforrás - A játék egyetemes sajátossága, hogy kellemes állapotot hoz létre az egyénben. Azért játszik a gyerek, mert játszani jó, a feszültségeket jó játékkal levezetni. Így okoz örömet a játék. Egy játék szabadon ismételhető. Annyiszor ismétli meg az adott játékot a gyermek, addig okoz neki örömet, míg a feszültséget a játékkal le nem vezette. A pozitív élmények mellett a negatív élmények is válhatnak egy-egy játék kiinduló pontjává. A gyermek úgy tud a kellemetlen élményektől megszabadulni, hogy újra és újra eljátssza, vagy elmondja azt. Ilyenkor a kellemetlen érzéstől való megszabadulás okozza az örömet. (Maszler I., 2002.)

m) Önkéntes, szabadon választott tevékenység - A felnőttek esetében teljesen egyértelmű a játék szabadsága, hiszen ő dönt arról, hogy játszik vagy sem, valamint arról is, hogy mit, hogyan, mennyi ideig játszik.

A gyermek esetén a cselekvés korlátozottabb. Hiszen a játék tartalmát a környezet illetve a környezet élete határozza meg. A szegényes környezet ötletlen játékot eredményez. A gyermek játékához a felnőtt biztosítja a feltételeket, amelyekkel meghatározza, hogy mennyi ideig, hol és milyen eszközökkel játszhat a gyerek. A gyermek szabadsága abban nyilvánul meg, hogy ő döntheti el, hogy mit, hogyan játsszon. Kedve szerint abbahagyhatja, újrakezdeheti a játékot.

(Maszler I., 2002.)

- n) **Játéktudat (kettős tudat)** - A játéktudat azt jelenti, hogy a játzó személy tudatában van annak, hogy mi a valóság és mi a játék. A tárgyak jelentését a játék során a játékban betöltött szerepe határozza meg. (Maszler I., 2002.)
- o) **A játék komolysága** - A gyermek komolyan veszi a játékot (szerepjátékok). A társasjátékok, mozgásos játékok, népi játékok esetében a szabályok betartásában jelenik meg a játék komolysága. (Maszler I., 2002.)
- p) **Személyiségfejlesztő hatás** - A játék legfőbb tulajdonsága, hogy fejleszti a személyiséget. A nevelés szempontjából nem csak az a fontos, hogy a gyerek mit tesz a játékban, hanem az is, hogy a játék hogyan hat a gyermekre.

A játék által megteremtett meghitt, bizalmas légkör a szeretet szükségletét elégíti ki. A gyermek emberi méltóságának tiszteletben tartásával a gyermek tisztelet, önbecsülés iránti igénye teljesül. Ha a játék során a gyermeknek lehetősége nyílik saját elképzeléseinek megvalósítására, akkor az önmegvalósítás szükségletét elégítjük ki. A képességek kibontakoztatásának alapja a tevékenység, a gyakorlás. A játék ez által teszi lehetővé a testi, értelmi és szociális képességek fejlesztését.

A nevelők legfontosabb feladata a gyermekek személyiségének fejlesztése. Ennek megvalósításának érdekében tudatos és tervszerű munkát kell végezniük. Fontos ismerniük, hogy a játék, amelyet a gyerek játszik, személyiségének mely területére van hatással. Egy játék a személyiség nem egyetlen összetevőjére gyakorol hatást, hanem komplex módon járul hozzá a gyermek fejlesztéséhez. A fejlesztés intenzitása nem egyenletes. A nevelőknek ismerniük kell a gyermek/csoport adottságait, képességeit, személyiség összetevőinek minden területét.

A játékban a játék által alakulnak a gyermekek képességei és az egész személyisége, s a személyiség fejlődés a játéktevékenység fejlődését vonja maga után. (Maszler I., 2002.)

A játékhoz szükséges feltételek

A játéktevékenység kialakulásához szükség van külső és belső tényezők meglétére (más felosztás szerint: szubjektív és objektív tényezőkre). A játék kialakulásának hajtóereje az egyén belső motivációja. A valódi motiváció, olyan belső késztetés, amely az egyént cselekvésre, gondolkodásra készíti. A külső feltételek pedig a társas és tárgyi környe-

zet összetevői, melyek támogatják, segítik vagy akadályozzák, késleltetik a valódi motíváció működését.

Ahhoz, hogy a belső tényezők jól működhessenek, szükség van bizonyos külső tényezőkre: ingergazdag tárgyi és szociális környezetre. Amennyiben nem biztosítjuk a külső feltételeket a gyermekek számára, nem tudnak megfelelően, normálisan fejlődni és nem jutnak el időben az iskola- és a felnőtt-érettségig. A korai ingerszegény környezet akadályozza a kognitív fejlődést, és a csecsemőknél maradandó károsodást okozhat.

Az optimális belső és külső feltételek biztosítása a nevelők, pedagógusok feladata. (Stöckert, 1997.)

Tekintsük át, hogy mely tényezőket kell figyelembe vennünk, biztosítanunk, amikor játékot keresünk a gyerekek számára, vagy éppen játszunk velük.

a) A gyermek személyisége, érettségi szintje

Az egyik legfontosabb feltétel. Meghatározza, hogy milyen játékot játszhatunk a gyerekekkel, milyen képességeket, készségeket alakíthatunk ki, fejleszthetünk. A gyerekek életüknek minden pillanatában képesek elsajátítani valamit. Az optimális fejlődés biztosítása érdekében tudnunk kell, hogy az egyes készségek, képességek elsajátításának, megszerzésének mikor érkezett el az ideje az adott gyermek életében.

b) Motiváció

Életünk során számos olyan tevékenységet végzünk, amelyekért nem jár kézzel fogható jutalom. Ezeket a cselekvéseket önmagáért a cselekvésért végezzük. Ilyen lehet a gyerekek játéka, a hivatásként végzett munka, a szórakozásból végzett testmozgások, zenehallgatás stb.. Ilyenkor maga a cselekvés illetve annak természetes következményei kellemesek, nyújtanak kielégülést számunkra. A nem külső megerősítésért végzett tevékenységek hajtóerejét belső motivációnak nevezzük. Ide tartozik minden „olyan belső késztetés, amely magában a cselekvésben és az információfeldolgozásban rejlik.” (Stöckert, 2011. 30.o.) Ilyen motiváció a kompetenciakésztetés, amely az alapja a környezettel való bánásmód elsajátításának; a kíváncsiság és érdeklődés, mint a megismerés, értelmi képességek fejlődésének katalizátora, valamint a teljesítményigény, ami a cselekvések bizonyos szintjének, eredményének elérésére sarkall.

A tapasztalat azt bizonyítja, hogy egy belsőleg motivált cselekvést felesleges, sőt kifejezetten káros kívülről jutalmazni, mert ez az egyént önállótlanná, kívülről vezérelté ala-

kítja. Ezek alapján érdemes átgondolni a nevelők által gyakran alkalmazott dicséreteket (pl. „szépen rajzoltál”), jutalmazó tevékenységeket (pl. legszebb rajzok kitűzése). Kísérletekkel igazolták, hogy a belsőleg motivált játszásnak, rajzolásnak külső jutalmazással való megterhelése az érdeklődés csökkenését, a színvonal romlását eredményezi.

A játék belső motiváló tényezői

Biológiai motiváció: olyan belső késztetés, amely valamely szükséglet kielégítésére irányul, ez lehet egy biológiai szükséglet (pl. evés, ivás), de lehet magasabb rendű késztetés (segítőkészség, erkölcs, rokonszenv) is. (D. H. Pink, 2010.)

A cselekvést kiváltó ösztönös késztetés feszültséget okoz, amelyet a lehető legrövidebb idő alatt szeretne az egyén csökkenteni. Az ösztönös késztetés gyors kielégítését a környezet, az elvárások gyakran akadályozzák, lassítják vagy késleltetik. Ilyenkor a szervezet és a környezet közötti egyensúly visszaállítása érdekében, a feszültség csökkentésére, elhárítására irányuló pótcselekvéseket vagy kerülő utakat keresünk. A játszás is egy ilyen jellegzetes kerülő utas működés. (Stöckert, 2011.)

Kíváncsiság, érdeklődés

Az ember nemcsak reagál a környezetből felé áramló ingerekre, hanem keresi, kutatja önmagát és az őt körülvevő világot. Mint minden élőlény az ember is arra törekszik, hogy egyensúlyt hozzon létre önmaga és a környezete között, illetve önmagán belül is. Ha ez az egyensúly megbomlik, izgalom, feszültség jön létre. Ennek oka az ismeretlen ingerekkel, megoldatlan problémákkal való találkozás, a tájékozottság hiánya vagy az ingerhiány, a monotónia, az unalom. Az idegrendszer ilyen esetekben az egyensúly visszaállítására törekszik. Ugyanakkor az idegrendszer nemcsak új, hanem egyre összetettebb ingereket is igényel. Az ingeréhség a csecsemőkortól kezdve jelen van az életünkben.

Az újdonságok és az ingerek információtartalma és a bennük rejlő bizonytalanság általában fokozzák a gyerekek kíváncsiságát. De a túlságosan új és ismeretlen helyzetek gátolják azt. Legkedvezőbb az a helyzet, amelyben sok ismerős elem van, de tartalmaz újszerű, szokatlan elemeket is.

A kíváncsiság, mint belső hajtóerő, hatására a gyerekek játék közben kipróbálnak, kitárolnak, megoldásokat keresnek, kísérleteznek. Állandó interakcióban vannak a belső és külső környezetükkel. A visszajelzések, amit a gyerek eközben kap, segítik előre a fejlődés útján. Önmaga és a világ megismerési folyamatában belső reprezentációit alkal-

mazza és módosítja. Ez a változás a tanulás, amely a gyerekek testi, lelki és szellemi állapotában történő fejlődés.

A kíváncsiság a fantázia- és szerepjátékokban úgy jelentkezik, hogy a gyerek önmaga, belső világának megismerésére törekszik. Kivetíti, feldolgozatlan érzésit, élményeit, vágyait. A játéktevékenységben külsővé, szemléletessé teszi azokat, így érthetővé válnak számára. Az ellentmondásos, részekben megismert dolgokat, ismerettöredékeket újraéli, átrendezi és tapasztalatait az ismétlés útján elmélyíti.

A nagyobb gyerekek addig figyelnek, foglalkoznak egy ismeretlen, szokatlan vagy befejezetlen dologgal, amíg számukra ismertté vagy befejezetté nem válik. A gyerekek ekkor már képesek arra, hogy figyelmüket az irreleváns tényezők kizárásával fenntartsák, ők szeretnék irányítani, kontrollálni a megismerési folyamatot. Ez megelégedettséget és örömet okoz nekik.

Az explorációs viselkedés az információk megszerzésén túl, hozzájárul az újabb információszerző stratégiák kialakulásához. Így a gyerekekben kialakul az az érzés, hogy képesek a környezet kihívásainak megfelelni. (Stöckert, 1997.)

Kétféle kíváncsiságról beszélhetünk (Day,1971.):

Az egyik az intellektuális kíváncsiság, amikor ingerhatások következtében létre jött magasabb arousal szint hatására az egyén olyan információkat, megoldásokat keres, melyek segítségével az izgalmi szint visszaáll az eredeti szintre. Megpróbálja megérteni, megoldani az új helyzetet.

A másik a diverzív kíváncsiság, amely akkor alakul ki, mikor az arousal szint az optimálisnál alacsonyabb; a gyerek unatkozik. Ebben az esetben önmaga szórakoztatására kezd játszani.

Napjainkban fontos megtanulni az unalom elűzésének módjait. Az ingerhatások folyamatosan zúdulnak ránk, egyfajta túlingerlést hozva létre. A környezetből érkező ingereket többnyire passzívan befogadjuk, egyszerűen tudomásul vesszük. Ehhez hozzászokva, gyakran nem tudunk mit kezdeni magunkkal az ingerszegényebb időszakokban. (Stöckert, 1997.)

A kompetenciaképzés

A kompetencia szó jelentése: képesség, hozzáértés. A szervezetnek azt a képességét értjük alatta, hogy az a környezetével hatékony interakciókat képes létrehozni. Az ideg-

rendszer nagyfokú plaszticitása következtében ezt a képességet az ember lassan sajátítja el, hosszú tanulási folyamat során. (White R.W., 1997.) Három típusát különböztetjük meg. Ezek az egyéni, a szociális és a szakmai kompetencia. Mindháromnak együttesen fejlődnie kell ahhoz, hogy rendezett gondolkodású, jó ítélőképességű, a társadalomba jól és rugalmasan illeszkedő, felelősen cselekvő emberré válhassunk.

Kompetenciakésztetés a környezettel és önmagunkkal kapcsolatos nagyobb hatékonyságra való törekvés. Az egyéni kompetencia növelésére születésünktől kezdve törekszünk. Ez nemcsak a tudás megszerzését foglalja magába, hanem az önmegerősítést, hatalomra, kontrollra törekvést is. Már korán, még gyermekkorban megjelenik a viselkedésünkben a társas kompetencia növelésére való késztetés is. A játék során a szociális hatékonyságot tanulják: hogyan tudnak hatni másokra, mit kell ahhoz tenni, hogy számukra megfelelően alakuljanak a dolgok. A szakmai kompetencia növelésének igénye csak az iskoláskor vége felé jelentkezik, amikor az egyén egy hobby vagy egy későbbi pálya területén szeretne több és mélyebb tudásra, hatékonyságra szert tenni.

A kompetenciakésztetés hatására bekövetkező viselkedések célja a kompetencia megszerzése, jellemzőjük, hogy az örömszerzés dominál bennük.(Stöckert, 2011.)

c) A nevelő személyisége

A másik legfontosabb feltétel a nevelő személyisége, hiszen személyisége hatással van a többi feltétel alakulására.

Tiszteletben kell tartania a játék sajátosságait és szeretnie kell játszani. A játékba bekapcsolódva a saját tevékenységével fejleszti a gyerekeket, mintát nyújt a gyerekek játékához. Minél kreatívabb egy nevelő egy játékhelyzetben, annál hatékonyabban tudja a céljait megvalósítani.

Fontos, hogy a nevelő empátikus legyen, és ezáltal bele tudja élni magát az adott játékhelyzetbe. Magatartásával arra kell törekednie, hogy erősítse a gyerekek önállóságát, kezdeményezőkedvét. Támogatnia kell a játék közben alakuló kapcsolatokat, figyelemmel kell kísérnie, szükség esetén segítenie kell a konfliktusok önálló megoldását. Magatartásával, kérdésekkel segítse, vezesse e gyerekeket a problémák megoldásában, konfliktusok kialakulásának megelőzésében.

Fontos, hogy ne a gyerekeket akarjuk közvetlenül fejleszteni, hanem a játék tartalmát, így a játékon keresztül hathatunk a személyiségére.

A nevelői magatartás lehet közvetett és közvetlen.

Közvetett nevelői magatartást tanúsít a nevelő, ha szándékosan olyan szituációt teremt, amiből a gyerekek mintát, ötletet, eszközt kapnak arra, hogy milyen irányba haladjon tovább a játékuk. A közvetett nevelői magatartást akkor használjuk, ha a játék elemei közül a szerep a leghangsúlyosabb. Kedvező, ha a nevelő ismeri, hogy milyen élmények hatottak a gyerekekre, milyen a gyermek közvetlen környezete és ott milyen hatások érték.

Fontos, hogy ne minősítse a gyerekek viselkedését játék közben, hanem követendő példát adjon a gyerekek számára. A közvetett nevelői magatartás a nem kívánatos tevékenység, viselkedés megszüntetésére irányul.

Közvetlen nevelői magatartást akkor kell alkalmazni, ha a gyerek élete veszélyben van, vagy a konfliktushelyzet alakult úgy, hogy a gyerekek érdekében közbe kell lépni, mert esetleg megszegyénítik, kiközösítik, fizikailag bántalmazzák.

A játékba a nevelőnek akkor is be kell avatkoznia, ha a játék tartalma nem kívánatos viselkedési formák kialakulását váltja ki. Ilyenkor a nevelő dolga az, hogy pozitív fordulatot adjon a játéknak.

A nevelő segítsen, ha a játék közben a gyerekeknek tanácsra van szükségük. A segítségnyújtással fokozhatja a játékkedvüket, elmélyítheti a játékot.

Vannak olyan esetek is, amikor a játék tartalma nem negatív a nevelőnek mégis be kell avatkoznia. Például, ha szabályjátékot játszanak, vagy valamilyen műveletet szeretne bemutatni (pl. barkácsolásnál), esetleg valamit el szeretne magyarázni. (Maszler, 2002.)

d) Társak

A kisgyermek életében kb. hat éves korig a felnőtt kapcsolatok a meghatározóak. Az első életévekben az anya szerepe meghatározó. A fajra jellemző és az életben maradáshoz nélkülözhetetlen az a folyamat, amely során az anya a gyereket bevezeti az életbe. A játék szociálisan motivált tevékenység, amely inspirációt igényel (Kulcsár).

Az az anya, aki megfelelően reagál az újszülött jelzéseire, a gyermek szociális kompetenciájának alapjait fekteti le. Később a gyermeki nyitottság, válaszkészség annak függvényében alakul, hogy milyen környezetben nőttek fel. Az anyával való kapcsolatnak a minősége a meghatározó, nem a mennyisége.

A felnőttek számára nem könnyű feladat a játék elfogadása, hasznának, fontosságának megértése. Ennek az egyik oka az, hogy azt gondolják, hogy fontosabb, komolyabb

dolgoktól veszi el az időt. A másik, hogy nem tudnak igazán együtt játszani a gyerekekkel. a felnőtteknek ahhoz, hogy meg tudják érteni a gyerekeket, empátiára van szükségük. Ehhez pedig az szükséges, hogy a másik személyt, a gyereket ugyanolyan értékes emberi lénynek tekintsék, mint saját magukat. Csak azok a felnőttek tudnak játszani, akik fel tudják vállalni önmagukat (Solymosi K.).

Az óvodáskor végétől csökken a felnőtt központúság, előtérbe kerülnek az egykorú társak. A játék során keletkező élmények, kapcsolatok változatosabbak lesznek, az együtt játszás igénye egyre inkább meghatározza a játékviselkedést. A kortárs csoportok a gyerekek számára összehasonlító és önbemérő lehetőséget biztosítanak. A csoport normaszabó, szabályalkotó és szabályokat, normákat közvetít az egyén számára. Jellemző a kapcsolatok egyenrangú rendszere, közös cél és érdekek a tagok között, elhatárolódás a csoporton kívülállóktól, öndefinícióra törekvés. (Stöckert, 2011.)

e) Léggör

A játék léggöre legyen kiegyensúlyozott, biztonságot nyújtó. Legyen erőszakmentes, veszekedés, kiabálás, értelmetlen rohangálás ne forduljon elő.

A játék léggörét meghatározza a nevelő személyisége, viselkedése, hangneme. (Maszler,2002.)

f) Az élmény

A gyerekek játéktevékenységének alapját mindig valamilyen korábbi élménye adja. Annak a gyerekeknek, akinek nincsen, vagy kevés az élményanyaga, a játéka is szegényes, egyhangú. Ellenben minél több ismerettel, tapasztalattal rendelkezik, játéka annál összetettebb, kifinomultabb, gazdagabb, tartalmasabb lesz. Ha sok tapasztalatot szerez pl. a társas együttélés szabályairól, akkor a játékában gazdagabb, színesebb társas kapcsolat kialakítására törekszik.

A kellemetlen, negatív tapasztalatok is megjelennek a gyermekek játékában. Ezek fontos jelzések, amit tapintatosan, kellő óvatossággal kell kezelni, s meg kell találni a módot az esetleges orvoslásra is.

A nevelő feladata úgy szervezni a gyerekek életét, hogy azok minél többféle ismeretre, közös élményre tegyenek szert. Az élmény akkor lesz maradandó, ha a közösség minden tagja átélte és közös tervezés, felkészülés előzte meg. Egy-egy élmény maradandó-

ságát biztosítja, ha a gyerekek szerepjátékként, dramatizálásként eljátsszák vagy barkácsolás, konstruálás segítségével megalkotják a látottakat.

Vigyázni kell arra, hogy ne legyen túl sok az inger a gyerekek számára. A nagyon sok, egymást követő élmény éppen olyan káros lehet, mint a túl kevés. A túlszűfolt élmények kioltják egymás hatását, jelentőségét. Biztosítani kell az egyes programokra való ráhangolódást, időt az elmélyülésre, az újraalkotásra, az élmények feldolgozására.

A befogadás mértéke minden gyerek esetében más, így a játékokban is eltérően fog megjelenni. (Maszler I., 2002.)

g) Hely a játékhoz

A játék helyének kiválasztásakor végig kell gondolni, hogy milyen annak a helyigénye, milyen korú gyermekekkel fogunk játszani, milyen fajtájú játéknak szeretnénk a helyet megteremteni.

A legfőbb szempont az, hogy biztonságos és megfelelő méretű legyen. Ügyelni kell az egészségügyi előírásokra.

Fontos az is, hogy a játékhely kialakítása minél kevesebb szervezéssel járjon, gyorsan kialakítható legyen.

h) Eszköz

Játékeszköz alatt minden olyan tárgyat, szert, dolgot, anyagot, eszközt, szerszámot értünk, amelyet a játék során felhasználunk. Fontos, hogy ezek az eszközök könnyen tisztíthatóak, megfelelő méretűek, balesetmentesek legyenek. Igazodjanak a gyermekek életkorához és megfelelő mennyiségben álljanak rendelkezésre. Mindezek mellett az is fontos elvárás, hogy a gyerekek tudják használni ezeket az eszközöket.

A játékeszköz megválasztásánál figyelembe kell venni a gyerekek életkorát és azt a funkciót, amit el kívánunk vele érni. (Stöckert, 2011.)

i) Idő

Fontos meggyőződni arról, hogy a játékhoz megfelelő mennyiségű idő áll-e a rendelkezésünkre. Nagyon kellemetlen, amikor egy játékot időhiány miatt nem tudunk befejezni. A rendelkezésünkre álló időre kell a játékokat kiválasztani.

Nem elegendő a játékidőt biztosítani, de a foglalkozásokra készülni kell, az új, ismeretlen játékokat meg kell tanítani a gyerekeknek. (Stöckert, 2011.)

A játék csoportosítása

A játékokat igen sokféle szempont szerint lehet csoportosítani. Most csak a játék kiválasztását segítő néhány csoportosítási lehetőséget tekintünk át.

1) A kezdeményező személye szerint:

szabad játék: a gyermek által kezdeményezett játék.

(Az iskolában kevés lehetőség adódik szabad játéokra)

szervezett játék: a pedagógus vagy más személy által kezdeményezett játék

2) A résztvevők száma szerint: A játék lehet egyéni; két, három, négy személyes és csoportos

3) A fejleszteni kívánt terület szerint: pl. közösségépítő játékok, figyelemfejlesztő játékok, beszédfejlesztő játékok, gondolkodást fejlesztő játékok stb.

A játékok komplex fejlesztő hatással rendelkeznek, ezért egy-egy játék több csoportba is besorolható.

A játék és a tanulás

„A játék és a tanulás – ha erről helyesen gondolkozunk – ugyanaz. A játék az emberi élet döntő fontosságú tevékenysége, amely alakjait változtatva végigkísér egész életünkön, amit soha nem kell levetkőznünk. Ami változik, az a játék formája, fajtái és intenzitása. Aki ezt megélheti, aki úgy lesz felnőtt, hogy kiját-szotta magát, és mégis megmaradt játékosnak, az könnyebben fog tudni a gyerekekkel (sajáttal és másokkal) játszani. Az nem fogja azt gondolni, hogy a játék szégyellnivaló és másodrendű dolog a tanuláshoz képest vagy, hogy a játék gyerekes.”

Fóti Péter – taní-tani online folyóirat, 2013.

A játék témakörének áttekintése után nézzük meg, mit tudunk, gondolunk a tanulásról.

Tanulásnak tekintünk minden olyan tapasztalatszerzést, amely a képességek fejlődését, a személyiség gazdagodását eredményezi (Salamon). Fontos előfeltétele a biológiai érés, amely képessé teszi a szervezetet újabb és bonyolultabb ingerek felvételére, feldolgozására, új tapasztalatok szerzésére.

A tanulásnak két formájáról beszélhetünk a spontán és a szándékos tanulásról. Az ember éber állapotban folyamatosan tanul valamit, anélkül, hogy ennek tudatában lenne. Ezért valódi tudásának csak egy részéről tud akaratlagosan számot adni, a másik része rejtve marad. Ez a rejtett tudás akkor aktivizálódik, amikor a gyakorlatban szükség van rá.

A spontán tanulás színtere a gyermeknél a játék, ami a gyermekek fő tevékenysége az első hét életévben. A tanulás, mint megismerési mód illetve tevékenység forma 7-8 éves kortól válik jelentőssé. A szándékos tanulás kezdetei már az iskolakezdést megelőzően megfigyelhetők, de gyerekeként eltérő mértékben és nem rendszeresen működnek. Az iskolának elegendő időt kellene biztosítania az átmenetre a játékközpontúságból a tanulásközpontúságba. A játékos tanulás biztosítja ezt az átmenetet a gyerekek számára a két időszak között. Kísérletek is alátámasztják, hogy a játszva elsajátított ismeretek mélyebbek és hatékonyabbak. (Stöckert, 2011.)

Iskoláskorban a tanulás mellett nagyobb hangsúlyt kell fektetni a közös játéokra, amely történhet a fejlesztő foglalkozásokon, tanórákon, napköziben, szabadidős foglalkozásokon. A közös játékban alakulnak ki és fejlődnek a társas kapcsolatok. A közös játék lehetőséget biztosít a gyerekeknek önmaguk megismerésére, valamint segíti az alkalmazkodás és a viselkedés szabályainak elsajátítását. Közben fejlődnek képességeik, készségeik és az érzelmi intelligenciájuk. (Demeter Lázár Katalin, 2008.)

A játék megtanítja a gyermekeket arra, hogy ...

... mindig van választási lehetőség,

... tudjon győzni vagy veszíteni

... higgyen önmagában.

A játék megválasztásánál lényeges szempont a gyerekek fejlettségi szintje, életkori sajátosságaik; a pedagógus részéről a tudatosság, rendszeresség, tervszerűség. Fontos, hogy a játék közben minden résztvevő jól érezze magát. (Demeter Lázár Katalin, 2008.)

A gyerekek jó része napjainkban sok olyan kudarcot él át, amelynek okait a felnőtt környezet nem ismeri. Ilyenek lehetnek a család életében előforduló gondok, nem megfelelő tanítási módszerek, a differenciálás hiánya vagy elégtelen volta, a gyors tempó, az állandó verseny, magas követelmények, az érzelmi elszegényedés stb.. Ezek a kudarcok az évek múlásával felhalmozódnak és akadályozhatják a kiegyensúlyozott, érett személyiség kialakulását. Fontos a gyerekeknek megtanítani, hogy mindig legyenek céljaik, amelyekért érdemes küzdeni.

Hogyan tudjuk segíteni a gyerekeket ebben a folyamatban? Úgy, hogy értő figyelemmel hallgatjuk meg őket, szeretettel fordulunk feléjük, jó példát mutatunk nekik, empatiku-

sak vagyunk, megfelelő pedagógiai módszereket alkalmazunk a nevelő-oktató munkánk során és sokat játszunk velük.

Sok gyermek önhibáján kívül küszködik nehézségekkel. A problémák rendezése, a segítségnyújtás a mi feladatunk. Ebben segíthet a fejlesztőpedagógia, amely olyan pedagógiai tevékenység, amely a tanuláshoz szükséges pszichés funkciók fejlesztését, illetve a sérült funkciók javítását, az esetlegesen hiányzó funkciók pótlását szolgálja. Megelőzi vagy csökkenti azokat a tanulási nehézségeket, amelyek a lassúbb érés vagy egyéb okok miatt keletkeznek a gyermeknél. Megváltoztatja a kialakult negatív motivációkat, csökkenti a viselkedés zavarokat, megelőzi a neurotikus tüneteket, amelyek már az elszenvedett frusztrációk miatt alakulhattak ki. (Demeter Lázár Katalin, 2008.)

Játékvezetés

A játékok vezetésénél lényeges, a játékvezető és a gyerekek közötti megállapodás, a szabályok megbeszélése, a játék indításának pontos meghatározása, határozott, egyértelmű instrukciók adása. (Demeter Lázár Katalin, 2008.)

Egy-egy játékot annyiszor lehet újra játszani, amíg azt a gyerekek élvezik.

A játékoknak személyiség fejlesztő hatásuk van. A gyerekek egész személyiségére hatással van, de ez a hatás nem minden gyereknél azonos; az egyik játék az egyik, a másik játék a gyermek másik készségét, képességét, akarati jellemzőit, közösségi érzését fejleszti, attól függően, hogy a játék mely területeken fejti ki a hatását.

Még az azonos korú gyerekek készségei, képességei is eltérőek, fejlődésük különböző, különféle fejlettségi szinten vannak. Ezt figyelembe véve olyan játékhelyzeteket kell teremteni, hogy minden gyerek harmonikus fejlődése biztosított legyen. (Maszler I., 2002.)

A 10-14 éves korosztály általános jellemzése

Ez az időszak a legnehezebben leírható része a gyermekek életének. Két fejlődési szakaszt is érint. A két szakasz között nincs éles határvonal. Az általános iskola felső tagozatos tanulói között nagy a szórás, különböző fejlődési fokokon állnak, ezért célszerű mindkét fejlődési szakasz jellemzőit áttekinteni.

Az érdeklődésük a külvilág felé fordul, a világ megismerésének vágya a motiváló erő. A szülő mellett a pedagógus személye is fontossá válik, ez meghatározza a tanuláshoz

való viszonyulást. A pedagógus által közvetített dicséret, elismerés fokozza a tanulási kedvet, növeli az önbizalmat. Későbbiek során a kortársak szerepe felerősödik. Kevés, jól átgondolt szabály, melyeket következetesen betartatunk, segíti az együttműködést és a közös munkát. A tapasztalat azt mutatja, hogy minél inkább próbáljuk korlátozni őket, annál nagyobb a valószínűsége az ellenállásnak. Feszegetik a határokat, próbálgatják, hogy meddig mehetnek el, de szükségük van korlátozásra az egészséges fejlődésük biztosítása érdekében.

Később a hormonális változások hatására testi, érzelmi, lelki változások zajlanak. Megváltozik a testmérete és alakja, kialakulnak a másodlagos nemi jellegek. A hirtelen növekedés hatására esetlenné válnak. Elkezdődik a mutálás a fiúknál, aminek következtében egy ideig nem urai saját hangjuknak. Ezek a változások bizonytalanná teszik őket, a gátlások növekednek. Úgy érzik, hogy mindenki őket figyeli, kritizálja. Szeretnek egyedül lenni ebben az időszakban. Hangulatingadozás jellemzi őket egyik pillanatban boldogok, míg a másokban teljesen elkeserednek. Megváltozik az értékrend, a készen kapott magyarázatokat nem fogadják el, önálló megoldásokat keresnek. Megjelenik az absztrakt gondolkodás. (mi lenne, ha...) Eltávolodnak a családtól, új példaképeket keresnek. A „Ki vagyok én?” - kérdésre keresik a választ. Állandó küzdelemben állnak a környezetükkel, hogy megtalálják a helyüket. Kritizálással, beleszólással vádolnak másokat. Az értékrend, szabályok felülvizsgálata, átalakítása zajlik ebben az időszakban, melynek következményeként új értékek, tevékenységek alakulnak ki. Gyakran elmerülnek saját érzéseikben, ezáltal közömbössé válhatnak mások iránt. Jellemző az önvizsgálat, melynek eredményeképpen vagy mindent jónak találnak vagy abnormálisnak, elviselhetetlennek látják magukat.

A kortársak jelentősége megnő, társas befolyásolásuk is sok területen nagyobb, mint a felnőtteké, de nem terjed ki minden területre. A szülők szerepe nem minden területen szűnik meg. A kortársak és a szülők befolyása más-más területeken érvényesül. Az eredményes szocializáció hatására a serdülő a kortárs csoport megválasztásában a családban elsajátított értékrendszerre támaszkodik. Ha problémás volt a családi nevelés, akkor a problémák nagyságával egyenes arányban nő annak a valószínűsége, hogy a serdülő szembe fordul a családban közvetített értékekkel. (N. Kollár –Szabó, 2017.)

Ezek az évek nagy jelentőséggel bírnak, meghatározzák az egyén által bejárható életutat. A tizenévesek viselkedése igen ellentmondásos. Idegesítően énközpontúak, de ugyanakkor döbbenetes önzetlenségre is képesek. Figyelmük egyes esetekben csapon-

gó, rövid ideig fenntartható, máskor meg órákig képesek elmerülni egy látszólag teljesen értelmetlen tevékenységben. Sokszor lustának, durvának tűnnek, majd a legvártnál nagyobb helyzetekben szeretetteljesek, segítőkészek. (Csíkszentmihályi, 2012.)

A kiskamaszok már nem követik egyértelműen a felnőtt társadalom mintáit; kezdik kialakítani saját, belső mintáikat.

A serdülők egyik feladata, hogy elsajátítsák a társadalomban való részvételhez szükséges cselekvési mintázatokat. Ehhez életszokásokat kell felvenniük. Meg kell tanulniuk, hogy mindennek megvan a maga ideje; így az alvásnak, evésnek, munkának, pihenésnek, tanulásnak és a játéknak is. Ha nem tanulják meg, hogy hogyan összpontosítsanak az előírt feladatokra a megadott időben és módon, akkor képtelenek lesznek felnőtt feladataik ellátására. Ezért a serdülők első és legfontosabb feladata, hogy hogyan ossza meg a figyelmét a felnőtteknek elvárásainak megfelelően a különféle tevékenységek között.

Az önfegyelem erősödésével egy időben érezniük kell, hogy cselekvéseiknek értéke van és hogy a társadalom által felkínált célok értékesek. Máskülönben olyan jól nevelt felnőtte válnak majd, akik zavartnak érzik magukat és nem elégedettek önmagukkal.

Meg kell tanulniuk, hogy hogyan találhatnak örömet abban, amit csinálnak, hogyan adjanak értelmet az életük eseményeinek azáltal, hogy azokat önként elfogadott céljaikra vonatkoztatják. A sikeres felnőtté válás kulcsa a mindennapi helyzetekben való helyes viselkedés elsajátítása.

A serdülőkorban érzelmi, kognitív és szociális átalakulásokon mennek keresztül és ezekből a változásoktól megerősödnek azok a jellemzők, amelyek a személyiségüket meghatározzák. Az önbizalmat erősíti az emberben, ha tudja magáról, hogy kicsoda.

A felnőtté válás során bekövetkező változások eredményeképpen az érzelmeiknek, céljaiknak, tevékenységeiknek és gondolataiknak meg kell felelniük azoknak a feladatoknak, amelyekkel a társadalom felnőtt tagjai szembekerülnek. Ennek az átalakulásnak az alapja a figyelem, azaz a tudatosan átélt tapasztalatok. Két meghatározó jellemzője van: az egyik, hogy minden tudatos emberi tevékenységhez szükséges a figyelem fókuszolása. Ezért a figyelem felhasználása (mire, mennyi ideig, milyen intenzitással) meghatározza fejlődési lehetőségeiket, és azt, hogy milyen eredményeket érnek majd el az életükben.

A figyelem másik fontos jellemzője az, hogy véges. Amikor egy adott célra figyelünk, akkor az a többi cél rovására történik. Ugyanígy egy személy által feldolgozható információ mennyisége is szűk határok között mozog. (Hamilton, 1981.; Kahneman, 1973.- In:Csíkszentmihályi, 2012.) Mivel minden tudatos emberi tevékenységhez (pl. információ feldolgozásához, a dolgok kivitelezéséhez, egy probléma megoldásához, stb.) szükség van figyelemre, de az csak korlátozottan áll rendelkezésünkre, ezért választanunk, lemondanunk kell olyan kívánatos élményekről, tapasztalatokról, amelyeknek megszerzésére már nincs elegendő energiánk.

A gyerekek spontán módon számukra kellemes dolgokra irányítják a figyelmüket; olyan játéktevékenységekre koncentrálnak, amelyektől jól érzik magukat, mert azok azonnali örömet váltanak ki. A felnőtté válás folyamatában meg kell tanulniuk azt is, hogy közvetlen és azonnali kielégülést nem nyújtó feladatokat is elvégezzenek. Ezek a feladatok többnyire nélkülözhetetlenek a későbbi terveik megvalósításához. A siker záloga, hogy a felnőtt hogyan aknázza ki a rendelkezésére álló, véges mennyiségű pszichikus energiáit, azaz a figyelmét. Ha figyelmét olyan dolgokra irányítja, melyek készségeit fejlesztik, miközben önbizalmát is erősítik, akkor erőforrásait hatékonyan használja fel. Abban az esetben, ha unalomra, lázadásra vagy pusztá szórakozásra pazarolja, akkor a szocializáció kudarcba fullad, mert az értékes pszichikus energia kárba vész.

Ahhoz, hogy egy közösség működőképes legyen szükséges, hogy a közösség tagjai tiszteletben tartsák egymás testét és tulajdonát, valamint szükséges a bizalom kialakulása. A deviáns viselkedések (pl. kábítószer, nemiség, erőszak stb.), melyeket gyakran a serdülőkorhoz kötnek, aláássák a társadalmat, mert pazarolják annak pszichikus energiáját, valamint rombolják a közösség életéhez nélkülözhetetlen bizalmat. Ezért rendkívül fontos, hogy megtaláljuk azokat a módszereket, amelyek segítségével a fiatalok rendbontása megfékezhető. A társadalomnak létre kell hoznia olyan eljárásokat, amelyek lehetővé teszik a serdülők bevezetését a felelőségekkel járó felnőttkorba.

A serdülők előtt számos lehetőség és akadály áll a felnőtté válás folyamatában. Ebben a folyamatban a serdülők belső történései (öröm, fájdalom, frusztráció, remények, kiábrándulások) sokkal fontosabbak, mint a külső történések. Hogyan válhatnak a serdülők érett felnőttekké anélkül, hogy elveszítenék a lelkesedésüket? (Csíkszentmihályi, 2012.) Úgy, hogy megőrzik játékosságukat. A játék biztosíthatja, elősegítheti a zökkenőmentes átmenetet a serdülőkorból a felnőttkorba.

Ebben az életszakaszban zárkózottabbá válnak, nem szívesen nyilatkoznak bensőbb ügyeikről. Ennek oka a növekvő magánszféraigény és az, hogy szeretnék elszakadni a felnőttek gondolkodásától és törődésétől.

Erre a korcsoportra az ellenállhatatlan versenyezhetnék, a csillapíthatatlan munkakedv és a szenvedélyes gyűjteménykészítés jellemző. Valódi jártasságokra és készségekre akarnak szert tenni. A vizsgált időszak első felében sokat vesztenek kreativitásukból, inkább az érdekli őket, hogy mit hogyan kell csinálni. Meg akarják tanulni a szerszámok használatát. Ebben az életszakaszban már viszonylag sokáig tudnak nagy összpontosítással dolgozni és a kézügyességük is megfelelő ahhoz, hogy véghezvigyék, amit elterveztek. Ezekben a tevékenységekben még támaszra szorulnak, de mindenesetben valódi élményre van szükségük. Szívesen néznek meg valódi üzemeket, gyárakat, munkahelyeket, lehet velük kempingezni, túrázni, kerékpározni. Fontos, hogy ezeket az élményeket ne rutinszerűen végezzük, hanem adjunk teret a játékoságnak, képzeletnek. A készségszerzési vágyak kielégítése mellett ügyelni kell a kreatitás ösztönzésére, támogatására. Ez a két dolog együtt adja a gyermekek által megszerzendő önfegyelem elsődleges formáját. Az önfegyelemre nevelésben fontos szerepet játszik a művészeti nevelés. Ennek kezdeti lépése, hogy a megismerkednek a művészi közeggel (szabad kifejezés által), majd megtanítjuk nekik a vonatkozó technikai készségeket. Ezt követi a személyes kifejezés keresése.

Úgy segíthetjük a gyermeki kompetencia fejlődését, erősíthetjük a gyermek saját érzéseibe vetett bizalmát, hogy játékoságát a művészetek segítségével újítjuk meg. (Sutton-Smith, 1986.)

A játékoság és a kreativitás kölcsönösen összefügg. A játékoság alatt azt értjük, hogy kipróbálunk dolgokat csak úgy, szórakozásból. Amikor a gyerekek ismerkednek valamivel, eleinte meglehetősen óvatosak, s a reakcióik is megfelelnek a tárgynak, de idővel egyre több újdonságot vezetnek be a tárgy való ismerkedésbe. Azaz játékosabbá válnak.

A játékot és a kreativitást is egy viszonylag tekintélyes tartalmú, szokásos reakciókból álló szakasz előzi meg. Közös jellemzőjük az újdonság, de a kreativitás célratörőbb és tudatosabb, mint a játék. A játék nem feltétlenül teremt újat és szubjektívabb. A játék szolgáltatója az újdonságok eszköztárát a kreativitás számára.

Ez a korosztály lelkesen játszik társasjátékokat. Játszva legalább annyit tanulnak, mint a hagyományos módszerek segítségével. A motiváció szempontjából a játék viszi el a pálmát. Játszunk minél többször, találunk ki új szabályokat, majd készítsünk saját társasjátékokat.

A játéktervezés és annak megbeszélése, hogy mi kerüljön be az adott játékba, az emberi viselkedés alapkérdéseire vezet el a csoportot. (Sutton-Smith, 1986.)

Játék a felső tagozaton

Játék a szaktantárgyi órákon

Amióta elkezdtem tanítani, a játék szerves része a tanítási óráimnak. Számos didaktikai feladat megvalósítására használtam. Az óra elején arra, hogy átismételjük az előző órák anyagát és bevezetésre kerüljön az új anyag, mindeközben a tanulók érdeklődésének felkeltésére, motiválására. Az óra további részében a motiváció fenntartására, ismeretek rendszerezésére, rögzítésére. Az óra végén ismétlésre, a tanultak áttekintésére, lazításra, az óra lezárására.

A kollégáim visszajelzései és saját tapasztalatom azt mutatja, hogy mindezek mellett a játék jóval összetettebb, mélyebb és tartós változást eredményezett a tanulók viselkedésében, egymással és a tanárokkal való kapcsolataikban, a tanuláshoz való hozzáállásukban, kommunikációjukban, személyiség fejlődésükben. Ezek hatására kezdtem el tudatosabban kiaknázni a játékokban rejlő lehetőségeket. Az együttjátszás során jobban megismertem a tanulóimat, megértettem viselkedésüket. Ezáltal olyan információkra tehettem szert, ami megkönnyítette a tanulók motiválását, az együttműködés kialakítását. Megnyitotta a személyre szabott fejlesztési lehetőségek előtt az utat. Az órai konfliktusok száma jelentősen lecsökkent. Ritkán vagy egyáltalán nem látogatták a mellékhelységet óra közben.

Az általam tanított tárgyak általában nem tartoznak a tanulók kedvencei közé. A biológia, kémia, egészségtan és a természetismeret másfajta gondolkodást, készségeket, tanulási stratégiákat igényel, mint azt a tanulók az alsóban illetve más tantárgyak esetén megszokták. Sok tanulónak ez a váltás nehézséget okoz, elveszi a kedvét ezeknek a tárgyaknak a tanulásától. Aki pedig az elején lemarad, az a későbbiek során csak nagyon kemény munkával tudja pótolni a kimaradt ismereteket. Mindezek miatt rendkívül fon-

tosnak tartom a tanulók érdeklődésének felkeltését, fenntartását a tanulási folyamat során. Ehhez jó eszköz a játék, melynek fejlesztő hatása nem rögtön nyilvánul meg. Nagyon fontos, hogy ne magyarázzuk meg a gyerekeknek a játék fejlesztőhatását. Ezzel ugyanis a játéknak azt a lényeges sajátosságát szüntetjük meg, hogy önmagáért a cselekvésért folyik. A játék az játék! Játsszunk és hagyjuk a játékot önmagában hatni! Még egy fontos szabály: a játékban a tananyag ismerete nem cél, hanem egy eszköz, amely segít a játék céljának elérésében.

Játékok a tanóra elején

Akasztófa

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: Kréta, tábla

Idő: A feladvány nehézségétől és az osztálytól függ, max. 10 perc

Fejlesztett terület: önfegyelem, kommunikáció, nyelvi kompetencia, önbizalom, kompetenciaérzés, stratégiai gondolkodás, szociális kompetencia, együttműködés, szókincs, analízis-szintézis, helyesírási készség, szabálytudat

Munkaforma: osztályszintű, páros, csoportos játék

A játék leírása: Ez a játék az örök sláger a gyerekek körében. Bárhol, bármikor játszható, soha nem unják meg. A tanórán némileg változtattam a játék szabályain, anélkül, hogy ez a játék lényegét érintette volna.

A táblán vízszintes vonalakkal jelöljük a feladvány betűit, a szavak között kis szünet hagyunk. Ha a megfejtés egy mondat, akkor az írásjeleket is feltüntetjük. A kétjegyű betűket jelölő vonalakat alul összekötjük egy csészevonallal. Ezt általában nem kell elmondani, mert a gyerekek ismerik a játékot.

Az a tanuló javasolhat egy betűt, aki az általam feltett kérdésre jól válaszol. Az válaszolhat, aki jelentkezik és felszólítottam. A bekiabálásokat figyelmen kívül hagyom, így elég hamar leszoknak róla. Először csak mássalhangzókat lehet mondani, ha már nincs benne több mássalhangzó, csak akkor lehet magánhangzókra is tippelni.

Ha olyan betűt mond, ami megtalálható a feladványban, akkor azt beírjuk a megfelelő helyre/helyekre (ha több is van belőle), ha nincs benne a feladványban, akkor a táblán rögzítjük és rajzolom az akasztófát. Az egész osztály játszik. A játék elején megegye-

zünk abban, hogy mi a következménye annak, ha ők nyernek és mi annak, ha nem találják ki a feladványt az akasztófa elkészültéig. Általában a „nyeremény” az, hogy a következő órán nincs felelés. Amiben megegyezünk, azt betartom, de időnként kihasználom a kiskapukat. Például, dolgozatot íratok felelés helyett. Legközelebb pontosabban fogalmazzák meg, hogy mi legyen a jutalom, ha sikeresen találják ki a feladványt. (Még eddig egyetlen osztály sem érvelt azzal, hogy a dolgozat, tulajdonképpen írásbeli felelet és így nem írathatom meg.) A természettudományokban nagyon fontos a precíz fogalmazás. A játék ezt is gyakoroltatja velük.

Gyakran előfordul, hogy egy vagy több tanuló is a többséggel szemben játszik és szándékosan olyan betűket mond, amelyek nagy valószínűséggel nem szerepelnek a feladványban (pl. x,w, stb.) Ilyenkor egy-egy vicces megjegyzéssel oldom a feszültséget a gyerekek között (pl. Ő az én beépített emberem)

A feladvány kezdetben egy-egy fontos fogalom volt az új anyagból. A szemfülesebb gyerekek hamar rájöttek erre, s a tankönyvet lapozva, szinte a játék elején bemondták a megfejtést. Így később egy-egy közmondás, találós kérdés, egy állítás vagy kérdés lett a megfejtés, ami tovább lendítette az óra menetét az új anyag felé.

Fontos, hogy a pedagógus ne csak vezesse, hanem részese is legyen a játéknak. Fontos, hogy a tanulók azt érezzék, hogy van tétje a játéknak. Ezt elősegítheti egy kis öröm a pedagógus részéről, amikor a gyerekek nem találják el a feladvány betűit. Ezzel fokozza a játék izgalmát, a gyerekek egyre jobban bevonódnak. A játék végén, mikor a tanulók megfejtik a feladott rejtvényt, egy kicsit legyen csalódott a pedagógus, amiért nem ő nyert és gratuláljon az osztálynak a szép teljesítményért. Ezzel példát mutat arra, hogyan kell kezelni azt a helyzetet, amikor egy játékból nem győztesen kerülünk ki. A játék jó hangulatot teremt, növeli az önbizalmat és a kompetenciaérzést a tanulóknak, amelyekre a tanóra további részében építhetünk.

Vigyázzunk arra, hogy ne használjuk minden órán, ne váljon megszokássá a játék!

Mindent vagy semmit

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: dobókockák, kérdéssor

Idő:10 perc

Fejlesztett terület: logikai készség, kombinációs képesség, figyelem, kreativitás, humor, önbizalom, kompetenciaérzés

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: Egy televíziós játék mintájára alakult ez a játék. Végleges formáját a tanulókkal együtt alakítottuk ki. A felelés okozta feszültség oldására használok, miközben a tanuló - kockázatvállalás nélkül - fel tudja mérni saját tudását. Az önként jelentkező tanulónak tíz kérdésre kell válaszolnia. Amennyiben minden kérdésre tud felelni, akkor ötös osztályzatot kap, ha nem sikerül mind a tíz kérdésre válaszolnia, akkor nem történik semmi, nem kap értékelést.

A kezdő kérdést a tanuló választja úgy, hogy mond egy számot, s a számhoz tartozó kérdésre kell válaszolni. A kérdések száma folyamatosan változik, mindig kiegészül az új anyagra vonatkozó kérdésekkel. A következő kérdés a szerencsén múlik. Számos lehetőség nyílik a következő kérdés kiválasztására, érdemes ezt is időnként változtatni. Nem igényel eszközt, ha az osztálytársaktól kérünk egy számot, majd a kérdéssoron annyit lépünk előre vagy hátra, amennyi a mondott szám értéke, vagy az aznapi dátumban található számokat is használhatjuk a kérdés kiválasztására. A tanulók élvezik, ha dobókockával/dobókockákkal dobott számok segítségével történik a kérdés kiválasztása.

A tanulók játék stratégiája a tanév folyamán változik: az év elején szinte mindenki szeretne így felelni, de kevesen tudják megválaszolni mind a tíz kérdést. Még kevés a kérdések száma, s buzgón írogatják a füzetükbe az elhangzott kérdéseket. A szemfülesek hamar észreveszik, hogy ugyanazok a kérdések szerepelnek a játékban, mint az év elején az órára való készülést segítése céljából kiadott kérdéssorban. Ezután több időt fordítanak a felkészülésre, s egyre többen képesek megválaszolni a tíz kérdést. Jellemző, hogy a kérdések számának növekedésével fordított arányban változik a jelentkezők száma. Általában a jó tanulók és a szorgalmas gyerekek a legkitartóbbak.

Mit rejt a kép?

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: Képdarabok, hátoldalukon számozva

Idő: max. 10 perc

Fejlesztett terület: logikai gondolkodás, figyelem, önfegyelem, problémamegoldó gondolkodás, vizuális figyelem, kommunikáció, stratégiai gondolkodás, önbizalom, kompetenciaérzés

Munkaforma: osztályszintű, páros, csoportos játék

A játék leírása: A feladványt ábrázoló képet darabokra vágjuk. Minden képrészlet hátuljára egy számot írunk. A kép darabjait képpel lefelé elhelyezzük a táblán mágnesekkel vagy gyurmaragasztóval. A tanulók a számokat látják. Választhatnak, hogy melyik számot kérik. Minden számhoz tartozik egy kérdés. Amennyiben meg tudják válaszolni a kérdést, akkor az adott számmal jelzett képrészletet megfordítjuk; ha nem tudják a választ, akkor lefordítva marad. Csak attól a tanulótól fogadom el a választ, aki jelentkezett és felszólítottam. A bekiabált válaszokat figyelmen kívül hagyom. A tanulóknak az a feladata, hogy kitalálják, hogy mit ábrázol a kép.

A darabszámmal a feladat nehézségi szintjét tudjuk befolyásolni; kevés darab könnyebben kitalálható az, hogy mi látható rajta. Nehezítés lehet az is, ha a jellemző képrészletek nem középen helyezkednek el, illetve, ha a jellemző képrészletekhez nehezebb kérdéseket kapcsolunk.

A kép kapcsolódhat az új anyaghoz, vagy bevezethet egy másik feladatot.

Puzzle

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: szétvágott kép/képek, mágnes, gyurmaragasztó, ragasztó

Idő: 5-10 perc nehézségtől függően

Fejlesztett terület: vizuális figyelem, szociális kompetencia, rész-egész viszonya, önfegyelem, együttműködés

Munkaforma: osztályszintű játék, egyéni, páros, csoport játék

A játék leírása: Játsható az egész osztállyal vagy kiadható csoportmunkában is. A két esetben eltérőek a szabályok.

Ha az egész osztállyal játszunk, akkor aki, az általam feltett kérdésre jól válaszol, kap egy kép darabot, amit felhelyez a táblára. Csak attól a tanulótól fogadom el a választ, aki jelentkezett és felszólítottam. A bekiabált válaszokat figyelmen kívül hagyom. A következő képrészletet megpróbálják a már a táblán levőhöz illeszteni. Az utolsó kép-

részletet felrakó tanuló fejezi be a kép kirakását. A tanulók a játék során, ha szükségesnek látják, akkor átrendezhetik a puzzle darabjait.

Csoportmunka esetén minden csoport kap egy borítékot, amelyben a puzzle darabok találhatóak. Ki kell rakniuk a képet és fel kell ragasztaniuk egy A4-es lapra. Ezután, el kell mondaniuk, hogy a kép alapján mit gondolnak, mivel fogunk foglalkozni az órán. A választ mindenesetben indokolniuk kell. A csoportoknak kiadott képek lehetnek azonosak vagy különbözőek is.

Bingo

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: papír, ceruza

Idő: 5-6 perc

Fejlesztett terület: figyelem, reakcióidő, memória, szabálytudat, munkatempó

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: A tanulók a füzetükben, én a táblán készítünk egy 3*3-as négyzethálót. Minden négyzetbe beírunk egy-egy előre megadott szót. A tanulók feladata, hogy az elhangzott állítást, definíciót megfeleltessék a négyzethálóban található szavak egyikének. Ha megtalálták, hogy melyik szóhoz tartozik a meghatározás, akkor azt a szót áthúzzák. Abban az esetben, ha egy sorban vagy oszlopban, vagy átlóban az összes szót kihúzták, akkor hangosan azt kiáltják, hogy bingo! A nyertes az lesz, aki először kiáltja, hogy bingo, hibátlan a megoldása és meg tudja ismételni a három szóhoz tartozó meghatározást. Háromféle változatban szoktuk játszani.

1. változat: A szavakat előre meghatározott módon kell beírni a négyzethálóba. Előnye, hogy szabályozható, hogy hány kérdés után lehet bingot kiáltani.
2. változat: A tanulók szabadon választhatják ki, hogy melyik szót melyik négyzetbe írják. Itt nagyobb szerepe van a szerencsének.
3. változat: Ezt a formát számonkéréshez használom. Előnye, hogy rendkívül gyorsan javítható. Ilyenkor a táblán felrajzoljuk a 3*3-as négyzethálót, beleírjuk a szavakat. A gyerekek üres négyzethálót készítenek. Ők nem szavakat, hanem számokat írnak a négyzetekbe a következő szabály alapján. Az elhangzott meghatározás vagy kérdés számát abba a négyzetbe írják, amelyben az a szó szerepel, amelyre a meghatározás illik vagy válasz a feltett kérdésre. Így minden sor-

ban egy háromjegyű szám alakul ki. A három darab háromjegyű szám ellenőrzése pillanatok alatt megvan.

„Legyen ön is milliomos”

Korosztály: 10-14 év

Eszközök:-

Idő:10 perc

Fejlesztett terület: logikai gondolkodás, szociális kompetencia, együttműködés, szövegértés, reakcióidő, szabálytudat

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: Ezt a játékot számonkéréskor szoktuk játszani. A játék egy televíziós játék mintájára történik. A felelőnek/játékosnak tíz kérdésre kell válaszolnia. A válaszadásra minden kérdésnél 1 perc áll a rendelkezésére. Minden kérdésnél négy válasz lehetőség közül választhat, illetve segítséget kérhet az alábbi módokon:

- Közönség segítsége: Kérheti az osztály segítségét. A tanulók szavaznak az egyes válasz lehetőségekre. A felelő ez alapján dönt, hogy melyik választ fogadja el.
- Telefonos segítség: Kiválasztja egy osztálytársát, aki segít a választásban (mond egy tippet) Ez alapján hoz döntést a tanuló.
- Felező: Elveszek két rossz megoldást

Ezeket a segítségeket csak egyszer veheti igénybe. A megválaszolt kérdések száma alapján kap érdemjegyet a tanuló. (pl. 10 helyes válasz: ötös, 8-9 helyes válasz: négyes, 6-7 helyes válasz: hármas, 4-5 helyes válasz: elégséges, 4-nél kevesebb helyes válasz: elégtelen). A játék során csak olyan kérdéseket kapnak a tanulók, amelyekre a tananyag és az órai munka alapján tudniuk kell a választ. Az értékelést mindig a tanulókkal együtt alakítjuk ki.

Játékok a tanóra végén

Barchoba

Korosztály:10-14 év

Eszközök:-

Idő: szabadon választott, hogy mennyi időt szánunk rá

Munkaforma: osztályszintű, páros, csoportos játék

Fejlesztett terület: logikai gondolkodás, figyelem, kompetenciaérzés, szociális kompetencia, kommunikáció, általános tájékozottság, szókinés, beszédértés, főfogalmi gondolkodás, szabálytudat

A játék leírása: A játékhoz szükség van egy válaszoló és kérdező játékosokra. Kiválasztunk az önként jelentkezők közül egy személyt, ő lesz az, aki kigondol egy fogalmat, tárgyat, élőlényt és ő fog válaszolni a feltett kérdésekre. A válaszadásra csak az igen, nem, nem-jellemző, nem tanultuk szavakat, szókapcsolatokat használhatja. A kérdezőknek ennek megfelelően kell feltenni a kérdéseiket. Aki rákérdez a megoldásra és nem találja el, az kiesik. Aki helyesen oldja meg a feladványt, az helyet cserél a válaszadóval.

Szoktuk úgy is játszani, hogy egy valakit kiküldünk a teremből. A többiek megegyeznek a feladványban. A kiküldött tanulót visszahívjuk, s neki kell kérdések segítségével kitalálnia, hogy mire gondoltak a többiek. A kérdés és válaszadás szabályai megegyeznek a fent leírtakkal.

Fekete, fehér, igen, nem

Korosztály:10-14 év

Eszközök:-

Idő: szabadon választott, hogy mennyi időt szánunk rá

Fejlesztett terület: kommunikáció, figyelem, logikus gondolkodás, önfegyelem, türelem, kitartás

Munkaforma: osztályszintű, páros, csoportos játék

A játék leírása: Egy önként jelentkező tanulónak teszünk fel kérdéseket a tananyaghoz kapcsolódóan. A válaszadó nem mondhatja ki a fekete, fehér, igen, nem szavakat. A kérdezők pedig igyekeznek kimondatni a válaszadóval ezeket a szavakat. Akinek a kérdésére adott válasz során elhangzanak a tiltott szavak, az helyet cserél a válaszadóval.

Kezdetben gyorsan cserélődnek a válaszadók, rövid menetek alakulnak ki. Minél többet játszunk, annál nagyobb kihívást jelent kimondatni a válaszadóval a tiltott szavakat.

Sokat tanulnak egymástól. Hamar átveszik a sikeres válaszokat a tipikus kérdésekre. (pl. Milyen színű? Világos. Vagy pont olyan a színe, mint....)

Activity

Korosztály:10-14 év

Eszközök: papír, kréta, tábla

Idő: szabadon választott, amennyi időt szánunk rá

Fejlesztett terület: kommunikáció, figyelem, önfegyelem, szociális kompetencia, együttműködés

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: A feladványokat a gyerekek írják a tananyaghoz kapcsolódóan kis papírcsíkokra. Minden tanuló három feladványt készíthet. Ezeket a cédulákat összehajtjuk, és egy dobozba rakjuk. Készítünk egy másik dobozba három cédulát a következő feliratokkal: mutogatás, rajzolás, körülírás.

Az osztályból két csapatot hozunk létre. Az egyik csapatból egy tanuló kiáll a többiek elé. Húz a két dobozból egy-egy kártyát, s a megadott módon megpróbálja a többiekkel kitaláltatni, hogy mi van a kártyán. Az első egy percben csak a saját csoport találgathat. Az egy perc lejártá után szabad a rablás, a másik csoport is kitalálhatja a feladványt. Aki kimondja azt a szót, ami a cédulán szerepelt, az fogja a következő feladványt a többieknek elmutogatni, lerajzolni vagy körülírni. Minden megfejtés egy pontot ér az azt megfejtő csapatnak.

Tabu

Korosztály:10-14 év

Eszközök: feladvány kártyák

Idő: szabadon választott, amennyi időt szánunk rá

Fejlesztett terület: kommunikáció, figyelem, önfegyelem, szociális kompetencia, együttműködés, auditív emlékezet, auditív figyelem, szabálytudat, szókincs

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: Az osztály tanulóiból két csapatot alakítunk. Mindkét csapatból választunk egy játékost. Az egyik lesz a húzó játékos, a másik az ellenőrző játékos. A húzó

játékos húz a feladvány kártyák közül. Az ő feladta lesz, hogy a feladott szót úgy írja körül, hogy magát a szót és a kártyán feladvány alatt szereplő szavakat nem mondhatja ki. Ezt az ellenőrző játékos ellenőrzi. A húzójátékosnak egy perc áll a rendelkezésére, hogy a saját csapatával minél több szót kitaláltasson. Lehet passzolni, ilyenkor másik kártyát kell húzni. Minden helyes megfejtés után új kártyát kell húzni. Amennyiben a húzó játékos kimondja magát a szót vagy a tiltott szavak egyikét, azt az ellenőrző játékos jelzi, akkor több feladványt nem húzhat (akkor sem, ha még nem járt le a rendelkezésére álló egy perc), a másik csapat jön. Új húzó és ellenőrző játékost választunk, és a játék folytatódik. Az a csapat nyer, amelyik a játék végéig több szót tud kitalálni.

Játékok a tanórán

Maradj talpon

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: székek, stopper (mobiltelefon)

Idő: Egész órán szoktuk játszani

Fejlesztett terület: Stratégiai gondolkodás, figyelem, kommunikáció, reakcióidő,

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: Ezt a játékot összefoglalásnál szoktuk játszani. Alapja egy televíziós játék. Előre kiválasztunk (még az előző órán) az önként jelentkező tanulók közül tizenkét főt. Ők lesznek a játékosok. A többiek pedig kérdésekkel készülnek a játékra. Mindenki tizenkét kérdéssel készül. A játék során mindenki a saját kérdéseit teheti fel a játékosoknak és ő dönti el azt is, hogy elfogadja-e a játékos által adott választ. Minden játékos egy széken áll a játék során, amelyeket körbe helyezünk el. A kérdező a kör közepén áll. Kiszámoljuk a kezdő játékost, ő kapja az első kérdést. Ha helyesen válaszol a feltett kérdésre, akkor kiválaszthatja, hogy melyik másik játékos kapja a következő kérdést. Minden játékosnak az a célja, hogy kiejtse a játékból a többieket és csak ő maradjon talpon a játék végére, s ezzel megnyerje a játékot. A válaszadásra minden játékosnak egy perc áll a rendelkezésére. Ezt a nézők mérik.

Az a játékos, aki nem tud vagy rosszul válaszol a kérdésre, az leugrik a székről. Ennek az eseménynek a gyerekek számára nagy jelentősége van. Igen sokféleképpen képesek ezt az egyszerű cselekvést végrehajtani.

Egy perc és nyersz

Korosztály:10-14 év

Eszközök: a feladattól függ

Idő: 1 perc

Fejlesztett terület: reakcióidő, figyelem, szövegértés,

Munkaforma: egyéni, páros, csoportos játék

A játék leírása: Ezt a játékot akkor szoktuk játszani, mikor lankad a figyelem. Az egész osztály játszik. A tanulóknak pontosan egy perce van, hogy végrehajtsák a feladatot, amit adok nekik. Az időt én mérem, attól a pillanattól kezdve, hogy elmondtam a feladatot. Mindig olyan feladatot kell adni, amely kihívást jelent a tanulók számára. Ez lehet tréfás feladat, testmozgás vagy le kell írni valamit. Azok a tanulók, akik egy perc alatt teljesítik a feladatot, jutalomban részesülnek. A jutalom egy-egy kártya, amelyek a későbbiek során beválthatók. (pl. Egy felelésnél passzolhatsz vagy segítséget kérhetsz a dolgozatírásnál egy feladat megoldásánál stb.) Ezek a kártyák nagyon népszerűek a tanulók körében.

Víz, föld, levegő

Korosztály:10-14 év

Eszközök: labda

Idő: 5-10 perc

Fejlesztett terület: auditív figyelem, auditívészlelés, emlékezet, reakcióidő, szabálytudat, figyelem, koncentráció, általános tájékozottság, szókincs, asszociációs gondolkodás, logikus gondolkodás, szem-kéz koordináció

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: A tanulók körben ülnek. A körben állva a labdát véletlenszerűen az egyik tanulónak dobom, miközben azt mondom, hogy „víz” vagy „levegő” vagy „föld”. A tanulónak az a feladata, hogy a labdát elkapja és mondjon egy állatnevet, amely a megjelölt élettérben él és visszadobja a labdát nekem. Ha a tanuló hibás választ ad vagy nem tud gyorsan, egyből válaszolni, vagy olyan állatnevet mond, amit már előtte mondott valaki, akkor helyet cserél velem. Ettől kezdve ő áll a kör közepén, ő dobja a labdát valakinek.

Kémia órán úgy módosul a játék, hogy a megnevezett anyagnak megfelelő halmazállapotú másik anyagot kell mondani. (víz – folyadék, levegő – gáz, föld – szilárd)

Játszható más kategóriákkal is. pl. elem – vegyület - keverék; ragadozó – növényevő - mindenevő; főváros – város – falu; tenger – folyó – tó stb.

Tapasztalatok

Többször kaptam a kollégáktól olyan visszajelzést, hogy „jó látni a gyerekeket a kémia terem előtt, ahogy fehér köpenyben, a füzetből tanulva váraognak!” A gyerekek szívesen jönnek az órára. Sokszor, amikor véletlenül összefutunk a folyosón, érdeklődnek, hogy mi fog történni az órán. Nagyon örültem, amikor az egyik kollégánóm elmesélte, hogy az a tanuló, akit versenyre készített fel, nem járult hozzá, hogy kémia óráról kérje el.

Érezhető a változás a tanulók hozzáállásában, csak nagyon ritkán, mennek ki óra alatt a mellékhelységbe. Az órák jó hangulatúak. Nincs tiltakozás dolgozatírásnál, nem akarják elkerülni a számonkérést.

Fontos, hogy ne minden órán ugyanazt a játékot játsszuk, ne váljon megszokássá egy-egy játék. Ne legyen tele zsúfolva az óra játékkal, nem szükséges minden feladatot, órai munkát játékká alakítani.

A tanórán használhatjuk a játékot a tananyag felvezetésére, átismétlésére, gyakorlására és átadására is. Ha sikerül a tanulók érdeklődését felkelteni, akkor önként fognak tanulni, elmélyedni a témában. Ha valamilyen élmény kapcsolódik a gyerekek számára az adott tananyaghoz, jobban megjegyzik azt.

Játék az osztályfőnöki órákon

Az osztályfőnöki órák nagyszerű alkalmak a közös játéokra. Ezek a játékok tisztán csak a játékról szólnak. Nem árt, ha az órára több játékkal is készülünk, hogy a gyerekek aktuális hangulatához megfelelő játékot tudjunk kezdeményezni. Fontos, hogy a játékban való részvétel önkéntes és magáért a cselekvésért zajlik. Azoknak a tanulóknak, akik nem szeretnének játszani, más lehetőségeket kell felkínálni. Legjobb, ha a játékhoz kapcsolódó feladatot kapnak (pl. mérjék az időt), valószínűleg a többiek jó hangulata őket is magával ragadja és beállnak ők is a játékba.

Ha van rá lehetőségünk és az időjárás engedi, akkor a szabadban játsszunk.

Az osztály bemutatása

Ez a felső tagozatos osztály ötödikben alakult úgy, hogy a három negyedik osztályból a gyerekeket szétválogatták két osztályba. Az egyik osztályba kerültek a jó képességű gyerekek, ebbe az osztályba a többiek. Az osztályfőnöki teendőket ellátását nem vállalta egyik kolléga sem, így lettem én, mint új kolléga az osztályfőnök.

Az osztályba 31 tanuló járt. Ez az osztály volt az iskola legnagyobb létszámú osztálya. A nemek megoszlása: 12 kislány, 19 fiú. Az osztály tanulói közül tizenhat beilleszkedési, tanulási, magatartási nehézséggel küzdő tanuló, és egy fő sajátos nevelési igényű tanuló. A tanulási nehézségek mellett egy kivétellel minden tanulónak voltak családi problémái (elvált szülők, új házasság-új gyerek, örökbefogadott gyerek, szülők pereskedése a gyerek elhelyezése ügyében, egyik szülő halála). Egy tanuló kínai állampolgár, nem beszélte rendesen a nyelvet. Sok konfliktus volt az osztályban a gyerekek között, amelyekben nem ritkán voltak agresszív megnyilvánulások is. Gyakoriak voltak a konfliktusok a pedagógusokkal is. Ha találkoztam a kollégákkal, ömlött rám a panasz áradat. Volt néhány tanuló, aki sokat hiányzott igazolatlanul. Ezt az évvégére sikerült mérsékelni. A szülők egy része belefáradt az állandó problémákba, tehetetlennek érezte magát, úgy érezték nem kapnak segítséget. Voltak olyan szülők, akik tagadták a problémákat, a pedagógusokat hibáztatták, viselkedésük az iskolával szemben ellenséges volt. Akadtak olyan szülők, akik egyáltalán nem foglalkoztak a gyerekekkel, volt olyan is, hogy napokra eltűnt az egyik kislány anyukája a kistestvérével együtt és a kislány semmit nem tudott róluk. Szerencsére volt néhány szülő, akikkel kialakult az együttműködés.

Osztályfőnöki órán ismerkedős, közösségépítő játékokat szerettem volna játszani velük. Körbe rendeztük a székeket és mielőtt bármit mondhattam volna kijelentették, hogy ők nem akarnak közösségépítő játékokat játszani. Így leültünk és elkezdtünk beszélgetni a játékokról. Milyen játékokat szoktak játszani, kivel szoktak játszani, melyik a kedvenc játékuk témaköröket jártuk körbe. A legtöbben azt a választ adták, hogy a számítógépen vagy a mobiltelefonjukon játszanak, legtöbbször egyedül. A lányok említették a karaoke-t. Néhányan a sportokat mondták (foci, jégheki). A szünetekben többször láttam, hogy a fiúk ülnek egymás mellett a padon, mindegyik a mobiltelefonján játszik, közben a játékról beszélgetnek, sokszor nem is ugyanazt a játékot játszották. Azok a fiúk, akiknek nem volt mobil telefonjuk, közrefogták az egyik telefonon játszó osztálytársukat és nézték, hogy hogyan játszik.

Miután az iskolában tilos mobiltelefonokat használni és a telefonokat nem tudták használni, megnőtt a konfliktusok száma, ezért állandó felügyeletet igényeltek. Minden időmet velük töltöttem.

A konfliktusok kezelésére közösen eljárásrendet dolgoztunk ki. Minden konfliktust ki-elemeztünk, megbeszéltünk és minden érintettnek elfogadható megoldásokat kerestünk.

Az osztályfőnöki órákon folyamatosan próbálkoztam közös játékba bevonni őket. Eleinte ezek a játékkalkalmak arról szóltak, hogy vitatkoztak arról, hogy milyen játékot játszunk, ki kivel nem lesz egy csoportba, ki kinek nem fogja meg a kezét stb. Rengeteget beszélgettünk ezekről a problémákról és a lehetséges megoldásokról. Közben természetismeret órán is próbáltam játékos feladatokat adni nekik, de folyton ellenállásba ütköztem. Azt tapasztaltam, hogy a játékkultúrájuk kialakulatlan, játék tevékenységük szegényes. Együtműködésre nem hajlandóak, mindegyik megy a saját feje után, kompromisszumokba nem mennek bele. Próbáltam sok közös programot szervezni számukra, azt remélve, hogy a közös élmények, majd a közös játék alapjai lehetnek. Sajnos ezeken a programokon csak 4-5 fő vett részt.

Mivel nem ismertek olyan játékokat, amelyeket szívesen játszottak volna közösen, ezért én folyamatosan javasoltam játékokat számukra. Nyilvánvalóvá vált, hogy először játszani kell megtanítani őket. A szabályok elmagyarázása és annak megértetése, hogy a szabályok mindenkire egyformán érvényesek és nem lehet őket önkényesen megváltoztatni sok energiát vitt el. Ezért kezdetben olyan játékokat kerestem, amelyeknek kevés, egyszerű szabálya van, nem kell a többiekkel együtműködni, nem kell a többieket megérinteni. Amire nagyon figyeltem az a szabályok következetes betartása volt. Az első ilyen játékok az osztály kedvencei közé tartoztak később. Az első játék, amit ténylegesen minden vita nélkül tudtunk játszani a „Jeruzsálem – Jerikó” volt, majd ezt követte a „Simon mondja”. Ezt követte a „török – görög”. Ebben a játékban már létre kell hozni csapatokat, de még mindig egymástól függetlenül játszanak a játékosok. Majd a „zenés székfoglaló” játék következett. Közben testnevelés órákon a különböző kidobós játékok kerültek terítésre. A csapatok kialakítása még mindig nem volt zökkenőmentes. Eleinte önzőn játszottak, de fokozatosan rájöttek, hogy annak a csapatnak nagyobb az esélye a győzelemre, amelynek tagjai összefognak. A matekot és a magyart tanító kollégáinkkal összefogva a tanórákon is egyre több játékos feladatot biztosítottunk számukra.

Mindeközben egyre jobban megismertük egymást, s eljött az első olyan alkalom, amikor sikerült egy jót játszsanunk, senkinek nem volt problémája, nem kellett szajkózni a szabályt. Egyszerűen csak játszottunk és jól éreztük magunkat. Ez az eset egy iskolai rendezvény alkalmával történt. Az tantermet átrendeztük. A padokat a terem szélére toltuk, szépen megterítettük. Enni-innivaló volt bőven. A székeket körberaktuk és zenés székfoglalót játszottunk. Ez az élmény sokáig meghatározó volt az osztály életében. Ezek után sikerült más játékokat is kipróbálnunk, megtanulnunk. A játékkalkalmak mindig feltöltötték őket, a közös élmények hatására megváltozott a tanulók közötti viszony. Megnőtt az osztályban az összetartás, kevesebb volt a konfliktus az osztályon belül. Megtanulták a kisebb konfliktusokat egymás között megoldani, tudtak segítséget kérni, ha szükséges. Jó néhány tanuló képessé vált arra, hogy ne reagáljon mindenre, figyelmen kívül hagyjon dolgokat. Csökkentek a pedagógusok és az osztály közötti konfliktusok. Változott a gyerekek tanuláshoz való viszonya, sajnos nagyon sok hiányosságuk volt, amit pótolni kellett.

Közel másfél éves küzdelem után megérkezett az első pozitív visszajelzés egy kollégától. Nagy örömmel újságolta, hogy milyen nagyszerű volt az osztállyal együtt dolgozni, úgy viselkedtek, mint az angyalok.

Az alábbiakban bemutatom az osztályom kedvenc játékait. Ezekben mindig mindenki szívesen részt vesz, úgy látszik, ezeket soha nem tudják megunni.

Török-görög

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: -

Idő: 10-15 perc

Fejlesztett terület: auditív figyelem, auditív differenciálás, reakcióidő, szabálytudat, intermodális integráció, önfegyelem

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: Az osztály egyik kedvenc játéka, soha meg nem unják. Az osztály tanulóiból két csapatot alakítunk. A két csapat egymással szemben áll, az egyik csapat lesz a görög, a másik a török. Egy történetet mondok el, amelyben gyakran szerepel a török és a görög szó. Amelyik csapat a nevét hallja mélyen meghajol. Azok, akik eltévesztik vagy késve hajolnak meg, azok kiesnek. Ők a továbbiakban figyelik a játékot, s jelzik,

ha valaki kiesik a játékból. Az a csapat nyer, amelyiknek a játék végén több játékos maradt.

A játék nagy figyelmet és csendet igényel, mert különben a játékosok nem hallják meg a két szó közötti különbséget.

Előfordult már, hogy valamelyik gyerek volt a mesélő. Nagyon élvezték a tanulók a játékot.

Jeruzsálem-Jerikó

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: -

Idő: 10-15 perc

Fejlesztett terület: Auditív figyelem, auditív differenciálás, reakcióidő, emlékezet, szabálytudat, Intermodális integráció, önfegyelem

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: Ez a másik kedvenc. A gyerekek a helyükön állnak. Amikor Jeruzsálemet mondom, mindenki meghajol, Jerikónál felegyenesedik. Ez a szabály rám nem vonatkozik, az én feladatom a játékosok megtévesztése.

Aki eltéveszti, vagy későn reagál, az kiesik a játékból.

Simon mondja

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: -

Idő: 5-10 perc

Fejlesztett terület: auditív figyelem, beszédértés, szabálytudat, intermodális integráció

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: Általában én játszom Simon szerepét és különféle parancsokat osztogatok a gyerekeknek, amit csak akkor kell végrehajtaniuk, ha az utasítás előtt elhangzik, hogy Simon mondja. Ha nem hangzik el és valaki mégis reagál, az kiesik a játékból. A továbbiakban velem együtt figyelj a többiekre, jelzi, ha valaki kiesik. A játékot az a tanuló nyeri, aki legutoljára bent marad a játékban.

Ember a földön

Korosztály:10-14 év

Eszközök: -

Idő: Szabadon megválasztott, ameddig a gyerekek élvezik

Fejlesztett terület: Auditív észlelés, auditív figyelem, szabálytudat, taktilis észlelés, önfegyelem, együttműködés, szociális kompetencia

Munkaforma: osztályszintű játék, csoportos játék

A játék leírása: Ezt a játékot általában az udvaron játsszuk. Egy önkéntesen jelentkező gyerek lesz a fogó, aki becsukja a szemét, s addig nem nyithatja ki, amíg meg nem fog valakit. Mielőtt kinyitná a szemét, meg kell mondania, hogy kit fogott meg. Ha eltalálja, akkor helyet cserélnek, és a játék folytatódik. A fogón kívül senki sem tartózkodhat közvetlenül a földön, ezért mindenki igyekszik valamilyen tereptárgyon elhelyezkedni. A tárgyak között lehet mozogni. A fogó időnként kérhet tapsolást a részt vevőktől, ilyenkor mindenkinek tapsolnia kell, annak is, aki a fogó közelében van. Ha a fogó elkiáltja magát, hogy „ember a földön”, akkor, az a személy, aki ebben a pillanatban a földön tartózkodik, helyet cserél a fogóval.

Levelet hozott a postás

Korosztály:10-14 év

Eszközök: -

Idő: bármikor abbahagyható

Fejlesztett terület: anyanyelvi készségek, szociális kompetencia, figyelem, reakcióidő, logikus gondolkodás, szabálytudat

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: A gyerekek körben ülnek. Egy önként jelentkező tanuló a kör közepén áll. Hangosan azt mondja, hogy levelet hozott a postás annak, aki..., s kiegészíti a mondatot egy jellemzővel, amiről azt gondolja, hogy a körben ülőkre jellemző (pl. aki ebben a hónapban elolvasott egy könyvet) Azok a személyek, akikre igaz az állítás, felállnak és megpróbálnak egy másik székre leülni, mindeközben a kör közepén álló játékos is próbál széket foglalni magának. Aki nem tud leülni, az lesz a postás és a játék folytatódik tovább.

Eleinte csak olyan tulajdonságokat mondtak a gyerekek, amelyek láthatóak voltak (pl. akin fehér zokni van). Később nem látható, de általuk ismert tulajdonságok (pl. januárban született), választási lehetőségek (aki jobban szereti a vanília fagyit a csoki fagyinál) is megjelentek.

Melyik a hamis?

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: -

Idő: kb. 30 perc (a játékosok számától függ)

Fejlesztett terület: logikus gondolkodás, auditív figyelem, beszédértés, szabálytudat, szociális kompetencia, kommunikáció

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: Körben ülünk. Minden részt vevő három állítást mond magáról. A három állításból kettő igaz, egy hamis. A játék kezdetén megkérjük a játékosokat, hogy gondolják ki a három állítást, erre 1 percet biztosítunk. Így gördülékenyebben megy a játék. Miután, hogy az éppen soron levő játékos elmondta az állításait, a többiek megpróbálják kitalálni, hogy melyik volt a hamis állítás. Ezután a játék folytatódik a következő játékosal.

Zenés székfoglaló

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: székek, zene (hangszeres vagy cd-ről)

Idő: a résztvevők számától függ

Fejlesztett terület: auditív észlelés, auditív figyelem, Intermodális integráció, mozgáskoordináció, gyorsaság, figyelem, szabálytudat

Munkaforma: osztályszintű játék

A játék leírása: A játékosok számánál eggyel kevesebb széket, kifelé fordítva körberakunk. Amíg szól a zene, a gyerekek körbejárnak. Amikor elhallgat a zene, mindenkinek le kell gyorsan ülnie egy székre. Akinek nem jut hely, az kiesik. A játék eggyel kevesebb játékosal folytatódik tovább, ezért egy széket kiveszünk a körből. A játékot az nyeri meg, aki utoljára marad.

Játék a tanórán kívüli foglalkozásokon

A következő játékokat az iskolában, tanulószobai foglalkozások keretében szoktuk játszani. Azokban az esetekben jut idő játékra, amikor nem vagy csak kevés házi feladatot adnak fel a kollégák. Ha nincs semmilyen iskolai elfoglaltságuk, a gyerekek igen látványosan tudnak unatkozni. Kellemes és egyben hasznos is az alábbiakban bemutatott játékokkal eltöltött idő.

Torpedó

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: négyzethálós papír, ceruza

Idő: 15-20 perc

Fejlesztett terület: kommunikáció, szabálytudat, beszédértés, nyelvtani ismeretek: betűrend, logikus gondolkodás, téri tájékozódás, figyelem

Munkaforma: páros játék

A játék leírása: Ez egy népszerű, kétszemélyes játék. Tanulószobán a gyerekek szívesen töltik ezzel a játékkal az idejüket. Torpedó bajnokságot is szoktunk rendezni. A játék célja, hogy a másik hajóit felderítsék és kilőjék.

A játékosok eltakarják lapjukat a másik játékos elől. Mindenki rajzol a lapjára 2 db 10*10 négyzetből álló négyszöget. A felső oldalt alkotó négyzetek felé felírják az ABC betűit (A-J). A négyszög bal oldalát képező négyzeteket beszámozzák 1-10-ig. Így egy koordináta rendszert hoznak létre, amelyben egy betű-szám kombinációval lehet a hajók helyzetét meghatározni. Az egyik négyszögben helyezik el saját hajóikat, a másik négyszögben jelölik a lövéseiket, a felfedezett és elsüllyesztett hajókat.

Mindkét játékos berajzolja a hajóit a saját négyszögébe. A hajókat úgy kell berajzolni, hogy a megadott számú négyzetet bekeretezzék. A négyzeteknek legalább az egyik oldalukkal érintkezniük kell egymással. A flotta összetétele a következő: 1 db 4-es (azaz 4 négyzetből álló) hajó, 2 db 3-as, 3 db 2-es, 4 db 1-es hajó. A hajók sem a sarkukkal, sem az oldalukkal nem érintkezhetnek.

A hajók elhelyezését követően kezdődik a játék. Az egyik játékos lövést ad le a másik játékos hajójára úgy, hogy megadja annak a négyzetnek a koordinátáit, amelyre célzott. Ezután a másik játékos ellenőrzi, hogy van-e találat. Ha van, akkor közli, hogy talált. Ha

nincs, akkor azt mondja, hogy nem talált. Abban az esetben, ha egy hajó minden négyzetét találat érte, a hajó elsüllyed. Ekkor azt mondja a játékos, hogy talált süllyedt. A játékosok felváltva tüzelnek. Az a játékos nyer, aki először süllyeszti el a másik játékos összes hajóját.

A koordináta rendszer használata több tanulónak nehézséget okozott, ezért az első játék előtt egy, mindenki számára látható hajót kellett elsüllyeszteni. Miután elsajátították, hogy hogyan lehet egy négyzet koordinátáit meghatározni, szívesen játszották ezt a játékot. Különböző stratégiákat dolgoztak ki a győzelem érdekében.

Amóba

Korosztály:10-14 év

Eszközök: négyzethálós papír, ceruza

Idő: 5 perc

Fejlesztett terület: logikus gondolkodás, figyelem, szabálytudat,

Munkaforma: páros játék

A játék leírása: A játék célja, hogy öt egyforma jelet helyezünk el egymás mellett egy sorban vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. Az egyik játékos x-eket a másik köröket fog rajzolni. Mindkét játékos igyekszik a saját jeléből kialakítani öt jelből álló sort a megadott irányokban, miközben próbálja gátolni a mások játékost abban, hogy öt jelből álló sort hozzon létre. A játékot az a játékos nyeri, aki először tud egy öt azonos jelből álló sort létre hozni.

Általában a játékot nézők is bevonódnak a játékba. Tilos beleszólni mások játékába, ezért ők is papírt, ceruzát ragadnak és játszani kezdenek vagy megbeszélik, hogy ki fog játszani a győztesseel.

Gyakran bajnoksággá alakult a játék. A vesztes játékos kiesik, a győztesek játszanak tovább. A bajnokság végére csak egyetlen győztes marad. Övé a dicsőség, ezután meg kell védenie a bajnoki címét.

Ország, város...

Korosztály:10-14 év

Eszközök: papír, toll

Idő: -

Munkaforma: csoportos játék

Fejlesztett terület: általános tájékozottság, hangzódifferenciálás, anyanyelvi ismeretek: betűrend, szókincs, szabálytudat, munkatempó, figyelem

A játék leírása: Mindenki egy táblázatot készít magának kilenc oszloppal. Az oszlopok tetejére felírjuk a gyűjtőfogalmakat (ország, város, fiú, lány, növény, állat, híres ember, tárgy; pont). Majd egy kiválasztott tanuló elkezd magában mondani az ábécét, egy másik tanuló leállítja. Amelyik betűnél tartott, azzal a betűvel kezdődő szavakat kell minden játékosnak gyűjtenie a saját táblázatába. Annyi ideig lehet szavakat gyűjteni, míg a játékosok egyike ki nem tölti a táblázatát, ekkor azt mondja kész. Innentől kezdve már nem lehet több szót beírni a táblázatba. Ezután felolvassuk, hogy ki mit írt a táblázat egyes oszlopaiba. Ha azonosság van, akkor azt a szót mindenki kihúzza. A végén minden játékos annyi pontot kap, ahány szava megmaradt. Az a játékos, aki a leggyorsabban töltötte ki a táblázatát plusz két pontot kap.

Kő, papír, olló

Korosztály: 10-14 év

Eszközök: -

Idő: 5-10 perc

Fejlesztett terület: figyelem, vizuális észlelés, szabálytudat

Munkaforma: páros játék

A játék leírása: Két játékos egymással szemben áll. Együtt mondják, hogy „Kő, papír, olló”, majd a kézfejükkel mutatnak egy-egy jelet, amelyek a következők lehetnek: Kő (ökölbe szorított kézfej), papír (kinyújtott tenyér), olló (a mutató és középső ujjak szétnyitva)

A kő erősebb, mint az olló, mert kicsorbítja azt. Az olló erősebb, mint a papír, mert elvágja azt, és a papír erősebb a kőnél, mert becsomagolja azt. Aki az erősebb jelet mutatja, az nyer. Ha ugyanazt a jelet mutatják, akkor döntetlen az eredmény, egy újabb fordulóval döntenek el, hogy ki a nyertes.

Ez egy gyors, szórakoztató játék. Bárhol, bármikor játszható és igen népszerű a tanulók körében.

Snóbli

Korosztály:10-14 év

Eszközök: játékosonként három pénz érme vagy korong

Idő: 5-10 perc

Fejlesztett terület: logikus gondolkodás, matematikai kompetencia, szabálytudat

Munkaforma: páros, kiscsoportos játék

A játék leírása: Ez egy gyors, tippelésen alapuló játék, amelyben a logika is szerephez jut. A játékosok az asztal körül ülnek. Mindenkinél három darab pénzérme/korong található. Kezeiket a hátuk mögé helyezve a jobb markukba elhelyeznek tetszőleges számú pénzérmét/korongot (0,1,2,3), és zárt öklüket az asztalra helyezik. Majd minden játékos mond egy tippet, szerinte összesen hány érme/korong található a játékosok kezében. Ha azt gondolja, hogy senkinél sincs érme, akkor azt mondja, hogy snóbli. Nem lehet ugyanarra a számra tippelni. Miután minden játékos bementa a saját tippjét, kinyitják a kezüket és megszámlálják az érméket. A kört az a játékos nyeri, aki eltalálta az érmék számát.

Amerikából jöttünk, mesterségünk címere

Korosztály:10-14 év

Eszközök: -

Idő:

Fejlesztett terület: általános tájékozottság, szókincs, kreativitás, fantázia, figyelem, szabálytudat, együttműködés

Munkaforma: kiscsoportos, csoportos, osztályszintű játék

A játék leírása: Ketten kimennek a teremből és választanak egy foglalkozást. Miután visszajöttek a terembe, azt mondják, hogy „Amerikából jöttünk, mesterségünk címere...”, itt elmondják a választott foglalkozás első és utolsó betűjét (egyes számban). Majd némán elmutogatják a mesterséget, amit a többieknek ki kell találniuk. Aki kitalálta, az választ magának párt a foglalkozást bemutatók közül, és most ő megy ki vele. Ha senki nem találta ki a feladványt, akkor újat mutogatnak.

Svindli

Korosztály:10-14 év

Eszközök: magyar kártya

Idő:

Fejlesztett terület: figyelem, koncentráció, szociális kompetencia, szabálytudat, logikus gondolkodás, sorrend, reakcióidő, matematikai kompetencia

Munkaforma: kiscsoportos játék (3-8 személy)

A játék leírása: A játék során csak a kártyák sorrendje számít: VII, VIII, IX, X, alsó, felső, király, ász, és újra a VII-től kezdődik a sor. A pakli kártyát jól megkeverjük, majd a játékosok között kiosztjuk. A játék szempontjából nincs jelentősége, ha valakinek 1 lappal több jutott. A kezdőjátékos képpel lefelé az asztal közepére rak egy lapot, miközben bemondja, hogy hetes. A következő játékos erre a lapra rátesz egy újabb lapot és azt mondja, hogy nyolcas. A sorban következő játékosok is hasonlóképpen cselekednek: letesznek egy lefelé fordított lapot és bemondják a soron következő értéket.

A letett lapok természetesen nem mindig azok, amit állítanak róluk. Ilyenkor a játékos blöfföl. Ha valamelyik játékos kételkedik a letett lap valódiságában, akkor azt mondja, hogy „svindli”, még mielőtt a másik játékos rátenné a lapját. Ekkor meg kell fordítani a letett lapot. Amennyiben az megegyezik a bemondással, akkor a svindlit mondó játékos felveszi az egész, addig lerakott paklit. Ha azonban a letett lap nem olyan, mint amit állítottunk róla, akkor a lapot letevő játékos veszi fel a paklit. A játékot az a játékos nyeri, aki először szabadul meg az összes lapjától.

Ez a játék nagyon szórakoztató, sok nevetés kíséri.

A közös játék hatására a tanulószobai foglalkozásokon résztvevő gyerekek között összetartozás érzése alakul ki, összeköti őket a közös játékok élménye. Így a különböző évfolyamok, osztályok között is kapcsolat jön létre. A foglalkozásra jó hangulatban jönnek a gyerekek, igyekeznek megcsinálni a leckéjüket, sőt egymásnak is segítenek. Így mindig jut idő játéokra. A bemutatott játékok elsősorban benti játékok, de az udvaron is játszotunk már kártyajátékokat. Ha az idő engedi, akkor a szabadban töltjük el a szabadidőnket. Ilyenkor népszerű a már bemutatott „ember a földön” játék, és a foci.

Összegzés

A dolgozatban leírtak alapján láthatjuk, hogy a játék fontos szerepet tölt be mind a társadalom, mind az egyén életében. Az egyes életkorokban és kultúrákban más-más formában jelenik meg, mint ahogy szerepe is más.

Nem tud mindenki játszani, azt tanulni kell, bár kétségtelen, hogy az ösztönöknek is van némi szerepe ebben a folyamatban. Ideális esetben már csecsemőkorban elkezdődik ez a tanulás, a szülői példamutatás és megfelelő mennyiségű és minőségű inger hatására. A kisbaba már három hónapos kortól figyel, hogy mit csinálnak mások. Ébren töltött idejének 60%-át szemlélődéssel tölti. Ez a szemlélődés, a későbbi életszakaszokban is nagy jelentőséggel bír.

Ahhoz, hogy egy kisgyermek játékos legyen, néznie kell, hogyan játszanak mások. Könnyebb a tanulás, ha nem csak nézi, hanem együtt játszik másokkal. Cselekvéssel még többet lehet tanulni. Ez a nagyobb gyerekek esetében is így van. Ahhoz, hogy megőrizzék játékoságukat, s ezzel együtt kreativitásukat játszaniuk kell. Minél többet, de nem állandóan! Csak akkor játszunk, ha örömet okoz, ne erőltessük! S csak addig tartson a játék, amíg mindenki örömet leli benne. Fontos, hogy biztosítsunk lehetőséget a játéknak az iskolás évek során is. Az teljesen természetes mindenki számára, hogy hét éves korig a gyerekek elsődleges tevékenységi formája a játék. Az iskolába lépéskor megváltozik a környezet hozzáállása a játékhoz, egyre kevesebb lehetőséget biztosít a gyerekek számára a játékra, hiábavalóságnak tartja, ami elvonja a gyerek figyelmét más fontos dolgokról. Tanulmányok sora bizonyítja, hogy a játék a későbbi életszakaszokban is fontos szereppel bír, bár már nem ez az elsődleges tevékenységi forma.

A játék segítségével tanulnak meg a gyerekek alkalmazkodni az őket körülvevő világhoz, illetve a játék segítségével szelídítik meg maguk számára. Későbbiek során a felnőtt életre való felkészülést segíti a játék. Felnőttkorban például a kikapcsolódás egyik eszköze.

A gyerekek játéktevékenységének megfigyelésével, illetve a közös játék során értékes információkat nyerhetünk a tanulóinkról. Megismerhetjük a játék hátterét, indítékait. Szorosabb kapcsolatokat alakíthatunk ki a gyermekközösséggel. Ezeket az információkat felhasználva módszereket dolgozhatunk ki arra nézve, hogy hogyan állíthatjuk a játékot a pedagógiai céljaink szolgálatába. Azonban fontos, hogy eközben is tiszteletben tartsuk a játék sajátosságait.

A játék során kialakulnak a társas kapcsolataik, lehetőség adódik önmaguk megismerésére; a játék segíti az alkalmazkodást és a helyes viselkedési szabályok elsajátítását, miközben fejlődnek a gyerekek képességei, készségei és az értelmi intelligenciájuk. Amint látjuk a játék komplex fejlesztő hatással bír, de ez a hatás nem jelentkezik azonnal. A játékot ne magyarázzuk, csak játsszuk, minél többet és hagyjuk hatni!

Irodalomjegyzék

1. Bagdy Emőke – Telkes József: Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában – Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 1995.
2. Bettelheim, Bruno: Az elég jó szülő – Budapest, 1994., Gondolat Kiadó
3. B. Lakatos Margit: Játékpszichológia és játékpedagógia előadások vázlata 2005. Letöltés: 2019.06.19. 19:57
4. Cherfas J.: Ez csak játék – In: Cherfas J.-Lewin R. (szerk.): Nem csak munkával él az ember – Gondolat Kiadó Budapest, 1986. –In: Játékpszichológia – szöveggyűjtemény (Stöckert Károlyné szerk.) – Eötvös József Kiadó, Budapest, 1997. 199. o.
5. Csíkszentmihályi Mihály – Reed Larson: Kamasznak lenni – Libri Kiadó, Budapest, 2012.
6. Demeter Lázár Katalin: Játszótárs – Geobook Hungary Kiadó, Szentendre, 2008.
7. Demeter Lázár Katalin: Játszótárs 2. - Geobook Hungary Kiadó, Szentendre, 2011
8. H. Pink, Daniel: Motiváció 3.0 ösztönzés másképp – HVG Kiadó Zrt., Budapest, 2010.
9. Játékpszichológia – szöveggyűjtemény (Stöckert Károlyné szerk.) – Eötvös József Kiadó, Budapest, 1997.
10. Maszler Irén: Játékpedagógia – Comenius Bt., Pécs, 2002.
11. Mérei Ferenc – V. Binét Ágnes: Gyermeklélektan – Gondolat, Budapest, 1993.
12. Millar, Susanna: Játékpszichológia – Maecenas Holding Rt., 1997.
13. Páll Viktória (szerk.): Játékkal játékosan! – Ec-Pec Alapítvány, Budapest, 2010.
14. Pedagógusok pszichológiai kézikönyve (N. Kollár Katalin – Szabó Éva szerk.) – Osiris Kiadó, Budapest, 2017.
15. Stöckert Károlyné: A kíváncsiság, mint belső hajtóerő jelentkezése a játékban – In: Játékpszichológia – szöveggyűjtemény (Stöckert Károlyné szerk.) – Eötvös József Kiadó, Budapest, 1997.
16. Stöckert Károlyné: A kíváncsiságmotiváció. A gyermeki kíváncsiság jellemzői – In: Játékpszichológia – szöveggyűjtemény (Stöckert Károlyné szerk.) – Eötvös József Kiadó, Budapest, 1997.
17. Stöckert Károlyné: Kis játékpszichológia – Eötvös József Könyvkiadó, Budapest, 2011.

18. Sutton-Smith, Brian és Shirley: Hogyan játszunk gyermekeinkkel (és mikor ne)? – Gondolat, Budapest, 1986.
19. White R. W.: A motiváció fogalmának kritikai áttekintése: a kompetencia fogalma - In: Játépszichológia – szöveggyűjtemény (Stöckert Károlyné szerk.) – Eötvös József Kiadó, Budapest, 1997.
20. A játék pszichológiája és módszertana - <http://ovodaivilag.hupont.hu/54/a-jatek-pszichologiaja-es-modszertana#ixzz5r28rctNY> Letöltés: 2019.08.21. 22:32
21. Kun Enikő: A szabad játék
<http://rmpsz.ro/uploaded/tiny/files/magiszter/2013/nyar/7.pdf> letöltés dátuma: 2020. 02.