

Міністерство освіти і науки України
Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II
Кафедра педагогіки, психології, початкової, дошкільної освіти та управління
закладами освіти

Реєстраційний № _____

Кваліфікаційна робота
Дослідження ігрової діяльності дошкільників різного віку на
заняття з художньої праці

ЧЕРЕШНЯ ЄВА - ВІКТОРІЯ ЙОСИПІВНА

Студент(ка) IV-го курсу

Освітня програма: 012

Спеціальність: Дошкільна освіта

Рівень вищої освіти: бакалавр

Тема затверджена на засіданні кафедри

Протокол № 103 / 2024

Науковий керівник:

Тягур Василь Михайлович
кандидат педагогічних наук, доцент
(науковий ступінь, вчене звання, посада)

Завідувач кафедри:

Біда Олена Анатоліївна
доктор педагогічних наук, професор
(науковий ступінь, вчене звання, посада)

Робота захищена на оцінку _____, «___» _____ 2024 року

Протокол № _____ / 2024

Міністерство освіти і науки України

Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II

**Кафедра педагогіки, психології, початкової, дошкільної освіти та управління
закладами освіти**

Кваліфікаційна робота

**Дослідження ігрової діяльності дошкільників різного віку на
заняття з художньої праці**

Рівень вищої освіти: бакалавр

Виконавець: студентка IV-го курсу

**Черешня Єва - Вікторія
Йосипівна**

освітня програма: 012 Дошкільна освіта
спеціальність: Дошкільна освіта

Науковий керівник: **Тягур Василь Михайлович**

кандидат педагогічних наук, доцент
(науковий ступінь, вчене звання, посада)

Рецензент: **Габода Єва Бейлівна**

старший викладач
(науковий ступінь, вчене звання, посада)

Ukrajna Oktatási és Tudományügyi Minisztériuma

II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola

**Pedagógia, Pszichológia, Tanító, Óvodapedagógia, Oktatás- és
Intézményvezetés Tanszék**

JÁTÉKTEVÉKENYSÉG VIZSGÁLATA KÜLÖNBÖZŐ ÉLETKORÚ ÓVODÁSOK KÖRÉBEN

Szakdolgozat

Készítette: Cseresznye Éva-Viktória

IV. évfolyamos óvodapedagógusszakos hallgató

Témavezető: Tyahur László

a pedagógiai tudományok kandidátusa, docens

(tudományos fokozat, cím, tisztség)

Recenzens: Gabóda Éva

főiskolai adjunktus

(tudományos fokozat, cím, tisztség)

ЗМІСТ

ВСТУП	6
I. Поняття гри.....	8
1.1. Історія виникнення виховних понять про гру	10
1.2. Теорії ігор.....	13
II.Класифікація ігор за віковими категоріями дитини.....	15
2.1. Характеристика дитячої гри.....	18
2.2. Ефекти гри	19
III. Народні ігри для дитячого садка	21
3.1. Народні ігри	22
IV. Обстеження ігрової діяльності дошкільнят у середніх та великих групах берегівського базового дитячого садка ім. П. Франгепана Каталіна	26
4.1. Мета, гіпотези та метод дослідження.....	26
4.2. Презентація місця проведення дослідження	27
4.3. Аналіз дослідження.....	29
4.4. Результати	36
ВИСНОВКИ.....	38
РЕЗЮМЕ	40
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	42
ДОДАТКИ.....	45

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETÉS	6
I. A játék fogalma	8
1.1.A történelem folyamán létrejött nevelési felfogások a játékról	10
1.2.Játékelméletek	13
II. A játék osztályozása a gyermekkor különböző szakaszaiban	15
2.1.A gyermeki játék jellemzői	18
2.2.A játék hatásai	19
III. Népi játékok az óvodáskorban	21
3.1.Népi játékok típusai.....	22
IV. Óvodáskorúak játéktevékenységének vizsgálata a P.Frangepán Katalin Gimnázium Beregszászi Bázisóvodájának középső- és nagycsoportjában	26
4.1.A kutatás célja és hipotézisei,módszere	26
4.2.A kutatás helyszínének bemutatása.....	27
4.3.A kutatás elemzése	29
4.4.Eredmények.....	36
ÖSSZEFOGLALÁS	48
REZÜMÉ	40
IRODALOMJEGYZÉK.....	42
MELLÉKLET	45

BEVEZETÉS

Az óvodáskor legfőbb tevékenységi formája a játék. Az óvodai mindennapokba való bevonásával az oktatási-nevelési folyamat olyan céljai valósíthatóak meg, mint a fejlesztés és nevelés, valamint az új ismeretek közlése és mélyebb elsajátítása. Ebből kifolyólag az óvodapedagógus munkájának egyik központi eleme a játék, a megfelelő alkalmazásához viszont elengedhetetlen a játék sajátosságainak, céljainak és fajtáinak megfelelő ismerete. Az előbb felsoroltak mellett a játék a személyiségfejlődés egyik legalapvetőbb eszköze is.

A játék során alakulnak ki a személyiség alapvonásai, az örömszerzés, a szórakoztatás és szórakozás, a mozgásigény kielégítése, továbbá a szabadidő tartalmas eltöltése. A játékok különböző aspektusaiban megjelenik a szabadság, az öröm, a vidámság, a kötetlenség érzése, kiegészülve az élményekkel és a versengéssel. Viszont mindez nem csak kellemes időtöltés, hanem fontos ismeretek megszerzésének és kifejezésének a módja, valamint a belső feszültségek levezetésének és az öngyógyítás eszköze.

Úgy vélem, ezzel a témával fontos foglalkozni az óvodai mindennapokban, hiszen a nekünk, mint leendő óvodapedagógusoknak az a célunk és fő feladatunk, hogy a jövő generációjának tovább adjuk és megtanítsuk a hagyományainkat, a ránk maradt értékeinket és hogy annak szellemében neveljük őket, hogy megértsék és tudják értékelni néphagyományainkat. Fontos, hogy ebben a rohanó világban ne feledkezzünk el a gyökereinkről és ehhez fontos a hagyományaink ismerete és ápolása. Ez már az óvodáskor során is aktuális, mert az óvodai foglalkozásokba beépítve biztos alapot ad a gyerekeknek a környezetük megismeréséhez, és lehetőséget kapnak ezáltal a különféle technikák és módszerek elsajátítására a játéktevékenység alkalmával.

A szakdolgozatom célja az, hogy utána járjak a különböző korosztályú óvodás gyermekek játéktevékenységének. Továbbá, hogy felmérjem a népi játékok gyermekekre gyakorolt hatását.

A munkám négy fejezetből áll. Az első fejezetben a játék fogalmát és elméleti háttérét vizsgálom meg szakirodalmi feldolgozás alapján.

A második fejezetben a játék fajtáiról, osztályozásairól, jellemzéséről és a gyermekekre kifejtett hatásairól van szó. Ebben a fejezetben nagy hangsúly van a játék különböző fajtáinak gyermekekre gyakorolt hatásain.

A harmadik fejezetben a népi játékok fogalmát járom körül, megvizsgálva milyen osztályozási formái vannak nyilvántartva. A népi játékokat és fajtáit fontos ismernünk és alkalmaznunk az óvodai mindennapokban.

A negyedik fejezetben a gyermekek népi játéktevékenységét vizsgáltam óvodai körülmények között. Első körben megfigyelést végeztem a csoport játékra fordított idejéről és a társas kapcsolatok alakulásáról. A témával kapcsolatban szeretném a következő feltevéseket vizsgálni, miszerint a népi játékok használatával növelhetjük a gyermekek egymás felé irányuló játékos kezdeményezéseit. Továbbá feltételezem, hogy ezeknek a játékoknak beiktatásával a mindennapi óvodai foglalkozásokba formálható a csoporton belüli közösség és általa könnyebb a gyermekeket integrálni az óvodai életbe. A dolgozat végén található mellékletben vannak azok a foglalkozástervek, amelyeket a kutatás során levezettem, valamint a szabad játék során használt játékok is itt találhatóak.

A szakirodalmi feldolgozás során Mérei Ferenc – V. Binét Ágnes: Gyermeklélektan, Balogh Éva: Fejlődéslélektan, Lázár Katalin: Népi játékok című munkák szolgáltak alapul.

I. A JÁTÉK FOGALMA

Mivel az emberi cselekvés széles tartományát alkotja a játékcselekvés, ezért nagyon nehéz a játék fogalmát pontosan megfogalmazni. Napjainkban az a fogalom, hogy játék különféle dolgokat jelenthet: ez lehet egy eszközként használható tárgy, egy cselekvés vagy akár a mindennapi élet egy érdekes megnyilvánulási fajtája is, mint például a színjáték vagy a fényjáték. A játékról, mint fogalomról az alábbiakat olvashatjuk a Pedagógiai Lexikonban: „az ember és az állatok tevékenységi formája, melyet a munkától és a tanulástól eltérően minden külső céltól függetlenül magáért a tevékenységért folytatnak, és melyet örömszerzés kísér” (Hocza-Bóka,2013). A csecsemőtől kezdve a kisiskolás gyermekig a fő tevékenység a játék. A gyermekek e tevékenység által fedezik fel és tapasztalják meg először a közvetlen környezetüket, majd az őket körülvevő világot. Éppen ezért a játék a nevelés legkimagaslóbb módszere. Ennek során eltávolodik a valóságtól, de mégis annak, tulajdonságainak, alkotó elemeinek újragondolására törekszik: alkotás, együttélés, öröm, kudarc és tanulás alkotja (Dombi,2015).

A játék jelentéstartalma több mindent foglal magába. A játék jelenthet egy tárgyat, egy tevékenységet vagy magatartásformát egyaránt. A gyermek játéktevékenységével fejezi ki önmagát, a kíváncsiságát és az érzéseit egyaránt. Mivel a gyermek az életkori sajátosságaihoz kötött játékot játszik, így a játékok változatossága és fejlődése által párhuzamosan fejlődik a gyermek is (Fáyné Dombi, 2013).

A játék egy olyan tevékenységi fajta, mely életünk minden szakaszát végig kíséri és alkalmazkodik az aktuális életkor szerepéhez. Éppen ezért a játékról kijelenthető, hogy a gyermek egyik alaptevékenysége. Mivel eme tevékenység a gyermek saját döntésén alapul, azaz önkéntes, ezért saját maga dönti el, hogyan, mikor és mit játszik. E tevékenység által ismeri meg a saját korlátait, teremt kapcsolatot és fejleszti a személyiségkomponenseit (Bíró et.al., 2015).

A játék az óvodáskor legmeghatározóbb tevékenysége, amely egyben tanulási folyamata is. A gyermek életének jelentős részét alkotja a játéktevékenység, ezért azt nem tekinthetjük haszontalan időtöltésnek. Bármilyen fajtájú foglalkozásba be kell építeni a játéktevékenységet ezzel maximálisan elősegítve a gyermek képességeinek a fejlődését.

Mivel a gyermekek fejlődésére a játék nagy hatással van, ezért az óvodáskorúak kulcsfontosságú, legfejlesztőbb és legfontosabb tevékenységének tartják, éppen ezért az óvodai nevelés leghatásosabb eszköze. A gyermeki játékra jellemző, hogy: spontán, szabadon

választott, minden külső kényszertől mentes, értelmes és sajátos öntevékenység (Horváth,2007).

A gyermeki szabad akarata a játék révén jut a legtipikusabban és a legsokoldalúbban önkifejezésre. A játék egy olyan következmények nélküli, konkrét gyakorlati tevékenység, melyben megmutatkozik a gyermek jellemmének viszonya a környezetéhez. Ez egy olyan tükör, amely jellegzetesen tükrözi vissza a felnőttek világából származó benyomásokat és élményeket.

A játéktevékenység olyan önmagáért való foglalatosság, melynek saját belülről fakadó örömforrása van és ennek kulcsa a feszültségi szint irányításában rejlik. Továbbá ez a tevékenység önálló, a többi élménytől minőségileg elhatárolódó egység. Ez mind kognitív szinten, mind térben és időben való kiterjedését tekintve érvényes (Horváth, 2007).

A játék valóban a tanulás legjobb módszere, viszont ez nem jelenti azt, hogy ez direkt módon zajlik. Az emberek az esetek többségében azért játszanak, mert játszani szeretnének és nem feltétlenül azért, hogy tanuljon valamit. Mindez a tanulás egy sajátos és ösztönző módja, melynek során a fejlődés rejtetten és indirekt módon fellelhető. A gyermek a növekedésével párhuzamosan képessé válik arra, hogy először önmagát, majd a környezetét s társadalmát is megértse. A tapasztalatszerzésének köszönhetően változik játékának módja és tartalma. A gyermek játékaival képes hatást gyakorolni az őt körülvevő világra, eközben pedig változást idéz elő a valóságban (Jesztl-Lencse,2018).

A gyerekek minden esetben belső indíttatású törvények alapján kezdenek el játszani, valamint mindig azt, amit épp elképzelvek, pont ezért a játék saját magától izgalmas. A felnőtt jelenléte nagyban hozzá tud járulni a játék érdekességének fokozásához. Feldobhatja a játék tartalmát: új tárgyal, szóval, mondókaival vagy verssel, esetleg szabállyal. Ezáltal fokozva a gyermek érdeklődését, kreativitását, s a gyerekek egészen addig fogják ezt játszani, míg unalmassá nem válik a számukra. A gyermek játékában a saját gondolatait kiegészíti fizikai mozgással, amikor összeilleszt, vagy tovább mozdít valamilyen tárgyat (Zilahi, 1996).

Mivel a valóságban kapott ingerek különféle módon fejtik ki hatásukat a gyermekekre, így a játék nem épülhet külső kényszerre. A gyermeket gondolatban erősen foglalkoztatják a számára érdekesítő tényezők, ezek pedig később cselekvésre buzdítják. Az átélt dolgokat a saját életkori sajátosságaik alapján, a saját tapasztalataik felhasználásával, a lehetőségeinek megfelelően akarja megvalósítani, eljátszani. Éppen ez az egyik oka, hogy a játék minden külső kényszertől mentes tevékenység (Kovács, 1994).

A játéktevékenység definiálása valójában egy sajátmagának ellentmondó állítás, hisz egyszerre valóságos és képzelt, komoly és komolytalan, céltalan, ám egyidejűleg a fejlődés is

elengedhetetlen feltétele. A gyermekek a játék által képesek túlvészlni a legnehezebb életkörülményeket is. Egyre több kutatás szól és támasztja alá azt, hogy ha egy gyermek valamilyen okból nem játszik, vagy nem tud játszani, az komolyan hátráltatja a fejlődését (Nyitrai-Korintus, 2017).

Ezek után egyszerű belátni, hogy a játéknak nem könnyű olyan definíciót adni, melyben az állatok játékától a gyermeki játékon át a felnőttek játékáig mindent lefedne. A játék alapvető kritériumai az, hogy külső céltől mentes és hogy a folyamat közben örömszerzés történik. A gyermek játékát e meghatározáson belül helyezhetjük el, amely a gyermek sajátos öntevékenysége, ami a szabad akaratára épül, benne és általa pedig érvényesül a legtipikusabban és a legsokoldalúbban az önkifejezése (Kovács-Bakosi, 2005).

1.1. A történelem folyamán létrejött nevelési felfogások a játékról

A játék már akkor az ember életének szerves részét képezte, amikor még annak oktató és nevelő hatását fel sem ismerték. A ránk maradt legrégebbi játékeszközöknek a kőkorszakból ránk maradt munkaeszközök kicsinyített mását tekintjük. Már idősámításunk előtt is használtak játéktáblákat Egyiptomban és Kínában egyaránt, ugyancsak e tájban keletkezett a sakkjáték is valahol a régi perzsa birodalom területén, onnan jutott el bizánci hatásra Európába (Maár, 2009).

A különböző korokban és társadalmakban eltérő volt a játékról alkotott vélemények és nézetek. Mindez attól függött, hogy éppen mi volt az adott nép gyermekekről kialakított képe vagy az aktuális kor világnézeti szemlélete. Például a gyermeket tökéletlen felnőttnek tekintették a középkorban, éppen ezért sürgették a mielőbbi felnőtté válását azzal, hogy a felnőttes magatartást és viselkedést várták el. Akkoriban a játékot haszontalan és lényegtelen tevékenységnek tartották. Nem meglepő, azaz állítás, hogy a munka jóval korábban jelent meg az emberiség történelmében a játéknál. A gyermekek hamar bekapcsolódtak a mindennapi munkálatokba, amikor már képesek voltak rá, növényeket gyűjtöttek, esetleg kisebb állatokra vadásztak le a saját eszközeikkel. Ezen eszközöket gyakran alkalmazták játékszerként is, hisz amikor az idejük engedte, akkor ezeket a tárgyakat az eredeti jelentésüktől eltérően is használták. A rejtett nevelési lehetőségeket felismerték a játékban, a társadalmi fejlődés bonyolultabbá válásával a nagybetűs életre való felkészülés is komplikáltabbá válik (Szász-Péter, 2009).

Napjainkban a játék fogalma köztudottan egy olyasfajta tevékenységi formát takar, amely önként vállalt, nem képezi részét semmiféle kényszer és szabadon választott. A

játékhoz kapcsolódó egyik legnagyobb tévhit azaz, hogy a játék egyedül a gyermekeké, mert valójában eme tevékenység végigkíséri az embert az egész életében. A kisgyermek egyik legkorábbi tanulási módja a játék, ennek köszönhetően van lehetősége megismerni és megtapasztalni azt a világot, amelyben született. E tevékenység közben egyszerre mozdul meg a jobb és a bal agyfélteke, ebből következik, hogy a játék a hatékony tanulás kiváló eszköze (Dombi, 2015).

A történelem során számos elmélet született, először a filozófia, pedagógia és pszichológia tudományágak körében. Az elsők között a jelentős görög filozófusok – Platon, Arisztotelész, Szókratész – hagytak maguk után írásos emlékeket a játékhoz kapcsolódóan.

Platon játékról vallott felfogásáról az *Állam* című művében olvashatunk. Ebben ír a különféle életszakaszok játékaról, valamint állami szabályozással is siettetni a játék rangjának elismertetését. Gondolatai szerint: A háromtól hat éves korú gyermek lelkének szüksége van a játékra. Véleménye szerint az összes államban általános tudatlanság van azt illetően, hogy mennyire fontos gyermekkorban a játék alkalmazása a törvényhozás szempontjából, mert ettől függ, hogy maradandók-e a törvények vagy sem (Dsupin, 2015).

Quintilianus felismeri azt, hogy a játék fontossága mellett a gyermekkor egy olyan formálható, alakítható időszak, amelyet vétek kihasználhatatlanul hagyni. Az ő szemlélete szerint a gyermeknek 6-tól 7 éves koráig egyedül játékszerű tevékenységeket kell végeznie. A tanítás egy fontos eszközének véli a játékot. Quintilianus felismerve a játék és a tanulás szoros kapcsolatát megállapítja, hogy játék közben sokat tanul a gyermek, hiszen a játék nem más, mint maga a tanulás (Hocza-Bóka, 2013).

Arisztotelész a játék fontosságát több oldalról is megközelíti. Arról, hogy mennyire elengedhetetlen a játék egy kisgyermek életében a *Politika* című művében ír. Tanítása szerint a játéktevékenységek alkalmazásával meg lehet előzni az ellustulást és az eltunyulást. Mindez azért kiemelten fontos, mert a gyermektől ebben az életkorban még nem igazán várható el a más elfoglaltság (Kovács-Bakosi, 2005).

Szent Ágostontól messze állt a gyermeki lélek megértése. Véleménye szerint a tanulásra és munkára is szánható időt elveszi a játék. A gyermek játék iránti vonzalma képes még a kínzások ellenére is fennmaradni (Dsupin, 2015).

A hat éves kort megelőző időszak fontos szerepet tölt be Comenius pedagógiai rendszerében. Hozzákapcsolódik az *Anyaiskola* című mű, mely egy kisdidaktikával kapcsolatos pedagógiai szakkönyv. A tanulmányaiban megfogalmazza azt, hogy a szülőknek nem az a feladatuk, hogy korlátozzák a gyermeket, hanem hogy mindent megtegyenek annak érdekében, hogy kielégítsék a gyermek tevékenységi vágyát. Módot kell biztosítanunk a

gyermeknek arra, hogy állandóan munkálkodjon, valamint segítenünk kell, hogy mindezt ésszel tegye. Mindegyik cselekvésből mintát szükséges mutatnunk a gyermekszámára.

A XIX. századi ismert pedagógus Friedrich Fröbel a játék nevelő hatásait vizsgálta. Hangsúlyozza a munkaszeretetre való nevelést, amelyet párhuzamba állít a vallási neveléssel. Ő volt, aki sietette a játszóterek létrehozását azért, mert felismerte a közös játékban fellelhető lehetőségeket. Fröbel pedagógiai nézetei még napjainkban is sok vitát generál, elmélete viszont még az ellenzőire is nagy hatással volt (Szász-Péter, 2009). A filozófus a játék alapján a cselekvésvágyat tekintette. Vélekedése alapján a rendszeres gyakorlás után a cselekvési vágy átalakul alkotóvágygá. A nevelési cél megvalósulása miatt fontos a nevelő, mint irányító személy jelenléte. A szülők felé hangsúlyozta, hogy már kis kortól el kell kezdeni a gyermek ténykedésének megfelelő irányítását, ezenfelül fontosnak tartja a gyermek önálló próbálkozásait is.

Fröbel volt az a személy is, aki a gyermekek körében bevezette a papírhajtogatást, ami ma is népszerű és rendszeresen alkalmazott tevékenység. Habár napjainkban mindez már sokkal oldottabb formában van jelen, mint Fröbel idejében. Gondolataiból és eszközeiből többet megőriztek a jelenkor óvodái is (Kovács-Bakosi, 2005).

A kereszténység első századaiban jelentősen csökkent a játék megbecsülése, majd a reneszánsz korban újra az érdeklődés középpontjába került. A Vittorino de Feltre iskola falát játékokról készített rajzok díszítették, mert úgy tartották, hogy a játék készíti fel a gyermeket az életre. Két irányzat alakult ki a játék és a pedagógia viszonyának a megítélésére. Egyesek szerint a játék alkalmazásának nagy jelentősége van, míg mások szerint fölösleges időtöltés, cél nélküli semmittevés (Maár, 2009).

Habár Mária Montessori nem számít a játék legfontosabb képviselői közzé, viszont elvei, melyek utat nyitnak a gyermeki játék előtt említésre méltóak. Montessori egyik legfőbb elve a valóság pontos megfigyelésére való törekvés. Ez alapján a gyermek a tárgyakkal szenzoros gyakorlás útján ismerkedik meg. Montessori szerint minél finomabb érzékelésre képes a gyermek a kezével, annál pontosabb képet tud kapni a tárgyról, melyet vizsgál. A tárgyak tulajdonságaira tér ki a következő elv. A játékeszközök szerepét csak olyan tárgyak képesek megfelelően betölteni, amelyekkel a gyermekek szívesen foglalkoznak.

A harmadik nagyon fontos Montessori-i elv az eszközök megválasztásának a szabadsága. Ezen elv szerint a pedagógus biztosítja a gyermekek számára az eszközöket, viszont teljes mértékben a gyermekre van bízva az eszközök felhasználásának módszere. Nem csak az elengedhetetlen, hogy biztosítva legyen a gyermekek számára az eszközök. Mindezt úgy kell megvalósítani, hogy az minden gyermek számára könnyen elérhető legyen.

A játékhoz kapcsolódik a célzottan didaktikai céllal összekombinált játékeszközök. Montessorinak sokkal inkább a kézügyesség fejlesztése volt a célja, mint az ismeretszerzés éppen ezért főlegesen tartotta a játékszereket (Kovács-Bakosi, 2005).

1.2. Játékelméletek

A XIX. század végétől és a XX. század elejéig a pszichológia figyelme a gyermekek megfigyelése felé koncentrált. Ekkor kezdték vizsgálni a gyermeki lélek jellegzetességeit és fejlődésének fázisait. Ezen vizsgálatok során a játéktevékenység is a vizsgálat tárgyát képezte, mert részben a játék okát, részben pedig a célját vizsgálták. A felmerülő kérdésekre igencsak eltérő magyarázatok és elméletek születtek a vizsgálatok folyamán (Kovács-Bakosi, 2005). A játékról szóló elméletek írói alig figyelnek oda a gyermektanulmányi szempontokra. Ha sorra vesszük ezen elméletek jelentős részét, akkor lehetetlen megtagadni azt a tényt, hogy van valóság alapja, viszont azt nem jelenthetjük ki, hogy teljességgel igazak volnának. Lényegében egyik elmélet se tekinthető teljes mértékben kielégítő magyarázatnak (Nógrády, 1913).

Az alábbi módon csoportosíthatóak a vizsgálatok során keletkezett játékelméletek:

- Tevékenység szerinti értelmezés
- Jelenség szerinti értelmezés
- Funkció szerinti értelmezés

Azért, mert a csoportok nagyban átfedik egymást a játékok besorolása közel sem ennyire egyértelmű. A játékelméletek osztályozása alapján három nagy csoportot különböztetünk meg. Ezek a következők:

- biológiai játékelméletek
- esztétikai játékelméletek
- pedagógiai és pszichológiai játékelméletek (Szász-Péter, 2009).

Herbert Spencer nevéhez kapcsolódik az erőfelesleg elmélet. Friedrich von Schiller pszichológus játékelméletét tovább fejlesztette, mely szerint a munkát végző embernek egyedül a játékban van lehetősége a felesleges energiáit levezetni, a játék pedig egyedül akkor következik be, amikor maradt felesleges energiája. Olyan szabad egyén szükséges a szabad játékhoz, aki az erőivel függetlenül rendelkezik. Spencer szerint a játék kritériuma abban rejlik, hogy a játékos tevékenysége önmagáért van, nem a létfenntartásért. Az elmélet ellenére

bizonyítható, hogy a játék akkor is létrejön, amikor a szervezetben már nincs elraktározott erőfelesleg (Kovács-Bakosi, 2005).

Az esztétikai játékelmélet kiemelkedő képviselői R. Steiner, C. Götze, K. Lange és Szemere Samu. Götze művészeti tevékenységekkel hasonlította össze a játékot, mely lehetőséget biztosít szabad önkifejezésnek. Lange szerint kapcsolat van a játék és a művészetek között, közös jellemzőjük az, hogy célnélküliek. Steiner nevéhez köthető a Waldorf pedagógia alapítása. Azt vallja a játékelméletről, hogy ingerekben gazdag környezetet igényel, ahol a játéknak és a művészetnek ugyanúgy van helye. Szemere megállapítása szerint a játékban uralkodó elem a képzelet és az aktív cselekvés (Hocza-Bóka, 2013)

A biológiai játékelméletet átöröklési vagy megismerési (azaz ösztönös) játékelméletnek is nevezik. Az elméletet képviselők szerint az a lényege, hogy a játék az ember távoli őseinek egykori tevékenységét idézi fel. Ez alatt érthető például a fáramászás, a babázás. Minél fiatalabb a gyermek a fejlődése annál inkább függ a környezetétől. Az elmélet hiányosságának tekinthető, hogy a játék társadalmi jellege figyelmen kívül van hagyva, csupán, mint biológiai jelenséggént van megmagyarázva (Kovács-Bakosi, 2005).

Buytendijk elmélete alapján a játék csupán az ifjúság tevékenysége s a felnőtteké kizárólag ezeknek a másolata. A fiatalság életvitele a játék (Maár, 2009).

A pedagógiai és pszichológiai játékelméletek képviselői felismerték a játék jelentőségét és fejlesztő hatást tulajdonítottak neki. Rubinstein megvizsgálta az összefüggést a munka és a játék között, majd arra jutott, hogy a munka gyermeke a játék. Usinszkij úgy gondolta, hogy a játék a valóság tükrözése, abból kifolyólag, hogy a való életből szerzett tapasztalatok hatással vannak a gyermekre és ez által befolyásolják a játékát is. N.Leontyev a játékot vizsgálva három lényeges vonást emel ki:

- A gyermek legfőbb tevékenysége.
- A folyamatban kell keresni a játék motívumát.
- A játék fejlődésében szabályszerűség követhető nyomon (Hocza-Bóka, 2013).

Siegmund Freud és társai az elnyomott ösztönök és a kielégítetlen vágyak kivetülését látta a játékban. A szimbolikus játékokban a gyermeknek lehetősége van szabadon megélni azon vágyait is, melyeket társadalmi szabályok korlátoznak. Ezen elmélet kritikusai szerint a játék a fejlődés elősegítője - nem a valóságtól való menekülés egyik eszköze -, mely megalapozza az ember első élettapasztalatait. Ennek konklúziójaként kijelenthető, hogy a sokféle módon megfogalmazott játékelméletek tükrözik a játék bonyolult mivoltát, s minden esetben a játék egy-egy fontosabbnak tartott elemét hozták előtérbe s azt vizsgálták (Maár, 2009).

II. A JÁTÉK OSZTÁLYOZÁSA A GYERMEKKOR KÜLÖNBÖZŐ SZAKASZAIBAN

A játékok sokfélesége miatt indokolt, hogy azokat valamiféle rendszerbe soroljuk. Többnyire egy-egy játék neve az adott játék legszembevetőbb tulajdonságából származtatik. Ebből következik az, hogy egy játéknak több megnevezése is ismert (Kovács-Bakosi, 2005).

Friedrich Fröbel a játékokat két csoport szerint osztályozza. Az első a játék tartalma, ezen belül is elkülönít három játékcsoportot, melyek: az utánzás, a tanultak alkalmazása és bizonyos dolgoknak az előállítás. A második a játék miérettje, melyen belül úgyszint három csoportot különböztet meg: testi örömeiket kifejező játékok, érzelmi gyönyört jelentő játékok, értelemfejlesztő játékok. Ha megvizsgáljuk ezen szempontokat és csoportosításokat észrevehetjük, hogy Fröbel felismerte azt, hogy nem csak a játék tartalma számít, hanem az is, hogy milyen fejlesztő hatással bír a gyermekekre nézve (Kovács-Bakosi, 2005).

Jean Piaget svájci pszichológus szintén foglalkozott játékelmélettel. Ő csoportosítás során a gyermek értelmi fejlődésének a folyamatát vette figyelembe: a 0-2 éves korúakra a gyakorló játékok, a 2-7 évesekre a szimbolikus játékok, a 7-8 évesekre pedig a szabályjátékok a jellemzőek (Szarka et.al, 2015).

Charlotte Bühler véleménye eltért ettől a felosztástól és a játékokat a következőképpen csoportosította: funkciós, fikciós és konstrukciós játékok. Az első és második életév folyamán a funkciós játékok nyilvánulnak meg. Ez foglalja magába a fej mozgását, a kúszást mászást, a bizonyos helyekre való fel és lejutást, s a végtagok irányítását. A fikciós játék megjelenik a második életév végén, viszont igazán az óvodáskorra jellemző. „Mintha” játékként is nevezik. E játéktípus közben a gyermek az elképzeléseit formálja cselekedetté és szerepeket játszik meg. A konstrukciós játékokhoz, már a fikciós játékoknál magasabb szintű pszichikus tulajdonságok szükségesek, ezért ez a típus az óvodáskor végén jelenik meg és főként az iskoláskorra jellemző (Berghauer, 2013).

a játék funkciója nagyon összetett, melytől függően számos csoportosításával találkozhatunk a pedagógiában és a pszichológiában egyaránt:

A pedagógia, mint tudományág a következőképpen osztályozza a játékot:

- Szerepjáték
- Konstruktív játék
- Funkciójáték
- Szabályjáték

- Népi játék

A pszichológiában a következőképpen csoportosítják:

- Érzéki játék
- Motoros játék
- Szellemi játék (Bíró et.al., 2015).

Szerepjáték:

Azt a játéktevékenységet nevezzük így, mely során a gyermek a való életben látott helyzeteket, szerepeket vagy tevékenységeket újraalkotja a saját játékkörülményei között lehetőségeihez mérten (Fáyné Dombi, 2013). A játék ezen fajtájáról a gyerekek körében két és fél – három éves kor környékén beszélhetünk. Játék közben a gyerek kettős tudatállapotban van. Ez azt jelenti, hogy miközben képes maximálisan beleképzelni magát az adott képzeletbeli szituációba, továbbá tisztában van a valóságbeli jelenlétével is.

Millar olvasatában a szerepjáték: *„Az utánzó játék, ha a szerepjátékot vesszük alapul, olyan külsőleg megnyilvánuló viselkedésforma, amely a tapasztalatban elraktározott események elpróbálása és összefoglalása. Megértése az emlékezeti működés törvényének figyelembe vételével történhet”*(Kovács-Bakosi, 2005, 67).

Az óvodások körében jól ismert a szerepjáték, mint a felnőttek cselekedeteinek utánzása. Itt a lényeg magában a cselekvésben van, amit a gyermek kiválaszt, nem pedig a folyamatos történésben. Például a gyerek játékból levest főz, de már nem eteti meg vele a babát, mert a kiválasztott cselekvés a főzés volt (Mérei-Binét, 1999).

Konstruktív játék:

Napjainkig vitatott kérdés az, hogy ezt a játékformát valójában mennyire lehet önálló típusnak tekinteni, továbbá hogy a gyermek számára ez valóban játék-e vagy sokkal inkább munka. Ilyen játéknak tekintjük például a barkácsolást és az építő kockák felhasználását. Gyakran fordul elő a játéknak ennek a típusa a szerepjátékkal egyidejűleg jelenik meg, s a szerepjáték a kiindulási alap. Viszont sokszor megfigyelhető, hogy a gyermek az alkotás örömeire hoz létre valamit, amit nem szeretni alárendelni semmilyen szerepnek (FáynéDombi, 2013).

Funkciójáték:

Funkciójáték, vagy másnéven gyakorló játék a gyermek kezdetleges játékformája, amely főként a fél éves kortól két éves korig terjedő időszak a jellemző. A játék ennek a fajtája tartalmazza a különböző játékszerek és eszközök rakosgatását, rendezgetését. A megjelenésének feltétele a fogóreflex oldása, a koordinált kéz- és szemmozgás. Ekkor

jelentőssé válik a tárgyak térbeli és méretbeli különbségei, hisz a gyermek az egyik tárgyat alá, fölé vagy mellé teszi a másikhöz képest. A többtárgyas játékok is ide tartoznak, valamint a tárgyak képzeletbeli használata, a különböző szerszámok igénybevétele és a természetben fellelhető anyagok felhasználása is. Ez a legalkalmasabb eszköze a kreativitás kialakulásának és fejlődésének (Kerekes, 2012). Ellenben nem csak az egyszerű tevékenységekben figyelhető meg a funkciógyakorlás öröme, hanem a komplex funkció együttesekben is.

Szabályjáték:

A szabályjátékok a gyermek életében a három éves kor környékén jelennek meg és az iskolás korra teljesebben egészen ki. A gyerekek amellet, hogy megvalósítják a saját elképzeléseiket a játékon belül, alkalmazkodnak egymáshoz és a játékszabályokhoz is egyaránt, ezért ez egy magasabb szintű tevékenységet feltételez, mint a játék korábbi szintjei. A hagyományosan kialakított szabályok betartásán van ebben az esetben a hangsúly és a játék erőforrása is ebből származik. A játékosok között kölcsönös együttműködés jön létre a szabályok betartása által. A játék kialakulásának feltételeként egyértelműen a megfelelő értelmi fejlettséget tekinthetjük, továbbá, hogy képes legyen elfogadni azt, hogy rajta kívül mások is részt vevői játéknak. Ez a játék típus megköveteli a személytől a frusztrációtűrést (Boros-Farkas, 2014).

Népi játék:

A régi időket felidéző játékok nagy csoportját alkotják a népi játékok, éppen ezért a többi játékkategóriától elkülönítve említik meg. Ennek oka, hogy bizonyos elemeik az összes eddig felsorolt játékfajtában jelen van, hisz régen kizárólag ezek a játékok alkották a gyermek fő játéktevékenységét (Kerekes, 2012). A népi játékok meghatározását úgy fogalmazhatjuk meg, hogy azokat a szabályhangsúlyos játékokat nevezzük így, amelyek a nép széles körében szájhagyomány útján terjedtek és játéku révén a mai napig élnek és terjednek, ennek köszönhető az is, hogy tájegységenként eltérést fedezhetünk fel bennük (Szász-Péter, 2009).

Az alábbi típusrendeket különböztetjük meg a népi játékok között:

- Eszközös játékok
- Mozgásos játékok
- Szellemi játékok
- Párválasztó játékok
- Mondókák
- Kiszámolók és kiolvasók (Lázár, 1996).

2.1. A gyermeki játék jellemzői

A játéktevékenységekről szóló szakirodalomban megfigyelhető, hogy mindenhol leírják azt, hogy a játék egy olyan tevékenységi forma, amely minden kényszertől mentes és a gyermek szabadon megválaszthatja. Ez alapján a játéktevékenységben a gyermek önként vesz részt és bármi megtörténhet benne.

A játék jellemzően szabad tevékenység. Mindez abban nyilvánul meg, hogy a gyermek egyedül dönti el mit, kivel, hogyan, mikor és meddig játszik. További jellemzői közé tartozik, hogy e tevékenységet rendszerint örömszerzés kíséri. Ez lehet a funkciógyakorlás öröme is. Az örömszerzés származhat a feszültség feloldásából vagy az alkotás öröméből, az ismétlések biztonságából, vagy a vágyak beteljesüléséből. Mivel a valóságban a gyermek kívánságainak egy része nem képes teljesülni, ezért mindezeket a játékban valósítja meg, ahol bármi lehetséges, így ezek is képesek teljesülni, ami végezetül örömszerzéssel jár. Az öröm továbbá fakadhat a veszély elhárításából, egy kellemetlen nézeteltéréstől való megszabadulástól vagy a társakkal való együttlétből (Körmöci, 2010).

Nem az öröm az egyetlen kritériuma a játéknak, hisz a gyermeknek nemcsak a játék jelenti az öröme forrását. Ahogy a felnőttek, úgy a gyermekek esetében is számos dolog okozhat örömet, mint például egy találkozás egy rég látott szeretett személlyel. A játék meghatározását az öröm mellett a játék önmagáért valósága adja. A gyermeknek az örömet maga a játéktevékenység adja. Mérei Ferenc szerint a játék örömét annak az átélése és önmagáért folytatott tevékenysége adja és nem a kielégülést vagy a beteljesedést szolgálja (Mérei-Binét, 1999).

Sajátosan céltudatos tevékenység, mely azt foglalja magába, hogy mindig közvetlen gyermeki indíttatásból ered, illetve a játék célja nem stabil és könnyen felcserélhető. Sajátosságai között elengedhetetlen megemlíteni William Stern pszichológus nevéhez kötődő komoly játék fogalmát. Ez esetben a gyermek a játék közben azonosul a benne előforduló szerepekkel, történetekkel, sőt kívülállóktól is elvárja ugyanazt a magatartást, mint ami a sajátja (Szász-Péter, 2009).

A gyermeki játékot a kettős tudat erősen jellemzi. Miközben a játékban keveredik a képzelet és a valóság, addig a gyermek képes teljesen tudatában lenni mind a kettőnek és elkülöníti őket egymástól. Ez azt jelenti, hogy a gyermek játék közben teljesen egyévál a játékban lévő szerepével, a játékhoz szükséges eszközöket és tárgyakat különböző képességekkel ruházza fel, miközben tudatában van annak, hogy csak játszik. Amikor vége a

játéknak az eszközök visszanyerik az eredeti szerepüket, és a gyermek is elhagyja a felvett szerepet (Szász-Péter, 2009).

Nagycsoportos óvodáskorra alakul ki a kettős tudat. Ekkora már kifejlődik, azaz érettségi szint, amely segítségével a nélkül tudják beleélni magukat a történetekbe, hogy összetévesztenék magukat egy mesehőssel. A kis- és középső csoportos gyermekek játékában még erősebben felfedezhetőek a képzelet hatásai, hiszen a való életben szerzett tapasztalataik még elég ingatag talajon állnak. A mesékben is ugyanúgy megjelenik a kettőstudat, mint a játékban, de míg a játék folyamán aktív szerepet tölt be, addig a mesében a gyermek szerepe passzív. Az esetek többségében a mesének csak a hallgatósága, míg a játéknak folyamatosan cselekvő részese (Mérei-Binét, 1999).

A játék fontos alapját képezi továbbá az utánzás, mely során a gyermek egy számára felfogható új történetet megismétel, s gyakorol. Az utánzás jelentősége és tárgya is változik a fejlődés hatására. A kor előrehaladtával a gyermek már egyre több dolog utánzására képes. Fél évesen még csak a különböző mozdulatokat próbálja utánozni, Másfél évesen már az egyszerű cselekvéssorok utánzására is képes (Körmöci, 2010).

Ezeket a jellegzetességeket szükséges ismerni ahhoz, hogy meg tudjuk érteni a játék lényegét és meg tudjuk különböztetni a játéktevékenységet más tevékenységi formáktól, mint a munka, az alkotás vagy a tanulás.

2.2. A játék hatásai

A gyermekek életét nagyban befolyásolja a játék. A gyermek a játék segítségével tanulja meg a környezetének folyamatait, szokásait, ez által létesít és ápolja kapcsolatait társaival. A kultúra és a játék szoros összefüggéseinek a szimbolizálói a népi játékok. A napjainkban ismert gyermekjátékok nemzedékeken keresztül alakultak át azzá, amit ma ismerünk. A játékoknak lényegében kétféle szerepét említhetjük: a lélektani szerepet és a társadalmi szerepet.

A lélektani szerep megmutatja, hogyan hat a játék az egyénre. Régen már az újszülött csecsemőt is játék vette körül. Nagyszülei, szülei és idősebb testvéreik altatókat énekeltek, mondókáztak, csiklandoztak, térden lovagoltattak, amiken keresztül a kisbát megismertették a saját testrészeivel és azok mozgásával. A játékokon keresztül ismerkedtek meg a különféle anyagokkal és tárgyakkal, azok funkciójával és állagával egyaránt. A játékon által kialakult az egészséges önbizalom és a megfelelő önértékelés, mely elengedhetetlen a megfelelő lelki fejlődés érdekében (Balogh, 2017).

A gyermek a társadalmi szerepeket és a társadalmi kultúrát a játék által tették a magukévá. Azonkívül, hogy kedvtelés és sport a játék az, ami felkészíti a gyermeket az életre is, hisz nagy szerepet játszik a szabálytudat kialakulásában, mely a közösségi viselkedésforma fontos része. Segítségével a gyerek megtanulja elmélyíteni az érzelmeit, fejlődik a fizikai ereje és megmozgatja a fantáziáját is. A játék során magukévá teszik az óvatosságot, a bátorságot és a kitartást. Azáltal, hogy meg tanul alkalmazkodni a szabályokhoz, megtanulja elfogadni a társadalom elvárásait is, ami nagymértékben hozzájárul a felelősségének növekedéséhez. Alkalmas arra is, hogy a gyerek meg tanuljon kapcsolatot létesíteni a többiekkel, elsősorban a saját korosztályával. Ezáltal képes beilleszkedni a társadalomba (Balogh, 2017).

A bátorságunk a játék által fejlődik, olykor a magabiztos fellépésünk is. Azáltal, hogy segíti a gyerekek testi-lelki fejlődését, arra készíti őket a játék, hogy egyre ügyesebbek és okosabbak legyenek (Papp, 2004).

A gyors gondolkodás, a koncentráció, a helyzetfelismerés és döntési képesség, a problémamegoldó gondolkodás, mind a játék alatt fejlődik. Az érzelmi hatásoknak köszönhetően különféle erkölcsi tulajdonságok és jellemvonások alakulnak ki, mint például a közösségi érzés, felelősségérzet, kötelességtudat, önuralom és akarat.

Fontos megemlíteni, hogy olyan akarat tulajdonságok is fejlődnek ezen tevékenység során, amelyek szorosan kapcsolódnak a munkára nevelés feladataihoz. Ezek az alább felsoroltak: rendszeresség, kitartás, pontosság, fegyelmezettség, megbízhatóság, kezdeményezőkézség, becsületesség (Vekerdy, 2013).

A mai elvárosiasodott kultúra természetesen már sokban eltér a régi, főként falusi kultúrától. Mára már megváltozott az emberek életvitele és a lehetőségeik is, ahogyan a közösségek jellege is más lett, ahova tartoznak. Viszont ezekbe a megváltozott helyzetekbe is képesnek kell lenniük beilleszkedni, ahogy régen, viszont talán most mindez még nehezebbé vált, mint amilyen a felmenőink ideje alatt volt. A játékok viszont nagy segítséget nyújtanak mindebben, hiszen csak minden korosztállyal a megfelelő játékokat kell játszani az életkor sajátosságok figyelembe vételével.

A csoporttudat és az önértékelés kialakulásában nagy szerepe van a játéknak. Játék közben mindenki megismeri a saját képességeit és annak pillanatnyi határait, amelyeket később fejleszthet. Azért nagyon fontos a csoporttudat kialakulása, mert ez az alapja a későbbi kisebb, valamint nagyobb csoportokhoz való tartozás tudatosságának. A nemzettudat és a hazafiasság gyökereinek megalapozásában és ápolásában jelentős szerepe van a népi játékoknak.

III. NÉPI JÁTÉKOK AZ ÓVODÁSKORBAN

Az emberi élet legegységesebb sajátossága a játék. Majdhogynem lehetetlen elképzelni egy olyan emberi közösséget, amelynek mindennapjaiban nem kapott volna szerepet a játéktevékenység. Viszont a társadalomtudományokban és a különböző korok aktuális nézeteiben nem mindig kapott fontos szerepet. Mivel a játék sok esetben egy magától értetődő hétköznapi cselekvésforma, így nem különítenek neki akkora jelentőséget, mint egy másfajta kulturális jelenségnek. A játékok vannak a legszorosabb kapcsolatban mind a csoport vagy társadalom kultúrájával, annak hiteles és pontos megtestesítője, vagyis ezek a játékok nagy tartalommal bíró kulturális jelenségek. Pontosan visszatükröződik benne a közösség értékei, elvárásai, normái, szemlélete, habár igaz, hogy mindez sok esetben rejtett formában van jelen. A folklorisztika, azaz néprajz tudomány a kezdetektől tanulmányozta a gyermekjátékokat. A néprajzkutatók arra törekedtek, hogy az egykori és a mai kor játékaik kulturális és társadalmi vonatkozásainak, történéseinek összefüggéseit vizsgálja (Magyar Néprajz VI.kötet).

A néprajzban nem könnyű feladat meghatározni a játék fogalmát. Az előnyös útmutató talán a rítussal és a munkával való összevetés, ahol a munka - „gyakorlati kötelesség” , míg a rítus - „morális kötelesség”. A játék viszont még nagyon sok mindent foglal magába a kártyajátékokon és a sportokon át a társasjátékokig. A játékok egy viszonylag kívülálló csoportját alkotják a népi játékok, amelynek kialakulása és funkciója különbözteti meg más játékoktól (Lázár, 1996).

A népi játékok megismerésével és gyakorlásával egyszerre fejlődnek a képességeink, a kompetenciáink, a társas kapcsolataink, az ismereteink, a magatartásunk, a nemzeti tudatunk és az identitásunk. Éppen ezért a népi játékok éppannyira része a felnőttek életének, mint a gyermekekének. Nem szabad bekezelni a népi játékokat csak mozgásos játékokra, mivel egyéb más játékforma szintén ide tartozik, ilyenek az eszközös játékok, a tárgykészítő játékok, a párválasztó játékok és a szabályjátékok. Azokat a tárgyakat, amelyeket a gyermek felhasznál népi játéktevékenysége során, azokat nevezzük népi játékeszközöknek. Ezek közeli kapcsolatban vannak a természetes anyagokkal, hisz ebből készülnek. A népi játékok nem gyári játékok. Tudni kell, hogy mindegyik játékszer lehet játékeszköz, de ez fordítva nem feltétlenül igaz. A felhasználásuk egyénileg más játékformát takar (Lázár, 2002).

Az emberiség művészi és mozgásos megnyilvánulási formája a népi játék. A költészet, ritmus dallam, szöveg cselekmény vagy funkció komplex megjelenése, amelyre az

alkotóelemek bizonyos állandósága mellett az átalakulás, a rögtönzés és az örök megújulás a jellemző (Antal, 2002).

A mindennapjaink szerves részét képezték a népi játékok, így nagy hatással voltak a gyermek fejlődésére. Születéstől fogva minden korosztály számára megvan a megfelelő játék. A csecsemőknek a ringatók, csiklandozók és döcögtetők valók. Az óvodásoknak a párválasztók és mozgásos játékok, míg az iskolás korosztálynak már a szabályjátékok (Kádár-Bodoni, 2010).

A népi játékok szoros összefüggésben állnak más népi alkotó tevékenységekkel, mivel egy adott nép kultúrájának részei. Kapcsolódó alkotó tevékenységek: népművészet, néptánc, népzene, népszokások. Valaha e játékok rituális jelleggel bírtak. A felnőttek és gyerekek, a fiatalok és az idősek együtt játszották (Kovács-Bakosi, 2005).

A játékok tanulási-tanítási folyamata a hagyományos közösségekben természetes módon valósultak meg. A kis gyerekek az idősebb társaiktól lesték el a játékok mozzanatait, hisz a régiségben az idősebb gyerekek gondjaira voltak bízva a kisebbek. Kezdetben a kisebbek külön csoportot alkotva, elkülönülve játszottak a nagyoktól a korosztályuknak megfelelő játékokat, de amikor már a képességeik lehetővé tették, akkor már beálltak az idősebbekkel közé játszani (Hutterer, 2013).

A gyermekjátékok révén nem csak bizonyos tevékenységeket és készségeket tudott a gyermek elsajátítani, hanem az önértékelése is kifejlődött, hisz olyan feladatokkal nézett szembe, amit meg tudott csinálni, a kellő önértékelés pedig nélkülözhetetlen az ember egészséges lelki világához.

Általában véve a népi játékok szabályhoz kötöttek és a szerkezetüket tekintve egyszerűek, rugalmas az életkorhoz való alkalmazkodásuk, éppen ezért napjainkban egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek. A népi játékokba beépültek olyan játékos elemek, mint a versenyszellem, a mozgásosság, a titokzatosság és az önfeledt játék élménye (Kovács-Bakosi, 2005).

3.1. Népi játékok típusai

Kezdetben a népi játékok felgyűjtése nem az utókor számára készült, hanem mert a nyelvészeknek érdekesek voltak a játékok a szövegeik miatt, ezeket ugyanis a nemzeti önazonosság hagyatékaként jegyezték fel. Fontos megemlíteni Kiss Áron Magyar gyermekjáték-gyűjteményét a játékgyűjtemények közül. Ez a gyűjtemény 1891-ben került

kiadásra körülbelül ezer játékot ír le dallammal és származási helyének megjelölésével együtt (Kádár-Bodoni, 2010).

Több álláspont szerint történt a népi játék osztályozása. Elsősorban a játékokat a szövegük szerint rendezik. A játék szövegén van a hangsúly ebben a rendszerben, a játék leírását és dallamát mellékesnek tekintették. A nyelvészek számára hasznos ez a típusú rendszer, mert kitűnően bemutatja a különféle nyelvjárásokat, viszont hamar kiderül, hogy nem kielégítő ez az osztályozási forma, mert nem minden játéknak van szövege, így például a botos pásztorjátékok teljesen kiesnének az osztályozásból.

Járdányi Pál egy másfajta rendszert hozott létre. A népi játékokat a dallamuk szerint csoportosította. Azonban dallammal még kevesebb játéknak rendelkezik, mint szöveggel, így például ebbe a rendszerbe nem illeszthetők be a kiolvasók, az eszközös játékok java része és bizonyos fogócska változatok sem. Igaz Mária a térformák szerint készített csoportosítást a népi játékokról. Később már korosztályok, cselekmények és földrajzi előfordulás alapján is osztályoztak, habár egyik sem bizonyult teljes mértékben kielégítőnek. Jelenleg a Lázár Katalin által kidolgozott játékmag szerinti csoportosítást használják a népi játékok rendszerezésére az MTA Zenetudományi Intézet archívumában (Lázár, 1996).

A Gyermekvilág Eszettelneken című néprajzi alkotásában szerepel Gazda Klára népi játék felosztása, mely a következőképpen jelenik meg:

- Dajkarímek, mondókák, dalocskák. Ölbeli játékok. Kicsi gyerekek egyszemélyes mondókái. Társas gyermekmondókák.
- Egyszerű játékok
- Játékszerek
- Énekes- táncos játékok
- Mozgásos/testedző játékok
- Értelemfejlesztő és szórakoztató játékok
- Ünnepi szokások költészete

Lázár Katalin a következő típus rendszert állította fel, mely nagy részletességgel kitér a népi játék különböző megjelenési formáira.

•Eszközös játékok:

- Tárgykészítő játékok
- Sport jellegű népi játékok
- Eszközös ügyességi játékok
- Labdajátékok

- Mozgásos játékok:

- Ölbeli gyermekjátékok
- Ügyességi és erőjátékok
- Fogócskák
- Vonulások

- Szellemi játékok:

- Beugratások
- Kitalálás játékok
- Rejtő- kereső játékok
- Szellemi-ügyességi játékok
- Tiltó játékok

- Párválasztó játékok:

- Leánykérő játékok
- Párválasztó körjátékok
- Párválasztó társas játékok (Kádár-Bodoni, 2010).

A kiolvasók és a mondókák csatolmányként kerültek a játékanyag végére. Itt kerülnek említésre a természetmondókák, növénymondókák, állatmondókák, bölcsődalok és a kiolvasók különféle fajtái. A játékoktól ezek lényegesen eltérnek, de mivel ezek is a gyermekfolklór részei, így foglalkoznunk kell velük (Lázár, 1996).

Eszközös játékok:

A néprajzi feljegyzések elkülönítik egymástól a játékeszköz és a játékszer fogalmát. A játékeszközök nem kimondottan olyan tárgyak, amelyek a játékhoz készültek, viszont felhasználhatóak a játékban, így e szerepüket csak a játék alkalmával töltik be. A játékszerek ellenben olyan eszközök, melyet a gyermekek és a felnőttek egyaránt a játék teljességének érdekében formáltak. Például ilyen a papírrepülő is.

A besorolásnál fontos figyelembe venni, hogy az eszköz valóban a játék központi részét alkotja-e, mert ide csak azon játékok tartoznak, melyekben az a legjelentősebb, hogy mi zajlik a játékszerrel vagy játékeszközzel. Ezt viszont nem mindig könnyű eldönteni. Például, ha megkérdezzük valakitől, hogy az ugróiskolázásban ki a legügyesebb, akkor valószínűleg nem azt a választ kapnánk, hogy az, aki a legjobban célzott a kavicsal, hanem az, aki a legügyesebben ugrálta végig a pályát. Ebből következik, hogy habár a kavics szerepe fontos a játékban, de ez a játék sokkal inkább mozgásos játék, mint eszközös.

Mozgásos játékok:

Minden játékban jelen van valamilyen szinten a mozgásosság, ennek ellenére nem minden tartozik a mozgásos játékok sorába. A labdajátékok során például nagyon fontos szerepe van a mozgásnak, viszont a játék központi eleme a labda, így ez eszközös játéknak minősül (Lázár, 2002).

Ide tartoznak, azok a játékok, ahol a játékosok a mozgás folyamán játékos módon versengenek egymással. Adott szempontok alapján ez a legnagyobb csoport, mert itt keletkeznek a leggyakrabban az újabb és újabb típusok.

Párválasztó játékok:

A gyermekek számára ugyanolyan fontos volt az érzelmi kapcsolatok létrehozása, mint a felnőtteknek. Erre a legjobb eszköznek a párválasztó játékok bizonyultak. Nem kizárólag fiúk és lányok között fejlődtek ki baráti szimpatizánsok, vonzódások, hanem lányok egymás közt is kifejezték a barátságukat, ez főleg a kisebb korosztályra volt jellemző. A fiúk talán mert nem tartották elég férfiasnak a játék ezen formáját, ezért sose játszottak ilyesmit, ráadásul még a lányok párválasztó játékában sem vettek részt. Az is szerepet játszott ebben, hogy nem akartak női szerepekbe bújni a játék folyamán, mert úgy gondolták, hogy az megalázó lenne a többi fiú előtt.

Gyermeki természetből fakadóan a mai napig 8-12 évesen figyelhető meg javarészt a nemi elkülönülés. Ez régen se volt másképpen, így a párválasztó játékok is ennek a korosztálynak szolgálja a legjobban a játéki igényét (Lázár, 1996).

Szellemi játékok:

A játékoknak, ennek a típusa a szellemi képességet és a gondolkodást fejleszti. Elengedhetetlen ezeknél a játékoknál, hogy rendelkezünk a játék során felhasználni szükséges jó memóriával, kellő furfanggal és gyors reagáló képességgel. Ezeket a játékokat bármelyik korosztályban ajánlott játszani (Lázár, 2002).

IV. ÓVODÁSKORÚAK JÁTÉKTEVÉKENYSÉGÉNEK VIZSGÁLATA A P. FRANGEPÁN KATALIN GIMNÁZIUM BEREGSZÁSZI BÁZISÓVODÁJÁNAK KÖZÉPSŐ ÉS NAGYCSOPORTJÁBAN

Ebben a fejezetben azokra a feltevésekre keressük a válaszokat, miszerint a népi játékok alkalmazása mérhetően fejleszti a gyermekek társas kapcsolati készségét és erősíti a csoport összetartozását. Ahhoz, hogy mindezt megtudjuk, meg kell figyelni az óvodai mindennapjaikat. A játékos foglalkozások és szabad játék idők alatt kirajzolódik előttünk, hogy milyen hatással van a gyermekek személyiségére és magatartására a népi játékok alkalmazása. Szakdolgozatom megírása során nagy segítségemre volt a P. Frangepán Katalin Gimnázium Beregszászi Bázisóvodája, ahol főként a gyakorlatom ideje alatt tudtam megfigyelni a gyermekek mindennapjainak játék kultúráját.

A szakdolgozatom megírása során szerettem volna a szakirodalom feldolgozásával rávilágítani a gyermeki játéktevékenység fontosságára és a népi játékok fejlesztő hatására, valamint a kutatásom során azt szerettem volna igazolni, hogy mindez milyen szinten és hogyan valósul meg az óvodában a gyermekek mindennapi játéktevékenységeiben.

4.1. A kutatás célja és hipotézisei, módszere

Célom az volt, hogy megállapítsam, hogyan alkalmazzák a játékot egy átlagos óvodai csoportban az óvodai játéktevékenységek folyamán a különböző korosztályok estében. A foglalkozásokon belül mennyit játszanak a gyerekek és mennyi időt töltenek szabad játékkal. Továbbá vizsgálataim részét képezte a népi játékoknak a csoportokon belüli társas kapcsolatokra gyakorolt hatásainak a megfigyelése.

A vizsgálat megkezdése előtt az alábbi hipotézisek fogalmazódtak meg:

- *H1*: Feltételezem, a gyermekek a játékos percek alatt megismert játékokat elkezdik beépíteni a mindennapi óvodai életükbe.
- *H2*: Feltételezem, hogy a népi játék(ok) alkalmazásának hatására a gyerekek könnyebben integrálódnak az óvodai csoport mindennapjaiba, így hamarabb bevonhatóak a foglalkozásokba. Azaz a népi játékok hatására a visszahúzódóbb gyermekek is bátrabban részt vesznek a játékokban.

– *H3*: Feltételezem, hogy a második megfigyelés során kapott eredmények jobbak lesznek, mint az első megfigyelés eredményei, azaz a gyerekek több népi játékot fognak alkalmazni.

A kutatási módszer, amelyet a munkám során alkalmaztam az a résztvevők megfigyelése valamint a kísérletezés volt. A megfigyelés fő szempontjait képezte a gyermekek kora, a játékkal töltött idő mennyisége, a közös játékok gyakorisága, valamint az, hogy milyen szinten van jelen a különböző korosztályú gyermekek életében a népi játék. Két csoportban folytattam a vizsgálatot, középső- és nagycsoportban, azért, hogy megfigyelhessem, a különböző életkorú gyermekek játéktevékenységét az óvodán belül.

A kutatás első fázisában két hétig megfigyeltem mind a középső, mind a nagycsoportos gyerekek játékszokásait, s ezt követően kísérleti beavatkozás útján – foglalkozások levezetése és a szabadidő alatt játékba invitálás által – próbáltam fejleszteni és bővíteni a gyerekek ismereteit a népi játék(ok) és hagyományok tekintetében. A foglalkozásokat úgy állítottam össze, hogy általuk megszerettessem a gyermekekkel a népi játékokat és bővítssem a már meglévő ismereteiket. A kísérleti fázis hat héten keresztül történt, majd három hét kihagyás után még két hétig folytattam a gyermekek megfigyelését, s így képet kaptam arról, hogy a levezetett foglalkozások milyen hatással voltak a gyerekekre.

4.2. A kutatás helyszínének bemutatása

Kutatásom helyszínéül a P. Frangepán Katalin Gimnázium Beregszászi Bázisóvodáját választottam az alábbi szempontok figyelembevételével: olyan óvoda, ahol vannak népi játékos és néptáncos foglalkozások, olyan óvoda, ahol nagy hangsúly van fektetve a hagyományokra és szokásokra.

A P. Frangepán Katalin Gimnázium Beregszászi Bázisóvodája, a P. Frangepán Katalin Gimnázium intézményrendszerébe tartozik, amely 2021 októberében kezdte el működését. Jelenleg 6 csoporttal rendelkezik, 2 kiscsoporttal, 2 középső csoporttal és 2 nagycsoporttal.

Az óvoda jelenleg körülbelül 130 gyerekekkel büszkélkedhet, amelyből 30 kiscsoportos, 55 középső csoportos és 45 nagycsoportos. Az óvoda kollektívája 39 munkásból áll, ide beletartozik: a vezetőnő, a módszerész, az ápoló, a 14 óvodapedagógus, a zenenevelő, a pszichológus, az ukrán foglalkozásért felelős pedagógus, az angol foglalkozásért felelős pedagógus, a népi kultúra és játék foglalkozásért felelős szakkörös oktató, valamint a dadák, szakácsok és az udvarmester.

Az óvodában töltött idő alatt a gyermekeknek lehetőségük van különböző délutáni interaktív foglalkozásokon részt venni, ilyen például az ukrán és angol nyelvtanulás. Óvodapedagógusai nagy hangsúlyt fektetnek az élményen alapuló tanulásra, ahol a játék örömforrás és a gyerekek ez által tanulnak. Népi játékokkal, dalokkal, mondókákkal teszik színesebbé a foglalkozásokat. A gyermekek számára rendszeres hittan és néptánc oktatás van biztosítva, heti egy – egy alkalommal.

Az óvoda nyújtotta körülmények. Az óvoda nagy udvarral, játszótérrel és pavilonokkal, két db. szánkózásra alkalmas dombbal rendelkezik, ahol számtalan lehetőség nyílik a szabadban történő foglalkozások levezetésére télen-nyáron. Az óvodát körülvevő járdarészen miniatűr autópálya került kialakításra, ahol a gyermekek szabadon használhatják az óvodában található kerekes járműveket, bicikliket, valamint az udvari séták alkalmával itt elsajátíthatják a különböző KRESZ szabályokat. Az épület két oldaláról rendelkezik bejárattal, úgy hogy néhány lépés után közvetlenül a különböző csoportokba lehessen jutni. Minden csoportnak külön fürdőszobája és öltözője van, megfelelő szekrényekkel és tisztálkodási eszközökkel. A csoportok, ahol a megfigyelés zajlott tágasak és világosak, egy oldalról hatalmas ablakokkal. Rengeteg játék van a csoport szobákban, ahol a gyermekek nyugodtan játszhatnak, ezek elérhetőek a számukra és megfelelően higiénikusak. A csoportok rendelkeznek saját mesesarokkal, ahol kiállításra kerülnek a gyermekek aktuális kedvencei, valamint a gyermekeknek viszonylag könnyen elérhető helyen vannak képeskönyvek, amiket bármikor használhatnak. Külön sarokban van felállítva a napos sarok és a természetsarok. A napos sarokban helyet kap egy hatalmas naptár, amelyen be lehet állítani a megfelelő hónapot, napot és időjárást. Ezen a részen kapnak helyet a napos táblácskák, amelyek az aznapra aktuális naposok jelét viseli. A táblácskák mellett a naposok „egyenruhái”, melyek használatával könnyebben beleélhetik magukat a feladatukba. A természetsarokban helyet kap a csoport „háziállata” (teknős vagy halak), amelyről a gyerekek az óvónővel közösen gondoskodnak, valamint a csoportban több zöld szobanövény is megtalálható. A gyerekek korának megfelelő székek, asztalok és bútorzat található meg a csoport szobákban.

Nagy hangsúlyt fektetnek az egészséges életmódra, a mindennapos sportfoglalkozásokra és a mozgás fejlesztésére. Változatos, egészséges és házas étrend segítségével a gyermekek megkapják a koruknak megfelelő étkezést, ami elősegíti az egészséges fejlődésüket.

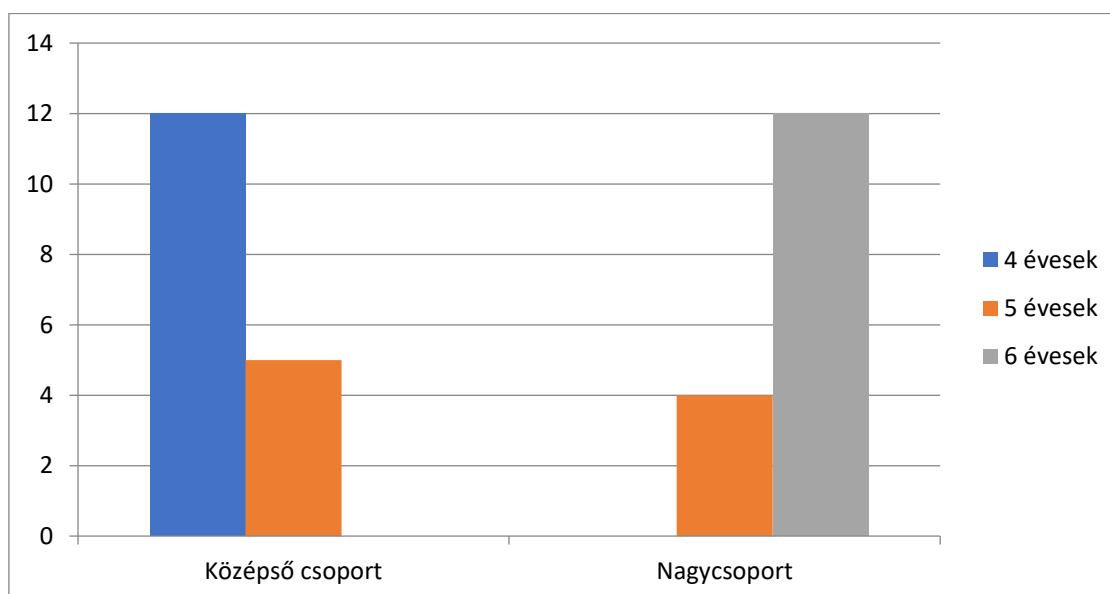
4.3. A kutatás elemzése

A kutatás során két különböző korosztályú csoportban alkalmaztam a megfigyelés és a kísérlet módszerét. Két hét alatt előzetesen felmértem mind a középső, mind a nagycsoport játéktevékenységét, majd ezek után hat héten keresztül tartottam a gyerekeknek minden héten egy-egy foglalkozást a két csoportban.

A megfigyelés módszere jó lehetőséget adott a gyermek szabad és foglalkozás belüli játékának megfigyelése, valamint fejlesztő hatásának vizsgálatára, mivel a gyermekeket természetes tevékenységük közben figyeltem meg. Eközben megfigyeltem, hogy milyen játékokat, népi játékokat vagy más játékos formulákat alkalmaznak az óvónők a különböző korosztályok foglalkozásainak levezetése során. A céljaim között voltak a csoportokon belüli társas kapcsolatok alakulásának a megfigyelése, továbbá a népi játékok hatása ezekre az interakciókra.

A táblázatban feltüntetésre került a két csoportban lévő különböző életkorú gyerekek száma:

1. ábra



A megfigyelés alatt mind a két csoportban elkészítettem a társas kapcsolatok elemzését, mely során Mérei Ferenc aktometria módszere alapján állítottam össze a szempontokat.

A társas kapcsolatok megfigyelésének szempontjai:

- Magányos semmittevés
- Magányos semmittevés csoportban

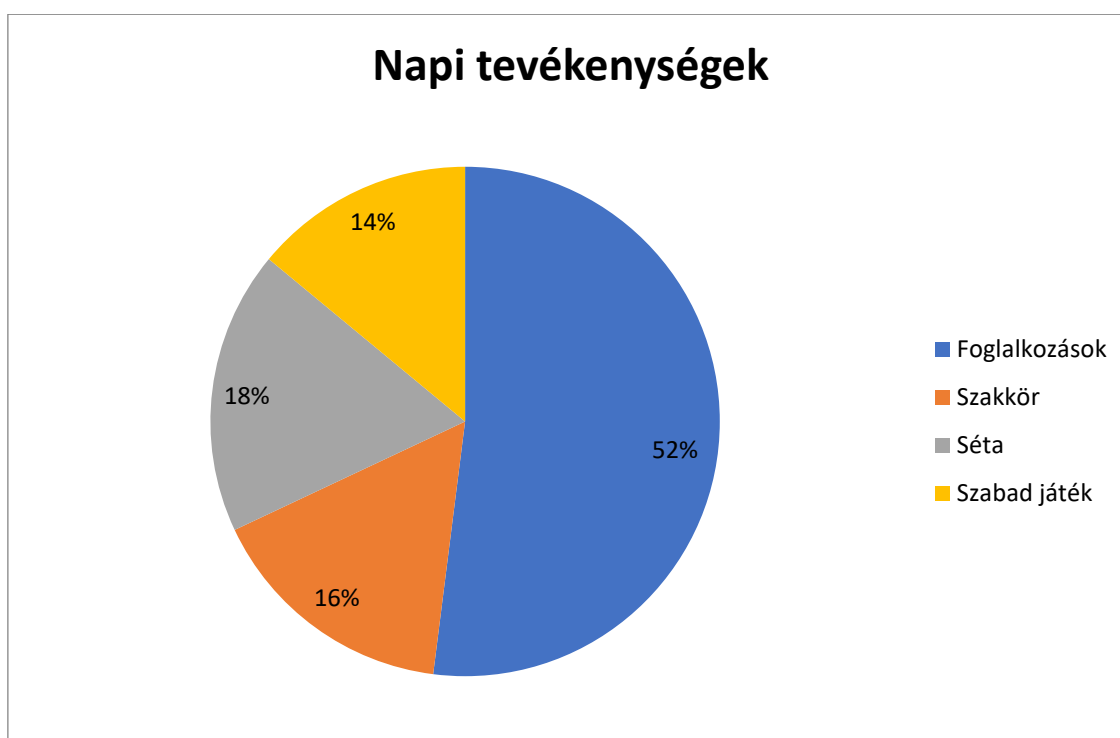
- Magányos játék
- Csoportos semmittevés
- Csoportos szemlélődés
- A csoport együtt játszik, az adott gyerek külön
- Együttmozgás
- Összeverődés egy tárgy körül
- Kollaboráció (összedolgozás)
- Szereposztásos tevékenység
- Szervezett csoporttevékenység szerepekkel, vezetővel (Méri,1985)

Középső csoport:

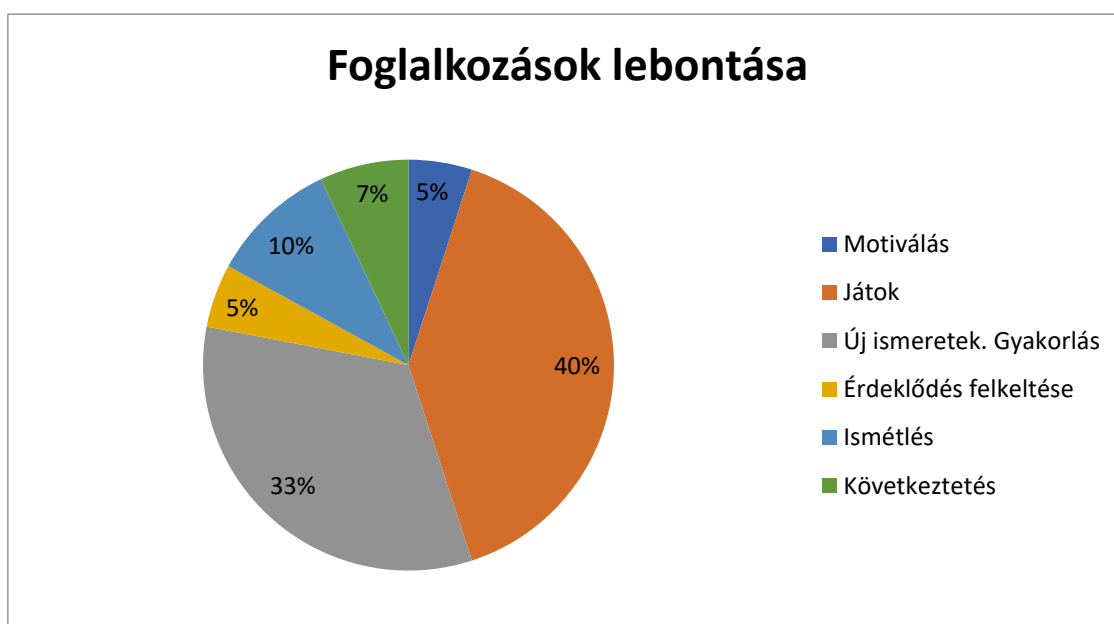
A középső csoportban kezdtem a kutatásomat, itt a gyermekek létszáma 17 fő, ők a csoport állandó tagjai. A lékör a csoportban pozitív, a gyerekek jelentős része szeret óvodába járni, egyes gyermekek esetében megfigyelhető, hogy reggelente még nehezen kapcsolódik be az óvodai eseményekbe. Az előzetes megfigyelések alapján elmondható, hogy a gyerekek nagyon aktívak, szeretnek új dolgokkal ismerkedni, a munkatempójuk a koruknak megfelelően eléggé fejlett, ellenben a koncentrációjuk még nem igazán képes fókuszálódni, gyakran elterelődik a figyelmük más tevékenységekre, mint amiben éppen vannak. A foglalkozásokon itt már több hangsúly van az új ismeretek megszerzésén, de még itt is nagyon odafigyelnek arra, hogy mindezt a lehető leginkább játékos formában biztosítsák a gyermekek számára. Ebben a csoportban a játékidők viszonylag egyensúlyi helyzetben vannak. Látszik, hogy az óvónők próbálnak odafigyelni arra, hogy a gyermekek népi játék típusokat is kipróbáljanak. A társas kapcsolatok a csoportban barátságosak és nyíltak úgy az óvónő felé, mint egymás között.

A megfigyelés alatt megismerkedtem a csoport dinamikájával, valamint azzal, hogy mennyi idő jut átlagosan a gyerekek számára egy nap a játékra, és hogy a foglalkozásokon mekkora szerepe van a játéknak. A megfigyelt adatok szerint a csoportban a foglalkozások (két – három foglalkozás van egy nap) valamivel több, mint az időfelét teszik ki, míg a szakkörre, a szabad játékra és a sétára, majdnem ugyan annyi idő jut egy nap. A játék időt az is tovább növeli, hogy a foglalkozások körülbelül negyven százalékát, valamilyen játéktevékenység képezi. Ezeknek a megfigyeléseknek a felhasználásával készültek az alábbi diagramok (2 - 3. ábra):

2. ábra



3. ábra



Az általam megfigyelt gyermekek társas kapcsolatainak számát az 1.számú táblázatban szeretném bemutatni. A táblázat bal oldalán a társas kapcsolatok megfigyelésének szempontjai szerepelnek, jobb oldalt pedig napokra lebontva a gyermekek száma, akiknél megtapasztaltam az adott viselkedést.

Társas kapcsolatok megnevezése	Gyerekek száma					Eredmény
	1.nap	2.nap	3.nap	4.nap	5.nap	
Magányos semmittevés	1	2	0	1	0	4
Magányos semmittevés csoportban	1	0	2	3	0	6
Magányos játék	3	2	1	1	4	11
Csoportos semmittevés	0	2	2	3	0	7
Csoportos szemlélődés	3	0	2	0	3	8
Csoport együtt játszik, adott gy. külön	2	1	1	2	3	9
Együttmozgás	4	5	3	4	5	21
Összeverődés egy tárgy körül	3	4	5	3	5	20
Kollaboráció	6	2	4	5	6	23
Szereposztásos tevékenység	5	4	4	5	6	24
Szervezett csoporttevékenység	3	5	6	5	4	23

Az adatok alapján megállapíthatjuk, hogy a gyerekek egy része vagy nem játszik, vagy csak magányosan, míg a csoport többi tagjánál nagyjából arányos mértékben oszlanak meg különböző társas kapcsolódások. Véleményem szerint a népi játékok sokszínűségének kihasználásával és gyakrabban alkalmazásával elérhetjük, hogy a magányosan játszó vagy semmittevő gyerekek is aktívabbak legyenek és nőjön a kezdeményező képességük.

Hat héten keresztül egy-egy nap aktívan részt vettem a csoport életében, amikor is népi játékokat játszottam velük, különböző helyen és különböző időpontokban ezzel is elősegítve azt, hogy a gyermekek észrevegyék azt, hogy ezeket a játékokat bárhol és bármikor lehet alkalmazni. A következő játékokat játszottam velük: Erdő mellett nem jó lakni; Koszorú, koszorú; Ég a gyertya; Kiszáradt a diófa. Míg mondókákból az alábbiakat használtam: Aki nem lép egyszerre; Dombon állt egy házikó.

Továbbá az ott töltött tizenöt nap során négy népi játékos foglalkozást (melléklet: 1 - 4.számú foglalkozásterv) tartottam meg, melyek a néphagyományok és népszokások köré épültek, ezzel is mélyítve a gyermekek tudását. Ebben a csoportban a korosztály igényeihez igazodva körjátékokat, párválasztó játékot és mondókákat alkalmaztam.

A kísérletet követő két hét megfigyelés alatt már szemmel jól látható eredmények születtek. A gyerekek már néhány alkalommal maguktól is elkezdték a megismert játékokat alkalmazni. Továbbá ez által nőtt a csoporton belüli interakciók száma. Sokkal gyakrabban alkalmazták a társas játék típusokat, mint a játékok megismerése előtt. Valamint elkezdték a

modern hallott dalszövegek helyett a népdalokat és mondókákat énekelni, dúdolgatni. A megfigyelés során újra elvégeztem a gyermekek társas kapcsolatainak megfigyelését, amelynek eredményeit az 2 .számú táblázatban szeretném bemutatni.

2.számú táblázat

Társas kapcsolatok megnevezése	Gyerekek száma					Eredmény
	1.nap	2.nap	3.nap	4.nap	5.nap	
Magányos semmittevés	0	1	0	0	0	1
Magányos semmittevés csoportban	1	0	0	1	0	2
Magányos játék	1	1	1	0	0	3
Csoportos semmittevés	0	0	0	0	1	1
Csoportos szemlélődés	2	0	0	1	1	4
Csoport együtt játszik, adott gy. külön	0	1	1	2	1	5
Együttmozgás	4	5	4	6	5	24
Összeverődés egy tárgy körül	5	4	5	6	5	25
Kollaboráció	6	6	4	5	6	27
Szereposztásos tevékenység	6	5	6	5	6	28
Szervezett csoporttevékenység	5	5	6	5	4	25

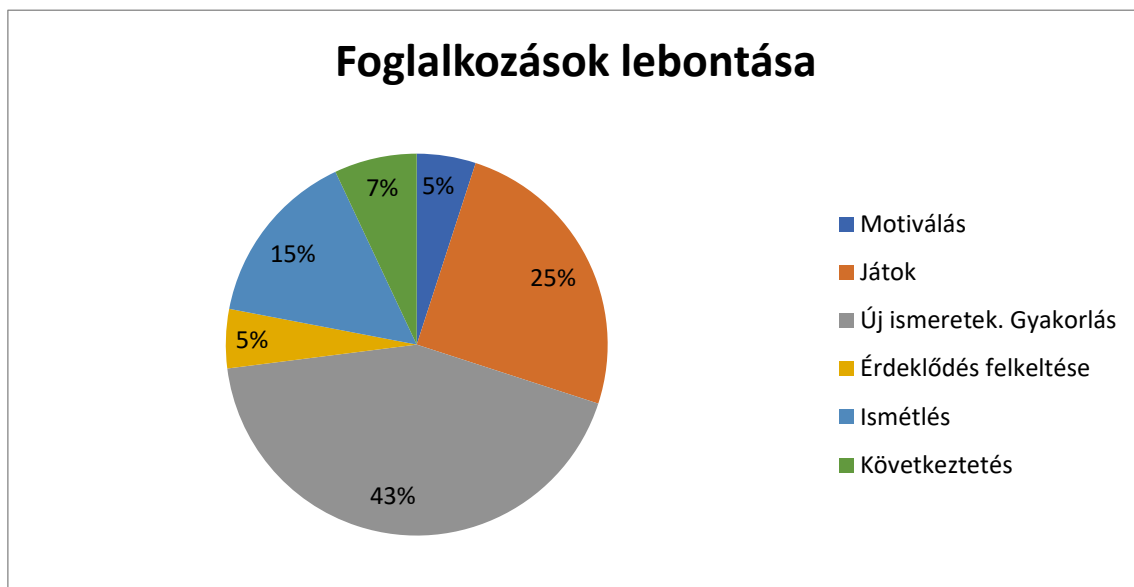
Nagycsoport:

A nagycsoportban végeztem a kutatásom további részét, itt a gyermekek létszáma 16 fő, ők a csoport állandó tagjai. A légkör a csoportban barátságos, pozitív, a gyermekek jelentős része szeret óvodába járni, egyes gyermekek esetében megfigyelhető, hogy reggelente még nehezen kapcsolódik be az óvodai eseményekbe. Az előzetes megfigyelések alapján elmondható, hogy a gyermekek nagyon aktívak, szeretnek új dolgokkal ismerkedni, a munkatempójuk a koruknak megfelelően eléggé fejlett. A koncentrációjuk igazán jó, a foglalkozások folyamán képes megfelelően fókuszálódni az adott tevékenységre és aktívan részt venni a folyamatokban. A foglalkozásokon itt már több hangsúly van az új ismeretek megszerzésén, de még itt is nagyon odafigyelnek arra, hogy mindezt a lehető leginkább játékos formában biztosítsák a gyermekek számára. A teljesítményük és az érdeklődésük változó. A társas kapcsolatok a csoportban barátságosak és nyíltak úgy az óvónő felé, mint egymás között. Itt már a gyermekek aktív és rendszeres napossági tevékenységet is végeznek. Viszont megfigyelhető, hogy három-négy gyerek nem tud, vagy nem akar a csoporton belül feloldódni és az ott történő eseményeknek aktív résztvevői lenni. A játékra fordított idő itt elég változékony, hol több, hol kevesebb idő van rá szánva. Olykor előfordulnak a gyermekek

által játszott játékok között olyan népi játékok is, mint a Tekeredik a kígyó, az Adj, király katonát vagy a Bújj, bújj zöld ág. Ezeket az esetek többségében önálló kezdeményezésre játsszák, fiúk és lányok vegyesen. A játék hangadói azok a lányok, akik a legtöbb óvodai tevékenységben aktív szerepet vállalnak.

A megfigyelt adatok szerint a csoportban a foglalkozások (két – három foglalkozás van egy nap) valamivel több, mint az idő felét teszik ki, míg a szakkörre, a szabad játékra és a sétára, majdnem ugyan annyi idő jut egy nap. A játék időt az is tovább növeli, hogy a foglalkozások körülbelül negyven százalékát, valamilyen játéktevékenység képezi. Ezeknek a megfigyeléseknek a felhasználásával készültek az alábbi diagramok (2., 4. ábra):

4. ábra



Az általam megfigyelt gyermekek társas kapcsolatainak számát az 3.számú táblázatban szeretném bemutatni. A táblázat bal oldalán a társas kapcsolatok megfigyelésének szempontjai szerepelnek, jobb oldalt pedig napokra lebontva a gyermekek száma, akiknél megtapasztaltam az adott viselkedést.

3. számú táblázat

Társas kapcsolatok megnevezése	Gyerekek száma					Eredmény
	1.nap	2.nap	3.nap	4.nap	5.nap	
Magányos semmittevés	1	2	0	1	0	4
Magányos semmittevés csoportban	1	0	2	0	0	3
Magányos játék	2	2	1	1	2	8
Csoportos semmittevés	0	2	1	2	0	5
Csoportos szemlélődés	1	0	2	0	3	6
Csoport együtt játszik, adott gy. külön	2	1	1	2	3	9
Együttmozgás	4	4	3	4	5	20
Összeverődés egy tárgy körül	3	4	5	3	4	19
Kollaboráció	5	2	4	5	4	20
Szereposztásos tevékenység	3	4	3	5	4	19
Szervezett csoporttevékenység	3	5	4	5	4	21

Hat héten keresztül egy-egy nap aktívan részt vettem a csoport életében, amikor is népi játékokat játszottam velük, különböző helyen és különböző időpontokban ezzel is elősegítve azt, hogy a gyermekek észrevegyék azt, hogy ezeket a játékokat bárhol és bármikor lehet alkalmazni. A következő játékokat játszottam velük: Zöld paradicsom, lilium, lilium; Erzsébet asszony kéreti lányát; Én elmentem a vásárba; Fehér liliumszál.

Továbbá az ott töltött tizenöt nap folyamán négy népi játékos foglalkozást (melléklet: 5 - 8.számú foglalkozásterv) tartottam meg, melyek a néphagyományok és népszokások köré épültek, ezzel is mélyítve a gyermekek tudását. Ebben a csoportban a korosztály igényeihez igazodva körjátékokat, szerepjátékokat és sorgyarapító/sorcsökkentő játékokat alkalmaztam. Továbbá a gyermekek által már ismert játékokat is felhasználtam a foglalkozások során.

Az utólagos megfigyelés során figyelemmel kísérhettem, hogy a gyerekek már rendszeres gyakorisággal maguktól is elkezdtek az általam megismert játékokat alkalmazni és egyre több időt töltöttek azzal, hogy ilyen típusú játékokat játszanak. Továbbá ez által nőtt a csoporton belüli interakciók száma. Megfigyelhetően azok a gyerekek is szívesebben részt vettek már a foglalkozásokban és a játékokban, akik azelőtt inkább mellőzték ezeket és külön elvonultak. Az eredmények alátámasztása érdekében újra elvégeztem a gyermekek társas kapcsolatainak megfigyelését, amelynek eredményeit az 4 .számú táblázatban szeretném bemutatni.

Társas kapcsolatok megnevezése	Gyerekek száma					Eredmény
	1.nap	2.nap	3.nap	4.nap	5.nap	
Magányos semmittevés	0	0	0	0	0	0
Magányos semmittevés csoportban	0	0	0	0	0	0
Magányos játék	1	0	1	0	0	2
Csoportos semmittevés	0	2	0	0	0	2
Csoportos szemlélődés	0	0	2	0	1	3
Csoport együtt játszik, adott gy. külön	0	1	0	3	1	5
Együttmozgás	5	5	4	5	6	25
Összeverődés egy tárgy körül	4	4	5	4	5	22
Kollaboráció	6	4	4	5	6	25
Szereposztásos tevékenység	5	5	4	5	6	25
Szervezett csoporttevékenység	4	5	6	6	4	25

4.4. Eredmények kiértékelése

A kutatás során végzett megfigyelést alapján konzekvenciaként elmondható, hogy a vizsgált óvoda csoportjaiban pozitív változások következtek be a népi játékok gyakori alkalmazását követően.

Többnyire azokat a népi játékokat, amelyekkel már ezelőtt is találkoztak valamilyen formában, szívesebben játszották, mint a számukra teljesen újakat. A megfigyelés és az óvónővel való egyeztetés alapján elmondható, hogy a népi játékok alkalmazása pozitív hatással van a gyermekek személyiségfejlődésére és társas kapcsolataikra egyaránt. Mivel több idő van fordítva a játékokra, mint az egyhelyben ülős tevékenységekre, így csökken a feszültség, valamint több idő jut a mozgásra és a csoportépítésre.

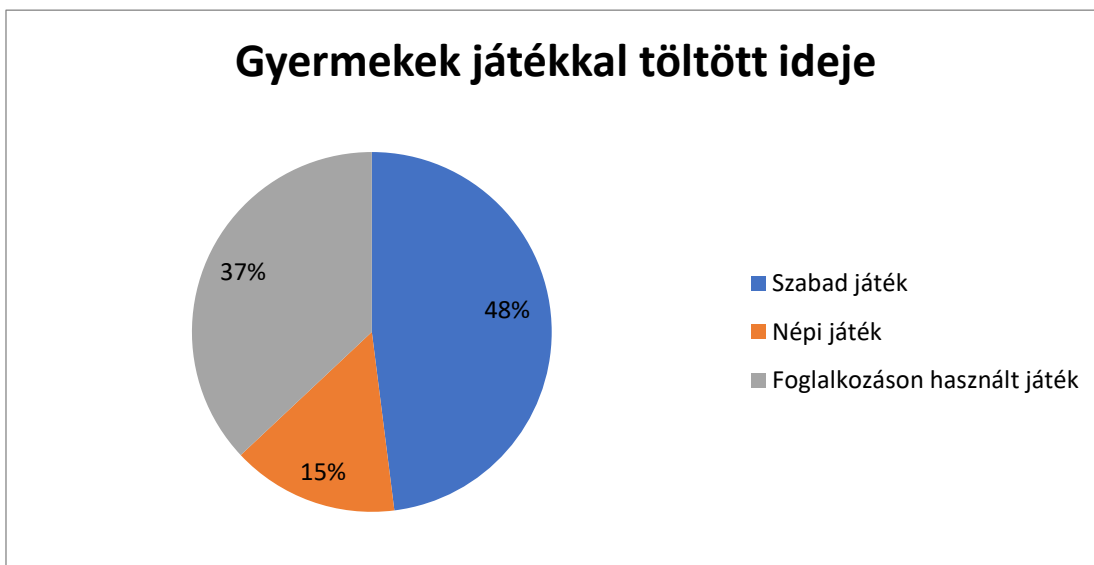
Az első hipotézis, miszerint azt feltételeztem, hogy a gyermekek a játékos percek alatt megismert játékokat elkezdik beépíteni a mindennapi óvodai életükbe, pozitív megerősítést kapott a játékos foglalkozások és játékos percek után folytatott megfigyelés során.

A második hipotézisem, mely szerint feltételeztem, hogy a népi játékok alkalmazásának hatására a gyerekek könnyebben integrálódnak az óvodai csoport mindennapjaiba, és így hamarabb bevonhatóak a foglalkozásokba. Azaz a népi játékok hatására a visszahúzódóbb gyermekek is bátrabban részt vesznek a játékokban.– igazolódott. Az utólagos megfigyelés alapján elmondható, hogy azok a gyerekek, akik korábban nehezen vállaltak aktív szerepet a

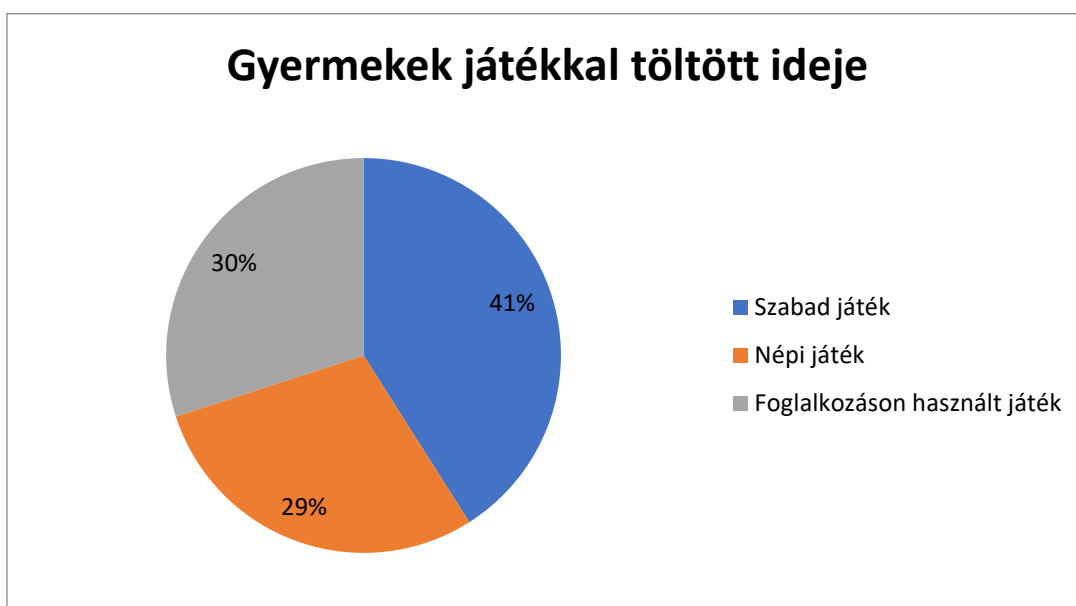
foglalkozásokban már sokkal könnyebben bekapcsolódtak a folyamatokba. Továbbá a szabad játékokban már ők is oldottabban részt vettek, sőt előfordult az is, hogy ők voltak a kezdeményező felek a játék során - ez a módszer sikerét támasztja alá.

A harmadik hipotézisem, mely szerint feltételezem, hogy a második megfigyelés során kapott eredmények jobbak lesznek, mint az első megfigyelés eredményei, azaz a gyerekek több népi játékot fognak alkalmazni. – igazolódott. Ennek eredményét láthatjuk, ha összevetjük egymással az 5.ábra és a 6. ábra eredményeit, ahol jól látható, hogy népi játékokra fordított idő nőtt. Az 5.ábra a gyermekek játékkal töltött idejét mutatja az első megfigyelés során, míg a 6.ábra a második megfigyelés alatt kapott eredményeket mutatja.

5. ábra



6.ábra



ÖSSZEFOGLALÁS

A gyermek legfőbb tevékenységi formája a játék, ez alkotja örömeinek egyik fő forrását is. A gyermek nem külső ráhatás miatt és nem is kötelességből játszik, hanem azért, mert örömet leli benne. Ez alatt a folyamat által tapasztalatokat szerez, fejlődnek a képességei, az ügyessége és a kreativitása. Az együtt játszás öröme a játék csoportkohéziós összetartó erejének köszönhetően alakul ki. A játékok során a gyermekek együtt készítenek valamit, ami később egy nagyobb volumenű alkotás, tevékenység születik. Éppen ezért a játék fogalmának definiálása nem egyszerű feladat. Egy óvodás gyermek játékban lelt őszinte örömét az tudja megérteni, aki saját maga is képes gyermeki szemmel látni. Az óvónőnek mindebben az a feladata, hogy a szükséges tudással fejlessze a gyermekeket a játékon keresztül. Ő tölti be a szervező szerepét, aki a szükséges módszerekkel, egy új szabály vagy egy játékeszköz bevonásával, érdekesebbé teszi a tevékenységet, fokozza a játék kapcsán megélt öröm kialakulásának esélyét.

A játékról fontos tudni, hogy nincs konkrét helye vagy ideje, bárhol és bármikor lehet játszani. Bármi kiválthatja a játék kezdetét, voltaképpen egy pillanat az egész és a gyermek már játszik, mindezt csupán belső indíttatásból, a saját öröme.

Az első fejezetben röviden és átfogóan leírom a játék meghatározását és fogalmát a szakirodalom alapján, valamint a játékról kialakult nevelési felfogások történetét. A második fejezetemben a játékok különféle csoportosítására összpontosítottam és ezek közül emeltem ki a népi játéktevékenységeket a harmadik fejezetemben, melyeket célzottabban tanulmányoztam a munkám során. Ebben a fejezetben térek ki a játék gyermekekre gyakorolt hatásaira. A leírtak alátámasztják, hogy a népi játékok pozitív hatással vannak a gyermekekre, mert nem csak játékos szórakozási lehetőséget biztosítanak, hanem az egészséges fejlesztésnek az egyik legkézenfekvőbb módszerét képezik. Mivel ekkor a gyermek nem kényszerű tevékenységnek van kitéve, hanem egy kellemes, felszabadult cselekvésnek, aminek köszönhetően a képességeik észrevétlenül képesek fejlődni.

A negyedik fejezetben azt kutattam, hogy a játéktevékenységek milyen hatást váltanak ki a gyermekek körében, valamint, hogy a népi játékoknak, milyen pozitív befolyásoló hatása van a gyermeki személyiségére és fejlődésre. Kutatásom során a következő kérdésekre kerestem a választ: A népi játékok alkalmazása fejleszti-e mérhetően a gyermekek társas kapcsolati készségeit? Mindez erősíteti a csoport összetartozását?

Végeredményben kimondhatom, hogy azok a gyerekek, akiknek rendszeresen életük része a népi játék, továbbá néptánc azok előszeretettel alkalmazzák és népszerűsítik azt társaik és családjuk körében egyaránt. A kutatás során pedig bizonyítást nyert, hogy a hipotézisek, melyeket felállítottam a kutatás elején helytállóak. A népi játékok gyakori használatával javult a gyermekek társas kapcsolata és könnyebben integrálódtak az óvodai mindennapokba.

Leendő óvodapedagógusként egyik fő életcéloknak tartom azt, hogy ne hagyjam a feledés homályába veszni a népi játékokat és értékeket, hiszen azok olyan komplex módon fejlesztik a személyiséget, ahogy szerintem egyik jelenkori digitális vagy gyári játék sem képes.

РЕЗЮМЕ

Основною формою діяльності дитини є гра, вона також є одним із головних джерел її радості. Він грає не через зовнішній вплив і борг, а тому, що знаходить у цьому задоволення. Під час цього процесу отримує досвід, розвиваються навички та творчий потенціал. Радість від спільної гри розвивається завдяки груповій згуртованості гри. Визначення концепції гри - завдання не з легких. Свою справжню радість дошкільник знаходить у грі, це можуть зрозуміти лише ті, хто вміє дивитися очима дитини. При всьому цьому завдання вихователя дитячого садка полягає в тому, щоб через гру розвивати у дітей достатні знання. Вихователь відіграє роль організатора, який вводячи нове правило або ігровий інструмент, робить діяльність більш цікавою і збільшує шанси отримати задоволення від гри, використовуючи необхідні методи.

Важливо знати про гру, що вона не має певного місця чи часу, і ви можете грати будь-де та будь-коли. Що завгодно може спровокувати початок гри, насправді це займає лише мить, і дитина вже грає, все це лише з внутрішньої мотивації, для власного задоволення.

У першому розділі я коротко та всебічно описую визначення та концепцію гри на основі літератури, а також історію педагогічного сприйняття гри. У другому розділі я зосередилася на різних групах ігор і третьому розділі виділила народні ігрові дії, які я спеціально вивчала під час своєї роботи. У цьому розділі я обговорюю вплив гри на дітей. Описане підтверджує позитивний вплив народних ігор на дітей, оскільки вони не тільки дають можливість для ігрових розваг, а й є одним із найочевидніших методів здорового розвитку. Тому що тоді дитина піддається не вимушеній діяльності, а приємній, звільненій діяльності, завдяки якій її здібності можуть розвиватися непомітно.

У четвертому розділі я дослідила, який вплив на дітей має ігрова діяльність, а також який позитивний вплив на особистість і розвиток дитини мають народні ігри. Під час свого дослідження я хотіла отримати відповідь на те, чи використання народних ігор вимірно покращує соціальні навички дітей і зміцнює згуртованість групи.

Зрештою, я можу сказати, що ті діти, чиє життя є постійною частиною народних ігор та народного танцю, вони вважають за краще використовувати та популяризувати це серед своїх однолітків та своїх родин. Під час дослідження було доведено, що

висунуті мною на початку дослідження, гіпотези правильні. З використанням народних ігор поліпшувалися соціальні стосунки дітей і вони легше інтегрувалися в повсякденне життя дитячого садка.

Як майбутній вихователь, я вважаю однією зі своїх головних життєвих цілей не дати відійти в забуття народним іграм та цінностям, оскільки вони розвивають особистість комплексно. Я не думаю що будь-яка з поточних цифрових або фабричних ігор може це зробити.

IRODALOMJEGYZÉK

1. Antal László (2002): *Néptáncpedagógia*. HagyományokHáza, Budapest.
2. Balogh Ágnes (2017): *Népi gyermekjáték és néptánc fejlesztő hatása*. Elérhető: MergedFile (tehetsegsegitotanacseger.hu) Letöltés ideje: 2022.11.30.
3. Benedek Krisztina – Sándor Ildikó (2018): *Útravaló. A néphagyomány közvetítésének módszerei az óvodában*. HagyományokHáza, Budapest.
4. Berghauer – Olasz Emőke (2013): *Fejlődéslelektan I. Jegyzet*. Elérhető: <http://genius-ja.uz.ua/sites/default/files/csatolmanyok/magyar-nyelvu-oktatasi-jegyzetek-es-magyar-nyelvu-szaknyelvi-szotarok-nyerteseinek-dokumentumjai-472/fejlodeslelektanijegyzet12mb.pdf> Letöltés ideje: 2023.03.07.
5. Beszprémy Katalin (2019): *Népi Játsház. Szöveggyűjtemény és segédanyag a népi játsházai foglalkozásvezetői tanfolyam hallgatói számára*. HagyományokHáza, Budapest.
6. Boros-Farkas Bernadett (2014): *A fejlesztő játékok és alkalmazása a fejlesztő munka során*. Nemzeti Szakképzési És Felnőttképzési Intézet.
7. Dombi Mária (2015): *A játépedagógia módszertani megközelítései*. Elérhető: <http://www.irisro.org/pedagogia2015januar/83DombiMariaAdrienn.pdf> Letöltés ideje: 2022.12.02.
8. Dr. Bíró Melinda – Juhász Imre – Széles-Kovács Gyula – Szombathy Kálmán – Vácsi Péter (2015): *Mozgásos játékok*. Elérhető: https://oszkdk.oszk.hu/storage/00/01/42/62/dd/1/Mozg_sos_j_t_kok_j_.pdf Letöltés ideje: 2023.01.02.
9. Dr. Dsupin Borbála (2015): *A játékkutatás története*. Elérhető: https://dea.lib.unideb.hu/dea/bitstream/handle/2437/214825/file_up_Parlando%20-%204.%20r%C3%A9sz%202015.03.02.%20-%20DsupinBorbala-Jatekkutatas.pdf?sequence=1&isAllowed=y Letöltés ideje: 2022.10.02.
10. Dr. Nógrády László (1913): *A gyermek és a játék*. Elérhető: http://mtda.hu/books/nogrady_laszlo_a_gyermek_es_a_jatek.pdf Letöltés ideje: 2023.01.12.
11. Fáyné Dr. Dombi Alice – Dr. Sztanáné Dr. Babits Edit (2015): *Játépedagógia*. Elérhető: <https://www.scribd.com/document/487787678/Fayne-dr-Dombi-Alice-dr-Sztanane-dr-Babics-Edit-Jatekpedagogia#> Letöltés ideje: 2023.01.02.
12. Gundyné Szerényi Andrea (2007): *Csíp, csíp, csibőricke... Dél-alföldi hagyományok az óvodában*. HagyományokHáza, Budapest.

13. Hocza Ágnes – Bóka Ferenc (2013): *Testnevelési és népi játékok*. Elérhető: <https://docplayer.hu/24534264-Testnevelesi-es-nepi-jatekok.html> Letöltés ideje: 2023.01.02.
14. Horváth Katalin Tímea (2007): *Gyermekvilág-játékvilág*. Szombathely.
15. Hutterer Éva (2013): *Egy aranyat leltem. Népi gyermekjátékok Kárpátaljáról*. Kárpátaljai Népfőiskolai Egyesület, Kárpátaljai Magyar Kulturális Szövetség.
16. Jeszt József – Lencse Máté (2018): *Társasjáték – pedagógia*. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest.
17. Kádár Annamária –Bodoni Ágnes (2010): *Az óvodás- és kisiskoláskor játécai elméleti es módszertani megközelítésben*. ÁbelKiadó, Kolozsvár.
18. Kerekes Valéria (2012): *Az óvodás általános sajátosságai*. ELTE, Budapest.
19. Kovács György –Bakosi Éva (2005): *Játék az óvodában*. Didakt Kiadó, Debrecen.
20. Kovács György (1994): *A játékelmélete és pedagógiája*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
21. Körmöci Katalin (2010): *A gyermeki játék és a tanulás*. Elérhető: <https://docplayer.hu/16707813-A-gyermeki-jatek-es-a-tanulas.html> Letöltés ideje: 2022.11.26.
22. Lázár Katalin (1996): *Népijátékok*. PlanétásKiadó, Budapest.
23. Lázár Katalin (2002): *Mit játszottok mátkák?* PlanétásKiadó, Budapest.
24. Maár Tiborné (2009): *A játék módszerének alkalmazása a tanítás során*. Elérhető: http://real.mtak.hu/58296/1/11_EPA00011_iskolakultura_2009-1-2.pdf Letöltés ideje: 2022.11.26.
25. Magyar Néprajz: VI. Kötet Népzene, Néptánc, Népi játékok. AkadémiaKiadó, Budapest.
26. Mérei Ferenc – V. Binét Ágnes (1999): *Gyermeklélektan*. MedicinaKönyvkiadó RT., Budapest.
27. Nyitrai Ágnes –Korintus Mihályné (2017): *Játék az első életévekben. Tananyag*. Elérhető: Letöltés ideje: 2022.11.26.
28. Szarka Emese – Lencse Máté –AggnéPirka Veronika – Csereklye Erzsébet – Szabó Ildikó –SeresnéBusi Etelka – Hegedűs Judit (2015): *Módszertani kézikönyv a pedagógia szakos tanári képzéshez*. Elérhető: <https://dtk.tankonyvtar.hu/xmlui/handle/123456789/3926> Letöltés ideje: 2022.11.26.

29. Szász Judit – dr. Péter Lilla (2009): *Játépedagógia. Tanulmányi útmutató*.
Elérhető: <https://www.academia.edu/7304902/Jatekpeda20082009> Letöltés ideje:
2023.01.02.
30. Szedlacsek Katalin (): *Kerekecske, gombocska...Anya, gyere,játszsz velem!*Corvus
Design Kft, Budapest.
31. Vekerdy Tamás (2013): *Az óvoda és az első iskolai évek – a pszichológus
szemével*.Saxum kiadó bt., Kaposvár.
32. Zilahi Józsefné (1996): *Óvodai nevelés játékkal, mesével*.Eötvös József
Könyvkiadó,Budapest.
33. Білан О.І., Возна Л.М., МаксименкоО.Л. та ін. (2013):*Програма розвитку
дитини дошкільного віку „українське дошкілля”*. Мандрівець, Тернопіль.
34. Богуш А. (2016):*Навчання дітей української мови в дошкільних навчальних
зкладах національних спільнот. Програма та навчально – методичний посібник*.
Мандрівець, Тернопіль.
35. Ванжа С.М., ВласоваТ.В. (2014):*Розгорнуте перспективне планування. Весна.
Старший дошкільний вік*.Видавництво РАНОК.
36. Довженко Г.В. (1981):*Український дитячий фольклор*. Наукова Думка, Київ.
37. Кононко О. Л.(2009):*Базова программ. Я у світи*. Світич, Київ.
38. Орел Л. (2015):*Українська родина. Обряди і традиції*.Видавництво імені
Олени Теліги.
39. Піроженко Т.О., Карасьова К.В. (2014):*Ігрова діяльність дошкільника.
Старший дошкільний вік*. ГЕНЕЗА, Київ.
40. Тарасова О.С. –Христинч О.О. –Швайка Л.А. (2017):*Патріотичне виховання в
ДНЗ*. Видавнича група „Основа”, Харків.
41. Тетельман Г.С. –ШаповаловаК.В. (2023): *Зростаємо українцями*. Юнісофт,
Харків.
42. Ульянова В.С. (2018):*Веселинки щохвилинки*. Видавнича група «Основа»,
Харків.

MELLÉKLET

FOGLALKOZÁSTERVEK MELLÉKLETEI

1. számú foglalkozásterv

Foglalkozásterv

Foglalkozás típusa: Vizuális nevelés

Témakör: Konyhai eszközök. Az étkezés

Korcsoport: Középső csoport (4-5 év)

Dátum: 2023.11.07.

Foglalkozás helye: csoportszoba

Időtartama: 15-20 perc

Cél:

- oktatói: konyhai eszközökről, evőeszközökről ismeretszerzés
- nevelői: kudarc tűrőképesség növelése; a motiváltság növelése; a türelem és a kitartás ösztönzése; az alkalmazkodó képesség fejlesztése
- fejlesztői: kézügyesség fejlesztése, főleg a finommozgások fejlődnek

Eszközök és anyagok: könnyen formázható plasztelin, gyurmatábla, gyurmavágó, tányérok, bögrék, kanalak, villák, jutalom matricák.

Foglalkozás szervezeti formája: kötött

Foglalkozás típusa: vegyes típusú tevékenység

A foglalkozás menete:

I. Kezdő szakasz:

Gyertek, gyertek, gyermekek,
kását főztem, egyetek,
addig biza nem esztek,
míg forgácsot nem szedtek!

Felhívom a gyerekek figyelmét a mai foglalkozás tárgyára, elmondom mit is fogunk ez alkalommal készíteni. Ezután közösen széttrakjuk a foglalkozáshoz szükséges eszközöket.

II. Alkotó szakasz:

Bemutatás: Először is megmutatom a gyerekeknek, hogyan is néznek ki az eszközök, amelyeket használni fogunk. Ezt követően minden csapat elé teszek egy tányért, egy kanalat, egy villát és egy bögrét. Közösen megvizsgáljuk a tárgyak formáját, majd megbeszéljük, hogy szerintük egy - egy tárgyhoz, hogy kellene hozzákezdeni.

Munka menete: Mindenki a kezébe vesz egy kis plasztelint és azt jól átgyúrja, hogy könnyen formázható legyen. A gyerekek bármilyen színű plasztelint használhatnak.

Először a tányért készítjük el. A plasztelinből egy gömböt formálunk, majd összenyomjuk, hogy lapos legyen, ha tudjuk, akkor nyújtjuk is egy kicsit. Amikor a lapos kör formánk megvan, akkor az ujjaink segítségével óvatosan nyomkodjuk, hogy egy mélyebb belső kört kapjunk, majd hogy jobban látszódjon a gyurmavágóval egy kis kört karistolunk bele. Ezután még apró igazításokat végzünk, hogy minél inkább tányérnak nézzen ki a művünk.

Ezután készítjük el a kanalat és a villát. Mindkettőhöz úgy láttunk neki, hogy a plasztelinből egy pálcát formázunk. Ezt követően a kanál esetében a pálcá 1/3-ánál jól megnyomkodjuk és egy homorú ovális formát készítünk, a maradék 2/3 részét pedig kicsit megnyomjuk, hogy valamennyivel laposabb legyen, ez lesz a nyele. Viszont oda kell figyelni, hogy a kanál vagy a villa nyele ne legyen túl lapos. A villa elkészítése csak annyiban tér el a kanálétól, hogy kevésbé ovális a formája, valamint a gyurmavágóval kialakítjuk a villás részét úgy, hogy egymástól megegyező távolságokra kicsi bevágásokat csinálunk.

Végül pedig készítjük a bögrénket. A bögre testének elkészítése hasonlít a tányéréra annyi különbséggel, hogy itt jóval mélyebbre kell alakítani a belső részét. a bögre fülének úgy kezdünk neki, mint a kanálnak készítünk egy pálcát, majd ennek a két végét összenyomjuk. A pálcát kicsit meghajlítjuk, majd a bögre testhez illesszük/tapasztjuk.

Levezetésként a hosszan végzett ülő munka után a gyerekekkel népi játékokat játszunk:

Játék: Kocsit, kocsit, komámasszony...

Játék: Szinajom, szinajom...

III. Befejező szakasz:

Az elkészült tárgyak kiállítjuk a csoport minden tagja elé, közösen megszemléljük őket, majd egy csoportos szavazás által kiválasztjuk a legjobban sikerült alkotásokat:

- ❖ Legszebb étkészlet
- ❖ Legszebb bögre
- ❖ Legszebb tányér
- ❖ Legszebb kanál
- ❖ Legszebb villa

A nyertesek jutalomként matricát kapnak, a többieket pedig biztatjuk, hogy ne adják fel és akkor következő alkalommal ők is nyerhetnek. A kiállítást pedig kiköltöztetjük az öltözőbe az arra a célra felállított helyre, hogy a szülők is megcsodálhassák a gyermekeik műveit.

Végezetül csoport szoba rendbe rakjuk, az eszközöket elpakoljuk és mindenki elmegegyeztet mosni.

Foglalkozásterv

Foglalkozás típusa: Természetismeret

Témakör: Kukorica

Korcsoport: Középső csoport (4-5 év)

Dátum: 2023.11.15.

Foglalkozás helye: csoportszoba

Időtartama: 15-20 perc

Cél:

- oktatói: ismeretszerzés a kukoricáról
- nevelői: kudarc tűrőképesség növelése; a motiváltság növelése; a türelem és a kitartás ösztönzése; az alkalmazkodó képesség fejlesztése
- fejlesztői: finommotorika

Eszközök és anyagok: papír, kukorica, kukoricaszemek

Foglalkozás szervezeti formája: kötött

Foglalkozás típusa: új ismeretszerző tevékenység

A foglalkozás menete:

I. Kezdő szakasz:

Az egyik gyermekkel a következő játékos párbeszédet kezdeményezem, hogy magunkra tereljem a gyermekek figyelmét:

Gyerek: Adjon Isten jó napot!

Óvónő: Kukoricát kapálok!

Gyerek: Nem azt mondtam, köszöntem!

Óvónő: Sűrű vót, oszt kiszedtem!

Gyerek: Ej, bolond maga, néni!

Óvónő: Ez a sor itt végig, a másikat meg félig!

II. Alkotó szakasz:

A gyerekekkel megvizsgáljuk a kukorica kinézetét. Megbeszéljük a gyerekekkel, hogy az év folyamán mikor van a kukoricafosztás, valamint hogy mire használják fel a kukorica egyes részeit. Ezután a következő játékokkal játszottunk:

Kukorica kirakó: Egy nagyadag lemorzolt kukoricaszemet készítsünk elő, valamint élénk színű anyagból vágjunk 20x15 cm-es lapokat. A gyerekek ezekre a lapokra különböző figurákat tudnak kirakni.

Csutkából építkezés: A kukoricacsutkából csuhélevelek rákötözésével pillangó, repülő vagy négylábú állat készíthető.

Körjáték: *Ajtó, ablak nyitva van...*

Találós kérdések:

- *Károly komám keserves kínok között kilenc kiló kukoricakását kapott!*
- *Kedden, kedvem kerekedett, kereket kerekíteni.*
- *Nyáron bundában, télen pucéran, mi az? (kukorica)*
- *Mi lehet el haj nélkül? (kukorica)*

III. **Befejező szakasz:**

A gyerekekkel megbeszéljük, hogy mi tetszett nekik a legjobban, valamint visszakérdezek tőlük a kukoricával kapcsolatos elhangzott információkból. A gyerekekkel közösen visszarendezzük a csoportszobát a megfelelő állapotába.

Foglalkozásterv

Foglalkozás típusa: Vizuális nevelés

Témakör: Rongybaba készítés

Korcsoport: Középső csoport (4-5 év)

Dátum: 2023.11.20.

Foglalkozás helye: csoportszoba

Időtartama: 15-20 perc

Cél:

- oktatói: hagyományos rongybaba készítésének elsajátítása
- nevelői: kudarc tűrőképesség növelése; a motiváltság növelése; a türelem és a kitartás ösztönzése; az alkalmazkodó képesség fejlesztése
- fejlesztői: finommotorika, kézügyesség fejlesztése

Eszközök és anyagok: fehér anyag, színes szalagok, színes anyag, vatta, olló, tű, cérna, gyöngy.

Foglalkozás szervezeti formája: kötött

Foglalkozás típusa: vegyes típusú tevékenység

A foglalkozás menete:

I. Kezdő szakasz:

Harangoznak délre,
libapecsenyére,
elaludt a gyertya,
gyere haza, Terka!

Felhívom a gyerekek figyelmét a mai foglalkozás tárgyára, elmondom mit is fogunk ez alkalommal készíteni. Ezután közösen szétrakjuk a foglalkozáshoz szükséges eszközöket.

II. Alkotó szakasz:

A gyerekekkel közösen megismerkedünk a rongybabához szükséges eszközökkel és anyagokkal, majd ezután lépésről lépésre mutatom a gyerekeknek a babakészítés módját.

A fejet kitömjük, majd szorosan összekötjük és a csücskök közül kiválasztjuk a karnak valókat. A szoknyának valót kézzel összeráncoljuk és a fejjel lefelé tartott baba derekára kötjük jó erősen. A szoknya így lesz jó dús. A baba szemét gyönggyel varrjuk ki.

Az elkészült babát felhasználva a következő népi játékokat játszottuk:

Játék: Kör, kör, ki játszik?

Játék: Szeredán viszik a lányokat...

III. Befejező szakasz:

A gyerekekkel megbeszéljük, hogy mi tetszett nekik a legjobban, valamint visszakérdezek tőlük a foglalkozáson elhangzott információkból. A gyerekekkel közösen visszarendezzük a csoportszobát a megfelelő állapotába.

Foglalkozásterv

Foglalkozás típusa: Ének-zene

Témakör: Ritmusok

Korcsoport: Középső csoport (4-5 év)

Dátum: 2023.11.27.

Foglalkozás helye: csoportszoba

Időtartama: 15-20 perc

Cél:

- oktatói: a gyermekek ritmusérzékének és érzékelésének a kialakítása, javítása
- nevelői: kudarc tűrőképesség növelése; a motiváltság növelése; a türelem és a kitartás ösztönzése; az alkalmazkodó képesség fejlesztése
- fejlesztői: reakció idő, összpontosítás fejlesztése

Eszközök és anyagok: ---

Foglalkozás szervezeti formája: kötött

Foglalkozás típusa: új ismeretszerző tevékenység

A foglalkozás menete:

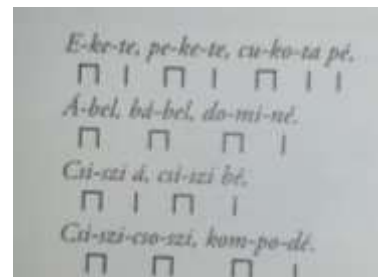
I. Kezdő szakasz:

Ritmustapsolás, az óvónő mutatja a gyerekek utánozzák:

II. Alkotó szakasz:

1. Új játék: Fehér liliomszál

Az óvónő előbb egyedül, majd a gyerekekkel együtt énekli a dalt. Elmondja a játékszabályait, aztán újra elénekli a szöveget. A játék elején az óvónő is beszáll a játékba, hogy segítsen a gyerekeknek. Miközben énekeljük a szöveget, elvégezzük a benne elhangzó cselekvéseket.



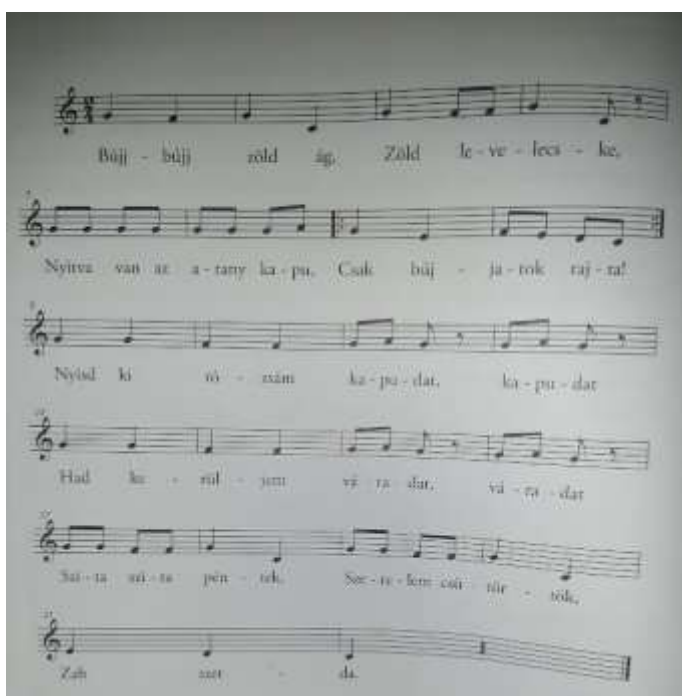
Szöveg:

Fehér liliomszál, ékes liliomszál,
Sej ugord át a Rábát, sej ugord át a Rábát!
Mosakodj meg szépen, mosakodj meg szépen,
Sej az arany lavorban, sej az arany lavorban.

Törölközz meg szépen, törölközz meg szépen,
 Sej az arany kendővel, sej az arany kendővel.
 Fésüldödj meg szépen, fésüldödj meg szépen,
 Sej az arany fésűvel, sej az arany fésűvel.
 Támaszkodj meg szépen, támaszkodj meg szépen,
 Sej az arany tuskóban, sej az arany tuskóban.

2. Ismétlő játék: Bújj, bújj zöld ág

Kiválasztunk két kaputartót: egyikük az aranyalma, másik az ezüstkörte. Ők titokban megállapodnak, melyikük a „szép mennyország” és melyikük a „csúnya pokol”. Kézfogással felállunk velük szemben, és énekelve elindulunk feléjük. Közben átbújunk a kapun:



Ekkor a kaputartók lecsukják a kaput, és aki előtte maradt, attól megkérdezik:

- Mi kell aranyalma vagy ezüstkörte?

A kérdezett a mögé áll, akit választ, és ő is kaput tart, a lánc ott is bújjik, de ott nem lesz később vágás, csak az eredeti kapunál. addig bújjunk, míg az egész lánc el nem fog. Ez után az aranyalma és az ezüstkörte megmondja, hogy melyikük volt a mennyország és melyikük a pokol. A mennyország tagjai párosával szembe állnak, a pokolba kerültek pedig átszaladnak köztük, miközben a sorfalat állók megcsipkedik őket.

III. Befejező szakasz:

Az óvónő a gyerekekkel átismétli a tanult játékot. A játékot többször is el lehet játszani a gyerekekkel, érzékeltetve velük a játék lényegét (kérdés-felelet, ritmusvisszhang).

Foglalkozásterv

Foglalkozás típusa: Környezetismeret

Témakör: Márton nap

Korcsoport: Nagycsoport (5-6 év)

Dátum: 2023.11.13

Foglalkozás helye: csoportszoba

Időtartama: 25 perc

Cél:

- oktatói: Márton napi hagyományok
- nevelői: önfegyelemre nevelés és egymás testi épségének megóvása, közös tevékenység öröme, fejlődik az esztétikai érzéke és a kognitív képességei.
- fejlesztői: finom és nagy mozgások

Eszközök és anyagok: libabáb, libatoll, lámpások, szemléltetők.

Foglalkozás szervezeti formája: kötött

Foglalkozás típusa: Vegyes típusú tevékenység

A foglalkozás menete:

I. Kezdő szakasz:

Süss fel, nap, fényes nap,
kertek alatt kislibáim megfagynak.
Süss ki, meleg, ház alá,
bújj be, hideg, föld alá!

Felhívom a gyerekek figyelmét a mai foglalkozás tárgyára, elmondom mit is fogunk ez alkalommal készíteni. Ezután közösen szétrakjuk a foglalkozáshoz szükséges eszközöket.

II. Alkotó szakasz:

A gyerekek számára szemléltetőkkal és egy libabábbal elmesélem a Márton napot és annak hagyományait. Ezen a napon zárultak le a mezőgazdasági munkák, ekkor kóstolták meg először az újbort és vágták le a libákat. A liba csontjából jóstolták meg az időjárást. Felhívtam a figyelmüket arra is, hogy „aki Márton napon libát nem eszik, egész éven át éhezik”.

Ezután a gyerekeknek van módja kipróbálnia libatollal való rajzolást, valamint lámpásfelvonulást tartunk, hiszen ez a nap a fény ünnepe is. A következő játékokat játszottuk:

Játék: Kis kacsza fürdik

Játék: Gyertek haza, ludaim!

Játék: Siess libám...

Játék: Hatan vannak...

Játék: Egyél libám...

III. **Befejező szakasz:**

A gyerekekkel megbeszéljük, hogy mi tetszett nekik a legjobban, valamint visszakérdezek tőlük a Márton nappal kapcsolatos elhangzott információkból. A gyerekekkel közösen visszarendezzük a csoportszobát a megfelelő állapotába.

Foglalkozásterv

Foglalkozás típusa: Ének-zene

Témakör: Ritmusok

Korcsoport: Nagycsoport (5-6 év)

Dátum: 2023.11.30.

Foglalkozás helye: csoportszoba

Időtartama: 25 perc

Cél:

- oktatói: a gyermekek ritmusérzékének és érzékelésének a kialakítása, javítása
- nevelői: kudarc tűrőképesség növelése; a motiváltság növelése; a türelem és a kitartás ösztönzése; az alkalmazkodó képesség fejlesztése
- fejlesztői: reakció idő, összpontosítás fejlesztése

Eszközök és anyagok: ---

Foglalkozás szervezeti formája: kötött

Foglalkozás típusa: új ismeretszerző tevékenység

A foglalkozás menete:

I. Kezdő szakasz:

Ritmustapsolás, az óvónő mutatja a gyerekek utánozzák:

Töröm, töröm a mákot

II. Alkotó szakasz:

1. Új játék: Kivirágzott a diófa

Az óvónő előbb egyedül, majd a gyerekekkel együtt énekli a dalt. Elmondja a játékszabályait, aztán újra elénekli a szöveget. A játék elején az óvónő is beszáll a játékba, hogy segítsen a gyerekeknek.

Láncba állunk, összefogott kezünket fölemelve kaput tartunk. A lánc egyik vége elindul, és az egyik kaputartó előtt, a másik mögött kígyózva átbújik a kapuk alatt, miközben maga után húzza az egész láncot. Közben énekeljük:

Kivirágzott a diófa
Nagyot vetett az árnyéka,
Az alatt van János diák,
János diák rézmedence.
Mikor azt a lányok fűjják,
A legények táncot járják,
Járod, járod, jó katona,
Ne csoszogjon a bocskora.
Van kökényfa, van is rajta,
Van szeretóm, de nincs haszna,
Én szeretem, ő nem szeret,
Jaj, de gyalázatos élet.

Amikor a lánc átér a kapuk alatt, újra fölemeljük a kezünket, és most a másik vége indul el kigyózva.

2. Ismétlő játék: Boldogasszony

Választunk egy kérőt (ő a boldogasszony) és egy anyát. Körbeállunk, az anya a körön belül áll, a boldogasszony pedig kívül kerüli a kört. Az anya kezdi, a kérő folytatja az éneket, felelgetnek:

Boldogasszony, Mit kerülöd az én házam táját?

Azt kerülöm, Leányodat kéretem.

Nincs nekem eladó leányom.

Ó, ne tagadd, Tegnap voltam Bécsbe', Piros almát árult, Vettem is tőle, Most is van belőle,

Új asszonyka, Katrinka, Gyere velem, Mariska!

Az „Új asszonyká” -tól mind éneklünk. A boldogasszony innen futva kerüli a kört, és akihez az ének végén érkezik, annak megérinti a hátát. Az csatlakozik a boldogasszonyhoz, és kezdjük előlről. „Mariska” helyett pedig mindig annak nevét énekeljük, aki mögé a boldogasszony ért. A következőnél a boldogasszonnyal énekel az is, akit előzőleg elvitt. Az ének végén megint elvisz egyet, és addig játszunk, míg a kör el nem fogy.

III. Befejező szakasz:

Az óvónő a gyerekekkel átismétli a tanult játékot. A játékot többször is el lehet játszani a gyerekekkel, érzékeltetve velük a játék lényégét (kérdés-felelet, ritmusvisszhang).

Foglalkozásterv

Foglalkozás típusa: Applikáció

Témakör: Mikulás

Korcsoport: Nagycsoport (5-6 év)

Dátum: 2023.12.06.

Foglalkozás helye: csoportszoba

Időtartama: 25 perc

Cél:

- oktatói: a gyerekek megismerkednek a Mikulás naphoz köthető szereplőkkel, alakokkal
- nevelői: a kudarc tűrőképesség növelése; a motiváltság növelése; a türelem és a kitartás ösztönzése; az alkalmazkodó képesség fejlesztése
- fejlesztői: kézügyesség fejlesztése, főleg a finommozgások fejlődnek

Eszközök és anyagok: munkatábla, ragasztó, olló, sablonok, fehér lapok, jutalom matricák

Foglalkozás szervezeti formája: kötött

Foglalkozás típusa: új ismeretszerző tevékenység

A foglalkozás menete:

I. Kezdő szakasz:

Devecsery László: Jön a Mikulás

A Mikulás gyorsan eljő
feje felett nagy hófelhő.

Rénszarvasok húzzák szánját,
hó csipkézi a bundáját.

Kövér puttony van a vállán,
hópihe ül a szakállán.

Mikor hozzád megérkezik,
cipőd sok-sok jóval telik.

Hull a hó, nézd, odakint,
a Mikulás néked int.

Felhívom a gyerekek figyelmét a mai foglalkozás tárgyára, elmondom mit is fogunk ez alkalommal készíteni. Ezután közösen szétrakjuk a foglalkozáshoz szükséges eszközöket.

II. **Alkotó szakasz:**

Bemutató: Megbeszéljük a gyerekekkel, hogy mik azok az eszközök, amiket használni fogunk, és hogy azokat hogyan használjuk helyesen. Ezt követően ismertetem őket a feladattal.

Munka menete: A gyerekek kiválasszák, majd kivágják a sablon formákat. Ezután egy fehér lapot vesznek maguk elé, amire elkezdik felragasztani a kiválasztott figura részeit.

Fontos, hogy odafigyeljenek a sorrendre!

Játék: Kis kertem tele van...

Játék: Bóha, bóha, bóha...

III. **Befejező szakasz:**

Az elkészült képeket kiállítjuk a csoport minden tagja elé, közösen megszemléljük őket, és megbeszéljük egy-egy viccesre sikerült alkotás történetét. Az ügyes munkákért mindenki kap egy általa kiválasztott matricát jutalomként. A kiállítást ezt követően kiköltöztetjük az öltözőbe az arra a célra felállított helyre, hogy a szülők is megcsodálhassák a gyermekeik műveit.

Végezetül csoport szoba rendbe rakjuk, az eszközöket elpakoljuk és mindenki elmegegy kezét mosni.

Foglalkozásterv

Foglalkozás típusa: Vizuális nevelés

Témakör: Advent

Korcsoport: Nagycsoport (5-6 év)

Dátum: 2023.12.11.

Foglalkozás helye: csoportszoba

Időtartama: 25 perc

Cél:

- **oktatói:** a gyermekek megismertetése az adventi népszokásokkal, adventi koszorú készítési fortélyainak elsajátítása
- **nevelői:** önfegyelemre nevelés és egymás testi épségének megóvása, közös tevékenység öröme, fejlődik az esztétikai érzéke és a kognitív képességei.
- **fejlesztői:** finommozgások fejlesztése, gondolkodási műveletek működésének fejlesztése.

Eszközök és anyagok: szalma koszorú, fenyőágak, díszítő eszközök, zsinór, olló, ragasztó, gyertyák.

Foglalkozás szervezeti formája: kötött

Foglalkozás típusa: új ismeretszerző tevékenység

A foglalkozás menete:

I. Kezdő szakasz:

Megérkezik Hómanó a csoportba. Bemutatkozik a gyerekeknek és elmondja, hogy hol járt az elmúlt időszakban és hogy ott milyen ünnepet ismert meg. Majd megkérdezi a gyerekeket, hogy ők tudják-e milyen időszak következik most.

II. Alkotó szakasz:

Hómanó mesél a gyerekeknek az Adventi várakozásról és arról, hogy az miben teljesedik ki. Hómanó beavatja a gyerekeket abba a titokba, hogy hogyan lehet eljutni Télországba, ahol az Adventi időszak titkai rejtőznek. A manó segítségével a gyerekek megtanulják a titkos manó táncot, amivel be- és kijuthatnak Télországba.

A gyerekek ez alkalommal elkészítik az adventi koszorút. Ehhez vesznek egy szalma koszorú alapot, amelyhez hozzáillesztik a fenyőágakat. Miután a koszorú alap elkészült neki is állhatnak feldíszíteni azt, majd végezetül felragasztjuk a négy adventi gyertyát. Az elsőt

meg is gyűjtjük. Hómanó pedig elmeséli a gyerekeknek azt, hogy mit kell tudni az első adventi gyertyáról.

Hómanó segítségével a gyerekek megtanulják a Csordapásztorok című éneket és átismétlik az egyik kedvenc karácsonyi/téli éneküket.

Játék: Ég a gyertya, ég...

III. **Befejező szakasz:**

A gyerekekkel megbeszéljük mi tetszett nekik, és a megtanult manótáncsal elbúcsúzunk aznapra Hómanótól.

NÉPI JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE A SZABADJÁTÉKHOZ

Körjátékok:

- Ég a gyertya, ég,
El ne aludjék!
Aki lángot akar látni,
Mind leguggoljék!
- Erdő mellett nem jó lakni,
Erdő mellett nem jó lakni,
Mert sok fát kell hasogatni:
Tizenhárom ölet meg egy felet.
Csókoljon meg aki szeret!
- Kiszáradt a diófa,
nem játszhatunk alatta.
Majd megújul tavaszra;
majd játszhatunk alatta.
- Koszorú, koszorú,
Mért vagy olyan szomorú?
Azért vagyok szomorú,
Mert a nevem koszorú.
- Zöld paradicsom, liliom, liliom.
Megcsalt a szívem, jól tudom, jól tudom.
Egy életem, egy halálom,
vagy tetőled el kell válnom,
édes galambom!

Szerepjáték:

- Én elmentem a vásárba
Én elmentem a vásárba fél pénzzel,
Tyúkot vettem a vásárba fél pénzzel,
Tyúkom mondja: kotty
Kakast vettem a vásárba fél pénzzel,
Kakas mondja: kukoráj
Récét vettem a vásárba fél pénzzel,

Réce mondja: riaráj,
Libát vettem a vásárba fél pénzzel,
Liba mondja: giagáj,
Disznót vettem a vásárba fél pénzzel,
Disznó mondja: röffenj be, röffenjen be a fene,
Birkát vettem a vásárba fél pénzzel,
Birka mondja: eredj be, eredjen be a fene!
S többre pénzem nem jutott.

- Fehér liliomszál

Fehér liliomszál, ékes liliomszál,
Sej ugord át a Rábát, sej ugord át a Rábát!
Mosakodj meg szépen, mosakodj meg szépen,
Sej az arany lavorban, sej az arany lavorban.
Törölközz meg szépen, törölközz meg szépen,
Sej az arany kendővel, sej az arany kendővel.
Fésülködj meg szépen, fésülködj meg szépen,
Sej az arany fésűvel, sej az arany fésűvel.
Támaszkodj meg szépen, támaszkodj meg szépen,
Sej az arany tuskóban, sej az arany tuskóban.

Sorgyarapító/sorcsökkentő játék:

- Erzsébet asszony kéreti lányát

Körbeállunk, belül áll „Erzsébet asszony”, kívül a „kérő”. Elindulunk, a „kérő” ellenkező irányban kerüli a kört, és mind énekeljük:

Erzsébet asszony,
Kéreti lányát,
Három közül legszebbiket,
Karcsú Mariskáját.

Erre mind megállunk, és „Erzsébet asszony” énekli:

Nincsen nékem olyan lányom
Ki eladó volna.

A kérő válaszol:

Dehogy nincsen, dehogy nincsen,
Láttam a piacon,

Piros almát árult,
Vettem is belőle,
Ettem is belőle,
Most is van még a zsebembe',
Itt van, ni!

Ekkor megfogja a kezét annak, aki mögött áll, és most már ketten járnak körön kívül. Addig játszunk, míg a kör el nem fogy.

Звіт про перевірку схожості тексту Oxsico

Назва документа:

Cseresznye Éva-Viktória.pdf

Ким подано:

Greba Ildikó

Дата перевірки:

2024-06-03 17:03:21

Дата звіту:

2024-06-03 18:59:12

Ким перевірено:

I + U + DB + P + DOI

Кількість сторінок:

39

Кількість слів:

10379

Схожість 15%	Збіг: 33 джерела	Вилучено: 0 джерела
Інтернет: 14 джерела	DOI: 0 джерела	База даних: 0 джерела
Перефразовування 4%	Кількість: 15 джерела	Перефразовано: 361 слова
Цитування 19%	Цитування: 135	Всього використано слів: 2328
Включення 0%	Кількість: 0 включення	Всього використано слів: 0
Питання 0%	Замінені символи: 0	Інший сценарій: 0 слова