

**Міністерство освіти і науки України**  
**Закарпатський угорський інститут імені Ференца Ракоці II**

**Кафедра педагогіки і психології**

**Пояснювальна записка**  
до кваліфікаційної роботи бакалавра

на тему: Роль народних ігор в розвитку дітей дошкільного віку

Виконала: студентка IV-го курсу,  
напряму підготовки (спеціальності)  
0101 Педагогічна освіта  
6.010101 Дошкільна освіта  
Нодь Н. С.

Керівник: Гуттерер Є. В.  
Рецензент:

Берегово – 2015 р.

**Ukrajna Oktatási és Tudományos Minisztériuma**

**II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola**

**Pedagógia és Pszichológia Tanszék**

Nagy Nikoletta

A népi játékok szerepe az óvodás korú gyermekek fejlesztésében

Szakdolgozat

Témavezető:  
Hutterer Éva

Recenzens:

Beregszász – 2015

## Tartalom

Bevezetés .....	5
I. A játék meghatározása .....	7
I.1. A játék fogalma .....	7
II. Népi játékok .....	10
II.1. A magyar népi játékok típusai .....	11
II.2. 11 II. 1.1. Eszközös játékok .....	13
II.2.2. Mozgásos játékok .....	17
II.2.3. Párválasztó játékok .....	19
II.2.4. Szellemi játékok .....	20
III. Óvodás korú gyermekek játécai .....	22
III.1. A személyiség fejlődése óvodáskorban .....	22
III.2. A játéktevékenység fejlődése .....	24
III.3. A népi játékok szerepe az óvodáskorú gyermek fejlődésében .....	27
IV. A 18. Számú Beregszászi Óvodában végzett felmérés eredményei .....	30
IV.1. A 18. számú óvoda bemutatása .....	30
IV.2. A kutatás módszerei és körülményei .....	30
IV.3. Tapasztalataim .....	36
IV.4. Eredmények .....	41
IV.5. Összegzés .....	43
Rezümé .....	44
Felhasznált irodalom .....	45
Melléklet	

## Зміст

Вступ .....	5
I. Визначення слова «гра» .....	7
I.1. Концепція гри .....	7
Народні ігри .....	10
II.1. Типи угорських народних ігор .....	11
II. 1.1. Інструментальні ігри .....	13
II.1.2. Рухові ігри .....	17
II.1.3. Парні ігри .....	19
II.1.4. Духовні ігри .....	20
III. Ігри дітей дошкільного віку.....	22
III.1. Розвиток особистості у дітей дошкільного віку .....	22
III.2. Розвиток ігрової діяльності .....	24
III.3. Роль народних ігор у розвитку дітей дошкільного віку .....	27
IV. Результати досліджень проведених у Берегівському дошкільному навчальному закладі №18 .....	30
IV.1. Презентація Берегівського дошкільного навчального закладу №18 .....	30
IV.2. Використані методи та умови дослідження .....	30
IV.3. Власний досвід .....	36
IV.4. Результати .....	41
41 Висновки .....	43
Резюме .....	44
Список використаної літератури.....	45
Додатки	

## Bevezetés

A mai modernizált világban, már óvodáskorban oda kell figyelnünk, hogy mit s hogyan kel tanítanunk gyermekeinknek. Napjainkban már az óvodában is kevés idő jut a játékra. Elterjedt tanítási forma, hogy az óvodában szabad játék helyet kötelező foglalkozásokon, görcsösen, különböző feladatokkal, kevésbé játékosan próbáljuk tanítani a gyermekeket. Ám a játékra nagy szükség van, hogy minden gyermek saját egyéni tempójában fejlődhessen. Azok a népi hagyományok, történetek gyermekjátékok, amelyek még nagymamáink déd mamáink emlékezetében még mai napig élnek, számunkra, sőt gyermekeink számára már csak „legenda” hiszen felgyorsult világunkban már nincs jelentőségük. Sajnos a mi általunk tanított gyermekek már a jelenkor modern animéiben, rajzfilmjeiben szocializálódnak, nem jelent számukra semmit a „tündérr királylány” sem a „csiga-biga gyereki”...

Nekünk, mint leendő tanároknak, óvodapedagógusoknak az a célunk és feladatunk, hogy a felnövekvő nemzedéknek átadjuk és megtanítsuk, hagyományainkat, ránk maradt értékeinket és olyan szellemben neveljük őket, hogy értsék és tudják értékelni néphagyományainkat. Szakdolgozatom témájaként tehát azért választottam a „A népi játékok szerepe az óvodáskorú gyermekek fejlesztésében” című témát, mert kötelességemnek tartom azt, hogy az általam tanított gyermekek megismerjék őseink néphagyományait, s ez által közelebb kerüljenek azokhoz a kincsekhez, amiket mi örököltünk, s ezek az évtizedek során sajnos felejtésbe merültek. Újra rá kell ébreszteni az óvodákat a játék szükségességére. Népi- és gyermekjáték kincsünk, olyan könnyen elérhető, hogy szinte kínálja magát a gyermekek fejlesztésére.

Úgy gondolom, hogy a mai gyermekek túl sok erőszakot és durvaságot észlelnek a világban s eben felnöve maguk is erőszakossá válnak, mi óvónők abban segíthetünk, hogy a gyermekek valódi gyermekkort éljenek meg és ez nem történhet meg, ha nem használjuk fel a népmeséket, gyermekjátékokat, amik által kiszakíthatjuk őket *erőszakos* minden napjaikból. Minden kisfiúnak és kislánynak meg kel élnie, hogy gyermekkorában királyfi és királylány lehessen, hogy kiszabadíthassa a „csiga-bigát”, hogy „tüzet vihessen”, hogy az ő „kerekecske dombocskáján is szaladhasson nyulacska”. Aminyiben ezt megkapja és megtanulja, hogy ép ésszel, ügyességgel és igyekezettel a jó és okos elnyeri jutalmát teljesen más világnézettel indul, és én úgy fogom érezni, hogy az általam okított gyermekeket egy olyan tapasztalattal indítom útjukra, amellyel megállják helyüket az életben. Hiszen nem adhatok mást, mint őseim tapasztalatát.

Szakdolgozatom megírásával szeretnék mélyebb betekintést nyújtani az óvodáskorú gyermekek minden napos játékos tevékenységébe. Első körben megfigyelést végzek az csoport játékra fordított idejéről, valamint a társas kapcsolatok alakulásáról. Feltételezem, hogy a népi játékok alkalmazásával növelhetjük a gyermekek egymás felé irányuló játékos kezdeményezéseit, valamint azt, hogy ezen a játékok beiktatásával a mindennapi foglalkozásokba formálhatjuk a csoporton belüli közösséget és a visszahúzódóbb gyermekek is kezdeményezőbbek lesznek. Megpróbálom bemutatni, hogyan alkalmazhatjuk foglalkozásokon belül ezeket a játékokat. A megvalósítás előtt több szakirodalmat is áttekintettem a játék és az óvodáskorú gyermekek fejlődéséről külön kitérve a népi játékokra.

## I. A játék meghatározása

A gyermekjáték az óvodás kor legmeghatározóbb tevékenysége és egyben tanulási folyamata is. Mivel minden gyermek életének jelentős részét a játéktevékenység tölti ki, ezért nem tekinthetjük hasztalan időtöltésnek. Minden lehetséges foglalkozásba be kell építeni evvel maximálisan elősegítve a gyermek képességeinek fejlődését.

A játékot – éppen, mert a gyermek fejlődésére a legnagyobb hatással van – az óvodáskorúak elsődleges, legfontosabb és legfejlesztőbb tevékenységének nevezik, s így az óvodai nevelés leghatékonyabb eszköze. A gyermeki játék spontán, szabadon választott, értelmes, minden külső kényszertől mentes, sajátos öntevékenység. [Horváth, 2007:5]

A gyermek szabad akaratára épül, benne és általa jut önkifejezésre legtipikusabban és legsokoldalúbban. Örömezés kíséri. A játék konkrét, következmény nélküli, gyakorlati tevékenység, amelyben a gyermek személyiségének a környezethez való viszonya tükröződik vissza. A játék tükör, amely sajátosan adja vissza a felnőttek világából való benyomásokat, élményeket.[Horváth, 2007:5]

A játék: örömteli ösztönélmény. A biztonságérzés esetleges elvesztésének újból és újból való átélése. Amikor a gyermek, játék közben ezt az érzést megkérdőjelezi, feszültséget, izgalmat támaszt magában, vagy ugyan ezt vezeti le.[Falvay, 1977:142]

A gyermekjáték olyan önmagáért való tevékenység, amelynek saját belső örömforrása van, és ez a feszültségi szint szabályozásában rejlik. Emellett a játék önálló, más élményektől minőségileg elkülönülő egység, és ez mind kognitív szinten, mind térben, időben való kiterjedését tekintve érvényes.[Horváth, 2007:7]

Detre Pál a következőképpen ír: „A játék olyan anyagi érdekhez nem kapcsolódó tevékenység (a szerencsejátékokat tehát kizárja a meghatározás – szerző), melynek közvetlen célja valóságos vagy elképzelt cselekmény minél tökéletesebb ábrázolása, illetve a játékfeladat eredményesebb megoldása révén a győzelem elérése. Minden külső kényszertől mentes szabad tevékenység, mely képzeleti síkon kialakított szituációban, előre megállapított és minden résztvevőre egyformán kötelező szabályok szerint, külön erre a célra szolgáló játéktéren és időben zajlik le. A játékot mindig kellemes érzelmi megnyilvánulások kísérik...” [Detre–Szigeti, 1977:24]

## I.1. A játék fogalma

A játék fogalmát meghatározni nem könnyű, több dolgot kel figyelembe vennünk, mint amennyi először az eszünkbe jutna. A játékot többféle oldalról vizsgálták különböző szempontok szerint. Ez a játékról kialakított vélemények sokféleségét eredményezte, s ehhez még hozzátevédnék az emberről, a világról alkotott széleskörű felfogások.

A játék szó jelentése a mindennapi életben is sokféle értelmezést kap:

- A játék szóval tevékenységet, még hozzá igen sokféle cselekvést jelölünk.
- A játék szó, az eszközként használt tárgyat is jelenti
- Játék szóval jelöljük a mindennapi élet számos megnyilvánulási formáját is: vígjáték, színjáték, valaminek van „játéka” stb.

A Pedagógiai lexikon szerint a játék: „általában olyan funkcióként (viselkedésként) értelmezhető, amelyben a magasabb rendű élőlény saját maga elé állít akadályokat, és ezzel saját maga szabályozza az öröm szerzésének mértékét. Így önként vállalt, önmagáért való, energetizáló, azaz komoly szerepe van az egészséges lelki egyensúly kialakításában. A gyermeki játék: a kisgyerek a külvilágból és saját belső világából származó tagolatlan benyomásait játékcselekvéseivel tagolja, rendezi. A játék iskolába lépés előtt a gyermek számára a legfontosabb, kiemelt jellegű tájékozódó tevékenység, fejlődésének kulcsa.” A játék *külső céltől független, önmagáért való tevékenység, amelyet örömszerzés kísér. A gyermek játéka egy olyan öntevékenység, amely szabad akaratára épül, és általa érvényesül az önkifejezése* [Kovács – Bakosi, 1995:41].

A játék sajátos emberi tevékenység, jelen van az ember egész életében, számtalan változatában fordul elő, az egyes életkorokban betöltött szerepe azonban eltérő. A gyermeknél a *játék élettevékenység*, ami azt jelenti, hogy a fő tevékenységi formája a játék. Játékban fejlődik személyisége, és a fejlettsége is megmutatkozik. A gyermek fejlődésével megváltozik a játék módja, szintje, tartalma. Mire a gyerekből felnőtt lesz, a játék más szerepet tölt be az életében, és a játék formái is eltérőek lesznek a gyermek játékától. A felnőtt műveltségének megfelelő játékot játszik, a játék része is lehet műveltségének, ugyanakkor a játéka visszahat műveltségére. A felnőttél a játék szabadidős tevékenység, hivatáshoz kötődik vagy sporttevékenység. [Szász-dr.Péter, 2008:10]



A játékot el kell különíteni a játékosságtól. A *játék tevékenység*, a *játékosság* pedig *magatartási forma, alapelv*. A játékosságot lényege más tevékenységeknél alkalmazzuk, hogy segítségével a gyermek egész személyiségét fejlesszük. Ilyen például a játékos tanulás. [B.Méhes, 1993]

## II. Népi játékok

Az emberi élet egyik legrégebb és legegyszerűsebb sajátossága a játék. Szinte lehetetlen elképzelni olyan emberi közösséget, társadalmat, amelynek minden napjaiban nem kapott volna fontos szerepet a játékos tevékenység. A játék fontossága azonban nem mindig tükröződött a különböző társadalomtudományi kutatásokban. A játék, mint magától értetődő „hétköznapi” cselekvésforma egyrészt kevésbé figyelemfelkeltő, szembetűnő így nem egy látványos kulturális jelenség. Más szempontból megnézve pedig maga a játék fogalma a gyermekjáték fogalmával azonosult – ha nem is minden esetben, de magas gyakorisággal –, s ez szintén közrejátszott a játék iránti megnyilvánuló érdeklődés csökkenését. Pedig ezek a játékok vannak a legszorosabb kapcsolatban mind a csoport, egy közösség, egy társadalom kultúrájával, annak hiteles és pontos megtestesítője, azaz ezek a játékok igen lényeges tartalommal bíró kulturális jelenségek. A játékokban pontosan visszatükröződik a közösség értékei, normái, elvárásai, szemlélete, igaz gyakran rejtett üzenet formájában jelenik meg. A néprajz, a folklorisztika a kezdetektől fogva tanulmányozta a gyermekjátékokat, s arra törekedett, hogy az egykori és mai játékok kulturális és társadalmi vonatkozásait, kultúrtörténeti összefüggéseit feltárja. Ezt a feladatot egyetlen más tudományág sem vállalta magára. [M. N. VI. kötet:531]

Népi játékoknak nevezzük azokat a szabályhangsúlyos játékokat, amelyek a nép széles körében írásbeli rögzítés nélkül keletkeztek, szóbeli előadás és játék révén élnek és terjednek, és ennek köszönhetően variálódhatnak, tájanként, helyenként. [Szász-dr.Péter, 2008:63]

A népi játék az emberiség mozgásos és művészi megnyilatkozásának formája; költészet, ritmus dallam, szöveg cselekmény vagy funkció komplex megjelenése, amelyre az alapelemek bizonyos állandósága mellett az átalakulás, rögtönzés és az örök megújulás a jellemző. [Antal, 2002:36].

A Magyar népzene tára első kötetében, amely a gyermekjátékokról ad összefoglalást kicsit régiesebb, meglepőbb a csoportosítás egy mai olvasó számára. Található itt egyik játéka a másikkal, szerepjátszó és váltó játékok (fogócska, szerepcsere...), párcserélő játékok, versengő váltások, kiolvasók, kifordulók, leánykérők, hidas játékok, ludas játékok, gyarapodó fogócskák, vonulások, zálogosok, táncok, alakoskodások. A kötet 1161 dalt, játékot tartalmaz dallammal, szöveggel leírva.

Természetesen ezeket lehet még kisebb alcsoportokba is sorolni. Ám bárhonnán származnak, és bármi is a funkciójuk, sok mindenben hasonlítanak egymásra. Az egyik, talán legérdekesebb jellemzőjük a szövegbeli és dallambeli változatosságuk. A felnőttek zárt formájú dalaihoz képest az évek során nem csak a dallamuk és a szövegük változott. Gyakran előfordult ugyanis, hogy a hibás reprodukálás miatt még a dallam terjedelme sem maradt állandó. A sokszor változat később dallammá rögzült, így a gyermekdal a változatképződés leggazdagabb példatárává vált.

Másik tulajdonságuk, amiben minden magyar népi és gyerekdal és játék megegyezik, az a magyar néphez kapcsolódó varázslatos sugárzás. E dallamokból sok minden megtudható hazánkról, változatos képet kaphatunk elődeink életéről, lelkivilágáról. A gyerekek dalban és játékban megélhetik őseik történeteit.

Harmadik általános jellemzőjük az egyszerűségük, ami az alapformák sokszori ismétlődéséből fakad, ám gyermekeink (és gyakran elrévülő felnőtteink sem) unják meg maradandó szépségüket. [Bartók, Kodály szerk., 1951]

A már eddig ismert játékdefiníciókat áttekintve azonnal két sajátosságot figyelhetjük meg: elsőként minden meghatározás legfőbb célja a munka, a rítus és játék közötti pontos határvonalak meghúzása, másrészt pedig a kísérletek leíró jellege, más néven ezek a meghatározások a játékfolyamat jellemzőinek leírására, összegyűjtésére irányulnak. ez által a következő következtetésre jutunk: a játékokat általában az jellemzi, hogy a szabad akaraton alapulnak, nem produktívak, valóságyszerűek, de nem valóságosak, térben és időben meghatározottak. [M. N. VI., kötet:538]

## **II.1. A magyar népi játékok típusai**

A Gazda Klára szerinti népi játék felosztás a Gyermekvilág Eszetelneken című néprajzi monográfiában szerepel.

1. Dajkarímek, mondókák, dalocskák. Felnőttek játékai ölbeli gyermekekkel. Kicsi gyermekek egyszemélyes mondókái. Társas gyermekmondókák
2. Egyszerű játékok
3. Játékszerek
4. Énekes-táncos játékok

5. Mozgásos vagy testedző játékok
6. Értelmező és szórakoztató játékok
7. Ünnepi szokások költészete

Lázár Katalin típus rendszere mellett sok érv szól. A csoportosítás nyitott, új típusokkal, játékfajtákkal bővített.

### **1. Eszközös játékok**

- a) Tárgykészítő
- b) Eszközös ügyességi
- c) Sport jellegű

### **2. Mozgásos játékok**

- a) Ölbeli játékok
- b) Ügyességi és erőjátékok
- c) Fogócskák
- d) Vonulások

### **3. Szellemi játékok**

- a) Szellemi-ügyességi
- b) Beugratások
- c) Kitalálás
- d) Rejtő-kereső
- e) Tiltó

### **4. Párvalasztó játékok**

- a) Párvalasztó körjátékok
- b) Leánykérő játékok

- c) Párválasztó társas játékok

## 5. Mondókák

- a) Természet
- b) Növény
- c) Állat
- d) Egyéb hangutánzó
- e) Csúfolók
- f) Bölcsődalok

## 6. Kiolvasók kiszámolók

### II.1.1. Eszközös játékok

A játékok leírását valamint a hozzáillő példákat Lázár Katalin művei valamint a Magyar Néprajzi lexikon segítségével szerkesztettem.

Az eszközzel való játszás általában szabad formában jelenik meg. Ezek a kötetlen játékok gyakran akaratlanul, tudat alatt alakulnak ki, sem elejük sem végük nincs, láthatatlanul beilleszkednek más tevékenységi folyamatokba. A kötetlen játékoknak ebből a tudat alatti voltából alapíthatjuk meg legjellemzőbb vonásukat: az egyszeri szabálytalan voltak. Az alaposabb tanulmányozás érdekében a szabad játékok két nagy csoportját különböztetjük meg: az alaklomszerű és a szerepjátékokat, már csak azért is, mert a kötetlen játékok e két csoportja között igen fontos különbségek mutathatók ki. Az alaklomszerű kötetlen játékok legfőbb tulajdonsága a lehető legnagyobb mértékadó variálhatóság. Idetartoznak a növényi játékok jelentős része, a homok- és a sárjátékok, a némely játékszerekkel (zúgattyú, pörgetők) való játszás stb. a felsoroltak közül több egyedül, társak és minden szerveződés hiányában is játszható. Az ilyen tevékenységeket mindenképp azért tekinthetjük játéknak, mert bár formailag fejletlen, alakítható szerkezetet mutatnak, mégis a játéknak megfelelő módon jellemzik valamely egyén vagy csoport cselekvését. Egyszóval míg az alaklomszerű kötetlen játékok csak a természeti környezet megismerésére alkalmasak, addig a szerepjátékok mindenképp a társadalmi környezet elsajátítását célozzák.

A szabad játékok legszámottevőbb alkotórésze e játékok tárgyi világa. Ezen belül különbséget kell tennünk a környezetnek a játékok menetébe bevont (élő vagy élettelen) elemei, továbbá a játékszerek között.

A gyermek bármivel játszik, azt alapjában véve játékszernek tekinthetjük. Mivel azonban így a meghatározás szinte a végtelenségig terjeszthető, bizonyos megszorításokkal kell élnünk. Játékszernek azokat az eltérő anyagokból (növényi, állati alapanyagok, fa, kő, papír, fém stb.) készült, csupán a játszás céljait szolgáló tárgyakat nevezzük, amelyek formájukat, alakjukat szándékos emberi cselekvés nyomán szerzik meg. Ebben az értelmezésben – részben rejtett, részben kifejtett módon – a játékszerek több lényeges jellemvonása benne foglaltatik. A játékszerek a szocializáció folyamatának, a játéktevékenységnek a tárgyi kellékei. Fontosságuk abban jelenik meg, hogy egyfelől tárgyiasítják, kézzelfoghatóvá teszik a másképpen el nem sajátítható tudást, más felől pedig önmagukon túlmutatva továbbadják a hozzájuk kapcsolódó elvárásokat, értékeket, normákat. Az a cselekvési kör és mondanivaló, ami szerint az eltérő játékszereket alkalmazzák, konkrétan visszatükrözi a közösség, a társadalom értékrendjét és világképét, s éppen ez alkotja a játékszerek rendkívüli szociológiai, kulturális, társadalmi jelentőségét.

A játékszereket – elsőképpen funkcionális szempontból – meg kell különböztetni a játékeszközöktől. A játékeszközök mindenekelőtt abban különböznek tőlük, hogy önmagukban nem alkalmasak a játékra, sőt a velük való játék is csak akkor értelmes, ha a cselekvés meghatározott szabályok szerint folyik. [Kresz, 1948:9]. Így a különböző ügyességi és sportjátékok eszközeit (ütők, botok stb.) nem tekintjük játékszereknek.

A fentebb írt meghatározásokból arra a következtetésre jutunk, hogy a játékszereknek rengeteg változata, típusa, csoportja van. Megkülönböztetünk: szilárd és változó szerkezetű, gyári készítésű vagy természetből nyert eszközöket stb.

A játékszerek felosztásánál két fontosabb szempontot kell figyelembe vennünk: vannak önálló játékszerek, amelyek egy bizonyos játék eljátszásához készülnek így általában csak az adott játékban használják őket, és vannak utánzó játékszerek, amelyek valamilyen használati tárgy mását jelentik. Az önálló játékszerek értelemszerűen csak egyetlen konkrét játékesemény céljából használhatók fel. Ellentétben ezzel az utánzó játékszerek különböző játékeseményekben és – tevékenységekben alkalmazhatóak, szabadon alakíthatók mind addig, amíg nem cseréljük fel az

általunk utánzott tárgy jelentéstartományát. Ezek a játékszerek csakis szerepjátékokban fordulnak elő, mivel az utánzott tárgyhoz meghatározott játékbeli szerepek társulnak. Például a babához az anyuka szerepe. Így mutatkozik meg, a játékszerek szocializációban betöltött szerepe.

Az eszközös játékokban a játékmagot az jelenti, hogy az eszközzel mi történik: nem elég tehát, hogy a játékban legyen eszköz, az a fontos, hogy az eszköz sorsa legyen a játék központi eleme. Játékszerként olyan természeti tárgyak is alkalmazhatók, amelyeket nem szükséges átalakítani, például fű falevél virág. Egy másik csoportot olyan eszközök alkotnak, amik eredetileg más céllal készültek, de a játékban más tartalmat szereznek: szőlőkarót használnak pld botos játékhoz. Az utolsó csoportba azok tartoznak, amelyek kifejezetten játéknak készülnek.

#### *Tárgykészítő játékok:*

Lázár Katalin leírása alapján elmondhatjuk: A tárgykészítő játékokban a játékmag egy-egy játékszer, esetleg egyéb tárgy elkészítése. Ezek közé tartoznak azok, amelyek a felnőttek életét, tevékenységeit utánzó játékok körülményeit teremtik meg, azokkal hozhatók kapcsolatba. Igen sokféle játék található itt a homokvár építésétől az állatfigurák, rongybaba, töklámpa készítéséig, de ezekhez jellemzően nem kapcsolódik dallam. Ide tartoznak a különböző fegyverek is, amelyeknek három fő fajtáját különböztethetjük meg. Egyik a durrantás, ami ijesztgetésre is szolgálhat, a puskák, ágyúk elsütésének hangját idézi. A másik az alakjával utánzó fegyver, ahol a kardot, puskát egy megfelelő alakúra faragott faág szolgáltatja. A harmadik az olyan fegyver, amelyből valamit ki lehet lőni. Más játékszerek készítése is ide tartozik, amelyek közül a legnépszerűbb a labdakészítés rongyból, szőrből, bőrből, esetleg más anyagból. Ezekhez a játékokhoz dallam nem kapcsolódik. A tárgykészítő játékok típuscsoportjába tartoznak a zajkeltő eszközök is. Köztük található pl. a drungattyú készítése fából faragott karikából, hengeres fadarabból, csontból, gombból, hegedűé kukoricaszárból vagy nádból, szár-, illetve tollsíp és egyéb zajkeltő eszközök is, de dallam jellemzően csak a fasíp készítéséhez kapcsolódik.

A legegyszerűbb és legrégebb zajkeltő eszközök egyike a *csörgő* vagy *zergő*. Kerámia alapanyagú csörgő már az i. e. II-I. évezredben is készült. Eredetileg mágikus eszköz volt, ami arra szolgált, hogy a gyermektől elűzze a rossz szellemeket [Gröber- Metzger, 1965:17] Általánosan elterjedt a surrogató, berregtető is. egy 35-40 cm hosszú lécdarabot egyik felén kilyukasztanak, és spárgát fűznek bele. ennél fogva forgatják a levegőben miközben az surrogó hangot ad ki magából.

Az egész magyar nyelvterületen a mai napig elterjedt és használt játékszer a *drúgattyú* vagy *zúgattyú*. egy hengeres fadarabnak a közepébe fűrnak egy lyukat, ebbe spárgát, illetve erősebb madzagot fűznek, a végét összekötik. ekkor megfogják a két szélén, és addig pörgetik, amíg a madzag be nem csavarodik. Mikor széthúzzák, a fadarab elkezd pörögni, amíg kifelé pörög, húzzák a madzagot, amikor a lendület túlviszi, s ismét betekeredik akkor pedig engedik. minél ügyesebb a játékos, annál hosszabb ideig tudja így jártatni, s eközben, mint a neve is mutatja, zúgó hangot ad ki. Gombbal és cérnával is el lehet készíteni, manapság általában azzal szokták játszani.

### *Eszközös ügyességi játékok*

Az eszközös játékok következő típuscsoportjába azok a játékok kerültek, amelyekben a játékmag az, hogy mi történik a játék eszközével, milyen ügyesen tudnak vele bánni a játékosok. Itt is igen sok az olyan játék, amelyhez dallam nem kapcsolódik. A kacsáztatás (lapos kavics ugratása a víz felszínén), hógolyózás, szappanbuborék-fújás mellett itt található a bicskajátékok, a golyózás / gombozás / pénzezés és az ötkövezés típusa, a pörgettyűzés, csigázás, az ugrókötelezés, a botos játékok – mint a gólyázás, csülkőzés, bigézés, gúlázás – és számos más játék. Virágszárgöndörítés A növényekkel játszott játékok egyik típusa. Gyermekláncfű, bürök, cikóriavirág szárát behasítják, majd szájukba veszik vagy vízbe dobják. A behasított rész felgöndörödik. A közben mondott szövegek egy része a göndörödést hivatott segíteni, más részének nincs köze ahhoz.

A *kacsázás* vízparti játék: amely keretén belül lapos kavicsokat gyűjtenek, majd olyan módon dobálják őket, hogy a víz felszínén minél többet ugorjanak. Így versenyeznek azt megállapítva, hogy ki az ügyesebb.

A szappan buborék-fújáshoz szappanos víz szükséges és egy lúdtoll üreges szára vagy egy szalmaszál. Ezzel szívják fel a vizet, és buborékot fújnak. Azon igyekeznek, hogy azok minél szebbre és nagyobbra sikerüljenek.

### *Sportszerű népi játékok*

Ide tartozhatnak akár a minden féle labdajátékok Az ide tartozó játékok között vannak elkapós és kidobós játékformák, és vannak másfélék is. Az utóbbiak közé tartozik a kanászozás, csülkőzés, valamint a métázás is.



A *métázás* görög-római eredetű játék; hazánkban általánosan ismert. Különböző formáit ma is játsszák mind az öt kontinensen. Nálunk legvirágzóbb kora Mátyás és II. Lajos uralkodása idejére esett, a 15–16. századra, amikor a királyok és főurak is üzték. Faluhelyen a kollégiumi diákok révén terjedt el, akik sokféle változatban játszották, s akiktől felnőttek és gyerekek egyaránt megtanulták, megőrizték és tovább alakították. Mai formájában a várháborúk emlékét őrzi. A futómétát két csapatban játsszák. Húznak két vonalat, az egyik mögött áll fel az ütők csapata, a kapók pedig szétszóródnak a két vonal között. Közülük egy az adogató, ő az ütők mellett áll. Az adogató feldobja a labdát, az első ütő játékos pedig a kezében lévő ütőfával olyan messzire üti, amennyire csak bírja. De már dobja is le az ütőfát, és szalad át a játéktéren, a másik vonalon túlra. A másik csapat igyekszik elkapni vagy minél hamarabb megszerezni a labdát, s ha a játékost futás közben meg tudják dobni, mielőtt a másik vonal mögé ér, a két csapat szerepet cserél. (Labdával a kézben futni nem szabad, csak egymásnak dobni lehet!) Ha nem sikerül eltalálni, akkor az ütő csapat második játékosa következik. Ütés után ő is szalad, s az előbbi játékos is visszafuthat a csapatához, így ő ismét megszerzi az ütés jogát. Ha bármelyik ütő játékos úgy látja, hogy ütése nem sikerült, nem kell szaladnia, megvárhatja a következő játékos ütését. Ilyenformán egy-egy ütés után oda- és visszafutók egyszerre öten-hatan is lehetnek a játéktéren. A csapatok nemcsak akkor cserélnek, ha valamelyik futó játékost sikerül megdobni, hanem akkor is, ha az ütő játékosok mind a túlsó vonal mögött rekednek. Játshatják pontozásra is, akkor az ütők egy oda-vissza szaladással, a kapók pedig a labdának levegőből való elkapásával szerezhetnek pontot. A csapatok mindenképpen igyekeznek ütők lenni, illetve maradni, mert az az érdekesebb.

### **II.1.2. Mozgásos játékok**

Valamennyi játékban, még a szellemi játékok tömbjébe tartozó játékok túlnyomó többségében is előfordul mozgás, ráadásul az eszközös ügyességi játékokban és labdajátékokban igen fontos szerepe is van. Ennek ellenére azokban mégsem a mozgás, hanem az eszköz sorsa, az azzal való bánásban tanúsított ügyesség a játék lényege. A mozgásos játékok tömbjébe tartozó típusok jellemzője azonban az, hogy központi elemük a mozgás: minden típusban az a játékmag, hogy egy adott mozdulatot vagy mozgásformát a játékos megfelelőképpen el tudnak-e végezni. A mozgás köré szerveződik a játék, s annak minden további elem alá van rendelve.

A különböző ügyességi és erőjátékok között szerepel az ölbeli az ölbeli gyermekek játékaikként ismert mondókás mozgás tanító játékok. A fogócskák külön csoportot alkotnak magától értetődő, hogy ezek lényege, hogy egyik gyermek elkapja a másikat.

Az ölbeli gyermek játékait gyakran nevezik mondókáknak a bennük megjelenő dallamos vagy dallamtalan szövegek miatt, ám ennek mintájára minden játékot mondókának nevezhetnénk, amelyben hosszabb-rövidebb szöveg megjelenik, ez pedig nyilvánvalóan nem volna helyes. Az ölbeli gyermek játéka nem mondókák: a kisbaba játéka, őt segítik abban, hogy elsajátítsa az első mozdulatokat, ilyenformán egyértelműen a mozgásos játékok között van a helyük. Olyan játékokról van szó, amelyek mozdulatokat, mozgásformákat tanítanak meg és segítenek begyakorolni a legkisebbeknek, és ennek megkönnyítésére szolgál a sokukhoz kapcsolódó ritmikus szöveg és dallam. Ide tartoznak a tenyeresdik mikor a gyermek tenyerét csiklandozzák valamilyen formát rajzolva evvel, közben mondókát mondanak.

#### *Különféle ügyességi és erőjátékok*

A mozgásos játékoknak ebben a típuscsoportjában azok a játékok találhatók, amelyekben a játékmag valamely mozdulat, mozgás elvégzéséhez szükséges ügyesség vagy erő, gyakran mindkettő egyszerre. A mozgásos ügyességi és erőjátékoknak igen sok típusa van, köztük számos olyan, amelyhez nem kapcsolódik dallam: ilyen a talicskázás, a pecsenyeforgatás rúdon, az ördögmotollázás, a sőtörés (ebben szöveg van, de dallam nincs), a kötélhúzás, a láncszakító, a verespecsenye, a bakugrás, a vesszőparipázás, az ostorcsapó, a féllábazás, az ugróiskola és sok más típus. Van azonban számos olyan is, amelyhez jellemzően dallam is tartozik.

Guggolós körjáték Az első csoportosan játszott játékok egyike: elsősorban kicsik, 3-6 évesek játsszák. Körbeállnak, és kézfogással elindulnak körbe. Közben énekelnek, a dal végén mindannyian egyszerre leguggolnak. A guggolás más játékokban is előforduló elem, itt azonban ez a játékmag: úgy kell leguggolni, hogy el ne essenek. Ez a kicsiknek még feladat, érdekes, a nagyobbaknak már unalmas.

#### *Kifordulós körjáték*

A kifordulós körjáték a guggolóshoz hasonlóan a kisebbek játéka: a feladat itt a kör középpontjának háttal való körbejárás. A játszó körbeállnak, megfogják egymás kezét, és énekelve körbejárnak. A dal végén valakinek a nevét (keresztnevét) éneklük; az a játszó kifordul, s

ezután háttal a kör középpontjának jár tovább. Utána a mellette álló nevét éneklük, és így tovább, amíg mindenki ki nem fordul.

### *Kendős játék*

A kendős játékot is körben játsszák. A gyorsaság ebben a típusban kiemelkedő jelentőséggel bír: a játékmag az, hogy a kört kerülő játészó a kendővel új körbejárót jelöl ki, a gyorsaság ebben többnyire fontos szerepet játszik. A kendős a kört kívül kerüli, a játészók közben énekelnek. A kendős vagy a kezébe nyomja valakinek a kendőt, vagy hátra üti vele, vagy ledobja mögé. Ez után többféleképpen folytatódhat a játék, a közben énekelt dal ettől független. *Fogócskák*

A fogócskákban a játékmag az, hogy valakit meg kell fogni. Itt tehát az esetek többségében a gyorsaság a legfontosabb feltétel, ha nem is az egyetlen. Mindegyik itt található típusban az a lényeg, hogy van menekülő és van kergető. Ha a kergető megfogja a menekülőt, ő lesz a kergető, vagy kiáll, vagy ő is kergető lesz (utóbbi esetben egyre több a kergető, végül a menekülők elfogynak). Számos fogócskatípust ismerünk: a játékmaghoz különféle szabályok járulhatnak, amelyek a fogó vagy a menekülő mozgásterét korlátozzák, a megfogás módját szabályozzák, kapcsolódhatnak hozzá szövegek, dallamok.

### *Körkapus fogócskák*

A játék szereplői a farkas és a bárány, vagy a gazda és a kecske, vagy a sas és a galamb. Fontos benne a fogó mozgását akadályozó elem, ezt a többi játészó biztosítja. A játészók körbeállnak, választanak egyet, aki a körön belülre áll (a későbbiekben ő lesz a futó), és egy másikat, aki kívülre (ő lesz a fogó). A dal, szöveg vagy párbeszéd után a fogó kergeti a futót. Mindketten a kör körül, illetve a körön át szaladnak: a kör a futót segíti, a fogót akadályozza. Ez úgy történik, hogy a körben állók összefogják a kezüket, s a futónak kaput nyitnak (fölemelik összefogott kezüket), a fogó előtt azonban lecsukják. Ha a fogó elkapja a futót, új szereplőket választanak (esetleg a fogó és a futó szerepet cserél).

### *Vonulások*

A vonulások lényege, hogy a játészók – többnyire énekelve – haladnak, olykor végigmennek az egész falun. A vonulás nem minden esetben jelenti a csapat helyváltoztató haladását: egyes típusokban a játészók valamilyen térforma szerint vonulnak, de a csapat helyben marad. A kapus-

hidas játékokban is kapu alatt vonul át a csapat, de azokban a dal végén a kaput lezárják, és aki előtte maradt, az vagy cserél az egyik kaputartóval, vagy valamelyik mögé áll, esetleg ő is kaput tart.

### **II.1.3. Párválasztó játékok**

A párválasztó játékok tömbjébe azok a játékok kerültek, amelyekben az érzelmi a lányok és lányok– főleg kisebb korban –kapcsolatok a legfontosabbak: ezekben elsősorban közötti baráti kapcsolatok játsszák a főszerepet, a fiúk és lányok közötti vonzódás csak később kerül előtérbe.

#### *Párválasztó körjátékok*

Minden párválasztó körjáték cselekménye azonos: a játszó körben állnak, középen áll valaki, aki a dal végén vagy közben párt választ. Ha a párválasztás a dal közben történik, a pár táncol a dal végéig. Utána a választott marad a kör közepén, a választó pedig az ő helyére áll a többiek közé.

#### *Leánykérő játékok.*

A leánykérő játékok típuscsoportjában az a játékmag, hogy egy játzó elviszi (maga mellé, maga mögé állítja) a többit. Akit elvisz, az nem kiáll a játékból, hanem csatlakozik hozzá. A leánykérő játékok között vannak várkörjátékok anya nélkül, várkörjátékok anyával, körben kapuzós és sorjáték. Számos változattól hiányzik a játék leírása/elmondása, a gyűjtő csak a játékhoz énekelt dalt rögzítette. Az anya nélkül játszott változatokban a játszó körbe állnak, egy a kérő, ő kívülről kerüli a kört. A dal végén elvisz valakit a körből, és addig játsszák, amíg a kör el nem fogy.

### **II.1.4. Szellemi játékok**

Ebben a csoportban olyan játékokról lesz szó, melyek a játszó értelmességén, fogékonyságán alapulnak. A szellemi játékokban a játszóknak eszüket, szellemi képességeiket (memóriájukat, reagálási képességüket, tudásukat, önuralmukat stb.) kell használniuk. Ezekre persze a többi tömbbe tartozó játékokban is szükség van, akárcsak a mozgásra, de itt a szellemi tevékenység a játék lényege, ami köré épül a játék. A szellemi játékokhoz soroljuk: szellemi ügyességi játékokat (egymás éberségét, gyors reakcióját teszik próbára), a becsapós játékokat (a lényege, hogy olyan trükköt tartalmazzon, amire a játszótárs nem jön rá), tiltó játékok, rejtő kereső játékok.

### *Szellemi ügyességi játékok*

Ebben a játéktípusban a feladat a szellemi képességek megfelelő használata. Segítik a kiejtést, pl. az „r” hang gyakorlását, de itt találhatóak a nyelvtörők, nehezen kimondható, szándékosan túlbonyolított hosszú szavak, mondatok is. Mások a memóriát fejlesztik rövidebbhosszabb szövegek mondogatásával, memorizálásával (láncversek, alliterálók, rímek stb.). Ismét másokban a gyors reagálás a központi elem (parancsolás, Húzd meg, ereszd meg, Mit visz a kis hajó stb.). Ezeknek a játékoknak jellemzően nincsen dallamuk, legfőljebb szórványosan fordul elő néhol egy-két dallamos változat.

### *Beccapós játékok*

Ezek a játékok mindenhol igen kedveltek a játékmag valamely trükk, amelyet a beavatatlan játészó nem ismer. Valamennyi ide tartozó típus lényege, hogy a játék valójában másról szól, mint amire a játékot nem ismerő gondol: a többiek által elmondott játékszabály(ok) csak figyelemelterelésre szolgál(nak). A beugratások között vannak szóbeli és tevékenységbeli beugratások. A szóbeliek közé tartozik pl. az idegen hangzású beszéd, amiről a játékot nem ismerő azt gondolja, hogy más nyelvű szöveg, vagy a rímes válaszok, a beugratós szövegek, a beugratós mesék, a beugratós számolások és mások. A szóbeli beugratásoknak tehát van szövegük, de dallamuk nincsen, legfőljebb szórványosan jelenik meg egy-egy dallamos változat: a romániai magyar változatok mind dallamtalanok. A tevékenységbeli beugratásokban megjelenik ugyan valamely szöveg, de az is dallam nélküli.

A gyermekláncfű bóbitáját például körül hordozzák mindenütt, mintha lámpás volna, világítani, s úgy tesznek, mintha valakit keresnének vele. A gyanútlan játékos orra alá dugva váratlanul ráfújnak, s annak szeme szája tele lesz pihével [Gazda, 1980:369]

### *Tiltó játékok*

A szellemi tevékenységek közé tartozik az önuralom, önfegyelem is. A tiltó játékok lényege, hogy bennük valamely cselekvés tilos. Aki mégis megteszi, büntetést kell elszenvednie: vesztes lesz, kinevetik, kiesik a játékból vagy zálogot ad. Tilos lehet a pislogás, a megmozdulás, egyes szavak kimondása vagy egyáltalában a megszólalás, illetve a nevetés. *Nevetéstilalom* A nevetéstilalom játékban különféle módokon próbálhatják rábírní a játészót, hogy ne vessen: csiklandozzák, nevetető szöveget mondanak, kérdésekre mulatságos szöveget kell mondanía stb.

### *Kitalálós játékok*

A kitalálós játékokban a játékmag, minden játéktípus központi eleme, hogy valamit ki kell találni. Ide tartoznak azok a játékok, amelyekben a kitalálás valakinek, illetve valaminek a felismerése, a szavakból, betűkből vagy mozdulatokból való kitalálások, a memória segítségével, illetve a vaktában találgatások. Itt kaptak helyet a találós kérdések is.

### III. Óvodás korú gyermekek játécai

#### III.1. A személyiség fejlődése óvodáskorban

Az óvodáskorú gyermek személyiségének fejlődését röviden megpróbáltam összefoglalni Tordáné Ilona által készített Nevelési alapismeretek tankönyv és más szakirodalmak segítségével.

Óvodáskornak általában a 3-6 éves korig terjedő periódust nevezzük. A harmadik életév kezdetén változás történik a pszichikus fejlődésben. A járása és kézmozgása biztonságossá válik ennek eredménye képen a gyermek mozgásigénye megnő, igényli a változatos mozgásformákat. 3-6 éves korban alakul ki a kapcsolatteremtés és a csoportba való tartozás igénye.

*Értelmi fejlődés* Az inger gazdag környezet valamint a sok játék nagy hatással van az óvodás gyermek értelmi fejlődésére a körülötte lévő dolgokat az óvoda végére már felismeri, sokat kérdez, a beszédképessége fejlődik.

A *beszéd*, a nyelvhasználat módja, tartalmi és szerkezeti szempontból is minőségi átalakuláson megy át, a beszédfejlődés rendkívül fontos időszaka az óvodáskor.

A 3 éves gyermek *szókincse* mintegy 1000 szóra tehető, 6 éves korra átlagosan 2500 szó lesz, tehát igen jelentősen gyarapszik. Az új szavakat és kifejezéseket rendkívül könnyen megtanulja: rendszerint egyszeri hallásra is szókincsének aktív része lesz egy-egy szó. A kisgyermekkorra jellemző egocentrikus beszéd – a valódi kommunikáció, a másokkal való érintkezés eszköze lesz.

Óvodáskorban a *valóság megismerésének* alapja az *észlelés*. Sok-sok tapasztalat és gyakorlás eredményeképpen az *érezkszervek* működése finomabbá válik: jelentősen fejlődik a látásélesség, a hallás érzékenysége stb., az észlelés egyre jobbra válik.

Az észlelési folyamatok közül a legnagyobb szerepet a látási észlelés kapja. Míg egy 3-4 éves átlag 6 percig képes megfigyelni valamit, addig egy 6 éves több, mint 12 percen át szemrevételez egy-egy dolgot.

A gyermekek *gondolkodása* szakadatlanul fejlődik. A 3-6 éves gyermek igen sokat tud már a világról: közvetlenül, saját tapasztalatai alapján és közvetetten a felnőttek szavaiból, meséiből, a rádióból, a televízióból. Előbb-utóbb valamilyen összképe, összbenyomása alakul ki: ezt nevezzük *világképnek*. Óvodáskorban a gyermek gondolkodását a teljes megismerő tevékenység komplex rendszerébe kell beilleszteni így rávilágítva a fejlődésre. A gondolkodás, gondolkodási műveletek által valósul meg: analízis-szintézis, összehasonlítás, általánosítás-konkretizálás.

*Az érzelmek, az akarat és a társas magatartás fejlődése.* Az erőteljes értelmi fejlődés ellenére az óvodások a külső hatásokra először érzelmekkel reagálnak, a személyes viszonyok átélése megelőzi az értelmi felfogást. Személyiségét az érzelmek uralják. Az érzelmi folyamatok igen *gyors lefolyásúak*: hamar alakulnak ki és ugyan ilyen hamar múlnak el.

Mások érzelmeinek megértésében ekkorra komoly lépést haladnak előre a gyermekek. Már nem csak a pozitív, hanem nagy százalékban a negatív érzéseket is jól felismerik társaik viselkedésében, és általában meglátják az ok-okozati összefüggéseket is a kiváltó okok és a kiváltott érzelmek között. [Cole M., Cole S. 2003]

Az óvodások minden érzésüket *nyíltan, őszintén, gátlástalanul és azonnal* kifejezik. Nem tartják magukban örömeiket és bánatukat, többnyire a körülményeket sem veszik figyelembe. Az énekes, táncos játékokban a gyermekek játszótársaként fontossá válnak egymás számára. A játék kötöttségeihez való alkalmazkodás nagyban segíti a gyermekek között a békés, harmonikus együttlétet. A felnőttek szokásait és táncait utánzó játékokat szöveg, dallam, ritmus és térforma is köti. Ezek a kötöttségek maximálisan igazodnak a gyermekek képességeihez. Legfőbb formai elemük az egyszerűség és a nagyszámú ismétlődés. Nagymértékben fejlesztik a gyerekek mozgáskultúráját, ritmusérzékét. [Gazda, 1980]

A *sikeröröm* az eredményes tevékenységet – elsősorban a játékot kísérő érzelem. A gyermek tetteinek legnagyobb mozgató rugója a remélt siker öröme. ez az öröm nagy szerepet játszik a személyiség fejlődésében is enélkül a gyermek: szorongóvá, félenkké, közönyössé válik.

A *düh*, a *dacos indulat* a gyermek ellentmondásos helyzetéből fakad: felfogja a lehetőségeket, de a megvalósításra nincs elegendő képessége, vagy eleve lehetetlen dolgokat akar megvalósítani. Például tipikus a düh a cipőfűzési kísérlet kudarca miatt. A *félelem* érzése rendszerint végigkíséri az óvodáskort. Az értelem fejlődésével újabb és újabb félelmek keletkeznek: tüztől, sötétől, egyedüllétől, rablóktól, vadállatoktól stb. A reális félelmek

célszerűek: például az áramütéstől, a közlekedési balesettől, de az eltúlzott félelem már gátolja a gyermek ügyesedését, önállósága, megbízhatósága fejlődését. Az olyan nagyon is szemléletes, de felületesen megértett hatások, mint például a televízió képei, irreális és gyakran feldolgozhatatlan félelmeket ébreszthetnek a gyermekben.

Óvodáskorban jelennek meg a *magasabb rendű: erkölcsi, esztétikai és intellektuális érzelmek*. Gyönyörködik a gyermek, bizonyos dolgokon csodálkozik (főleg természeti jelenségeken, rikító képeken), haragszik egyes mesehősökre, élvezi a dalok, versek tanulását – a rím, a ritmus, a szójáték, "tetszik" neki, tud szégyenkezni, másokat sajnálni stb.

Az *akarat* fejlődésének is kiemelkedő időszaka az óvodáskor. Kifejlődik a gyermekek *társas magatartása* is. A 4. életév körül kezd a gyermek társaival *barátkozni*. A játékban keletkeznek és alakulnak át a pajtási kapcsolatok. Ezek a kapcsolatok azonban még rendkívül *labilisak, alkalomszerűek*: akivel az egyik pillanatban összefogott, azt a következő pillanatban elzavarja 4 éves kor után jelenik meg a *versengés*. A testvérek a szülők szeretetéért, az óvodában az óvónők szeretetéért, a megbízatásokért, a teljesítmény elismertetéséért folyik. Ezzel együtt jár a *feltékenység* is.

A közös együttlét biztonságot ad, kielégíti közlésigényét, és örömforrást is nyújt számára. Az együttesen átélt élmények tartalmilag gazdagabbak, a gyermek számára fontosabbak, érzelmileg telítettebbek, mint az egyedül megélt történések. Az együtt cselekvés növelheti a gyermek személyes teljesítményét, hatékonyságát. A közös élmények hatására rövid időn belül (néhány együtt töltött óra alatt) kialakul a csoporttöbbség, amit a csoport tagjai magukban hordoznak. Ez növeli viselkedésük hatásfokát. [Mérei, 1993]

Az ember, így a gyermek legfőbb tevékenységei is a játék, a tanulás és a munka. Az óvodáskorban még nem válik szét e három tevékenység, a gyermek mindent játékos formában végez. Azt is mondhatjuk, hogy első és legfontosabb tevékenysége a játék. [Balogh, 2004]

Óvodáskorban a játék *alaptevékenység*. Ebben az életszakaszban a legsokoldalúbban és a legfontosabb területeken a játék alakítja a személyiséget: az észlelést, az emlékezetet, a fantáziát, a gondolkodást, az érzelmeket, a cselekvést stb. Az alapvető játékfajták megjelenése, valamelyik túlsúlya a személyiségfejlődés fontos jelzője. A *játék és az öröm* ebben az életkorban szorosan összefügg.

„A játékok lélektani szerepe ma sem változott, (...) s a játékokkal tehát nem a poros, elavult, régi világot akarjuk visszahozni, hanem kimenteni belőle azt, ami általános szükségletet elégít ki, s ezért ma is szükségünk van rá.” [Lázár, 1997:22-25]



Az óvodás idejének legnagyobb részét játékkal tölti, de végezhet másféle, nem játékos tevékenységet is: tanulhat zenét, idegen nyelvet, foglalkozhat valamilyen sporttal, végez önkiszolgáló vagy házimunkát, de fontos, hogy ezeket a tevékenységeket is játékosan és örömmel végezze.

### III.2. A játéktevékenység fejlődése:

1. *Kéznézés:* Ez az első játék jellegű cselekvés, 3 hónapos korban. Eleinte fixálja a csecsemő a kezét, megragadja tekintetével, majd felfedezi, hogy mozog, majd ő maga is próbálja mozgatni. Kezdetben egy-egy kezét nézi. Ujjait mozgatja, kinyújtja, összecsupja. Később másik kezét is simogatja, megfogja. Mindez 6 hónapos korig figyelhető meg.

2. *Kutató manipuláció:* 4-6 hónapos kortól kb. 1,5 éves korig jellemző.

3. *Kombináló-építő játék (alkotó):* 1 éves kortól egészen felnőtt korig jellemző. Alapja a kéttárgyas manipuláció. Legegyszerűbb forma, az összeütöget. Ezt a formát sorozatalkotásnak nevezzük. 9-10 hónapos korban jellemző. Fejlettebb forma az egymásra rak, hidat épít. A poharakból építhet tornyot, de egymásba is rakhatja. Először egyforma méretű poharat kell adni a gyermeknek. Csak ezután adunk kissé eltérő poharakat. Ha ezekkel már jól tud játszani, akkor adunk különböző nagyságú poharakat. Idetartoznak: a fűzőjátékok is, először golyókat fűz szilárd rúdra. Ezután adhatunk mozgó, lágy fűzőszálat. Idetartoznak: az össze és szétrakható játékok egyaránt.

4. *Szerepjáték:* 1,5-2 éves korra jellemző. Lényege, hogy a gyerek az általa ismert személyek, vagy környezetében élő állatok vagy eszközök helyébe képzeletben magát, és úgy viselkedik, mintha azok lennének. Első időszakban, mint utánpótló játék jelentkeznek. Egy-egy részletét ragadja ki magából a szerepből. Mindig úgy alakul, hogy a szereplő ő maga. Óvodáskorban a babákra ruházza a szerepet. Azért kell a kisebb gyermeknek majdnem a valóságnak megfelelő tárgyakat adni, mert ő a mama szerepét játssza. A baba méretéhez a kisebb tárgyak is megfelelnek. A kézügyesség sem elég fejlett, ezért jó a nagy tárgy.

*Pótcselekvés jellegű szerepjáték:* Ide azok a játékok tartoznak, amikor a gyermek olyan helyzetbe kerül, a valóságban, hogy valamit nem tehet meg. Ezt játék útján, szerepben játssza el. A szerepben a bánatot, fájdalmat, vágyat, melyek kielégítetlenek voltak. Pótcselekvés gyanánt akarja megoldani. Nem szabad sok bánatot okozni.

5 *Mozgásos játék:* Csecsemőkorban a hasra fordulással kezdődik. Élvezi a mozgást. Ideoda gurul, nem használ eszközt. A mozgás öröm számára. A mozgásnak van

funkcióöröme, akadályozni ebben nem szabad. Mozgásvágya igen nagy, helyet kell hozzá biztosítani.

6 *Szimbólum játék: Óvodáskorra* jellemző. Egy mozdulattal, gesztussal lejátssza az eseményeket. Sokszor egy mondattal.

7 *Szabályjáték: Kisiskolás* korra jellemző. Hosszú időn keresztül képes a szabályokat betartani. Pl.: fogócska, hunyó.[Szőkéné Halász, 2010:61]

Piaget három alapvető játékformát különít el: gyakorló játékokat, szimbolikus vagy fantáziajátékokat (szerepjáték), szabályjátékokat. Míg az utóbbi a nagycsoportosokra jellemző az előző kettő a kisebbekre. Tehát elmondhatjuk, hogy a 3-6 éves korú gyermekeknél ezek a játékformák mindegyike megjelenik és egymásra épül.

#### *Gyakorlójáték:*

Ennek a játékfajtanak a célja leginkább a mozgás, a funkció öröme. pl.: minden különösebb célzatosság vagy ok nélkül, pusztán a tevékenység örömeért fűzi fel a gyöngyöket, tölt homokot a vödörbe majd borítja ki azt, épít egymásra kockákat, gurigázik egy kerékkal. Ennek látszólag nincs különösebb haszna, de ez csak a látszat! A gyakorlójáték hihetetlenül fontos alapot ad minden későbbi tevékenységhez: kézügyessége, figyelme fejlődik, tapasztalatokat szerez környezetéből: pl. a gömb gurul, ezért nem lehet az építmény tetejére rakni vagy ráépíteni stb.

#### *Szerepjáték:*

Ezen játékfajta során a gyermek eljátszhatja, kijátszhatja a való életben látott szerepeket, élményeket. Amit a valóságban gyermekként nem tehet meg, azt a játékában, a felnőtt bőrébe bújva kipróbálhat, részesévé válhat. Pl.: ő lehet a buszvezető, a postás, a zöldséges néni, a pilóta a repülőn, az eladó néni, stb.

A szerepjátéknak a korábban említetteken kívül más haszna is van, ezek közül az egyik legfontosabb a szorongásoldó-, feszültségcsökkentő hatás. Legjobb példa erre az orvosos szerepjáték. A gyermek orvosi vizsgálaton vesz részt. A fehér köpenyes nénitől, a tú látványától és a kisebb-nagyobb fájdalomtól való félelmet muszáj feldolgozni. A negatív élmények játékban való újraélése hihetetlenül sokat segít a szorongások oldásában, így pl. a következő orvos látogatásnál egyre kisebb ellenállásra, félelemre számíthatunk.

Nagyon hasznos lehet, ha a gyermek szerepjátékában, - amennyiben azt a csemeték igénylik, - a felnőtt is részt vegyen. Ő ugyanis észrevétlenül csempészhetsz egy-egy új mozzanatot, ötletet, eszközt a játékba, tovább bővítvén ezzel a szerepjáték tartalmát.

*Szabályjáték:*

Mi is az a szabályjáték? Mint a neve is mutatja, minden olyan játéktevékenység, amelyben valamilyen szabályhoz, szabályokhoz alkalmazkodni kell. Ez lehet akár értelemfejlesztő szabályjáték (pl.: társasjátékok, barchoba) vagy akár mozgásos szabályjáték is, pl.: fogócska, bújócska, kint a bárány bent a farkas, stb. A szabályjáték játszásához elengedhetetlenül szükséges a szabálytudat, mely kb. 5 éves kor táján kezd körvonalazódni. Nagycsoportban ez már az iskolaérettség egyik kiemelkedő feltétele is, így nagyon hasznos lehet, ha ezen játékfajtákra 5 éves kortól kiemelt hangsúlyt fektetünk. Biztosítsuk a játékhoz szükséges eszközöket (pl.: társasjátékokat, fejlesztőjátékokat, mozgásfejlesztő eszközöket), erősítsük meg a gyerekekben a szabályokat, és ha igény van rá, személyesen is vegyünk részt a vidám játékokban.

### **III.3. A népi játékok szerepe az óvodáskorú gyermek fejlődésében**

Lázár Katalin művei alapján elmondható, hogy a népi gyermekjátékok elsődleges funkciója a saját test megismerése, majd a külvilág megismerése és a közösség, a társadalom megismerése. A népi játékok a gyermekkor ideje alatt nem csak a játék élményt szolgálják ezen túl tanulási és képességfejlesztési lehetőséget is biztosítanak. Már születés után az ölbeli játékok biztosítják a kisgyermek számára az énkép és az érzelmi stabilitás kialakulását. Ezután mikor a gyermek 3-45 évesen ugyan ezeket a játékokat már babájával vagy akár kistestvérével játssza bele éli magát a szülő szerepébe így megélve ezt a magatartási formát. Később a csapat és a csoportos játékok által a gyermek megéli a „mi élményt” egy közösségbe, a csoportba való tartozást mely nélkülözhetetlen a további szocializációban. A közösségben való játék kialakítja az önfegyelem igényét. A gyermekközösség elítéli azt, aki zavaróan eltér a szabályoktól. Ugyanakkor önmegvalósításra is lehetőséget ad egy új ötlet vagy forma, amelyre pozitívan reagál a csoport [Szentpál, 1964].

A dalos mozgásos játékok a gyermek testi fejlődését, mozgásigényének kielégítését vagy a harmonikus, összerendezet mozgás kialakulását segíthetik elő. Ezek a mozgásformák a nagymozgások elemei így a fizikai állóképesség növelésében is nagy szerepet játszanak. A körjátékok esetében a közösséghez való tartozást fejleszthetjük, a gyermeknek pozitív élményt biztosítva csökkenthetjük gátlásaikat, könnyebben feloldódhatnak társaik között ezzel növelve

alkalmazkodó képességüket. A népi játékokon belüli mondókák, dalok egyenletes lüktetése a folyamatos beszédet fejleszti így a beszédhibák kiküszöbölésében is nagy segítséget nyújtanak. Új dalok tanulásakor nő a szókincs, fejlődik a kifejezőkészség, valamint a beszéd formai és tartalmi oldala.

A népi és gyermekdalok első, és talán legfontosabb szerepe, a gyerekek helyes önértékelésének kialakítása. A játék közben rájöhetnek, hogy miben ügyesek, és miben kevésbé. Másik – az egyén és a társadalom számára is fontos – szerepük az, hogy segít kialakítani az aktivitást, a kreativitást, és fejleszti is ezeket. A játék jó hatással van a gyerekek önállóságára, találékonyságára és kezdeményezőkétségére, és mindezt a legkevésbé didaktikus módon teszi. Harmadik a csoporttudat kialakító szerep. Ez alapja lesz a későbbi, nagyobb csoporthoz való tartozás tudatosításának. A gyerekeknek meg kell tanulni, megtalálni saját helyüket a különböző közösségekben. E játékok segítenek, hogy a gyerekek ne legyenek félénkek, visszahúzódóak, ám agresszívek, intoleránsak sem. Megtanítják a gyerekeket az együttműködés képességére.

Ahhoz, hogy ezek a szerepek érvényesüljenek, nem szabad elfelejtenünk a játék sokoldalúságát! A játékot csak élményt adva, a maga komplexitásában szabad tanítani! [Lázár, 1997]

Az énekelt gyerekjátékok eredetileg a falusi gyerekek közös tevékenységei voltak, a falusi társadalom életének viselkedésformáit örökítették meg, így ezeken keresztül érthették meg a gyerekek a körülöttük élő emberek viszonyait, szokásait. A gyerekek, játékaikban olyan viszonyokkal kerültek kapcsolatba, amelyeket valós életükben még nem élhettek meg, így ismerhették meg a társadalmi kapcsolatokat. Ahogyan kiemeltük e játékokat eredeti környezetükből, ezeket a mondanivalókat az új környezetben is képesek közvetíteni. A mai gyerekek legjobban a mozgásuk változatos fejlesztését kaphatják tőlük. Mivel nem egyedül, hanem mindig közösségben játszott játékokról van szó, az együtt éneklés, zenélés, játszás hatására a gyerekek személyiségében rögzülnek a megfelelő közösségi viszonyok, készségeik magasabb szinten fejlődhetnek. [Kokas, 1977]

A népi játékok legfőbb pedagógiaileg meghatározható célja az a gyermekek fejlettségének megfelelő tanulási folyamat biztosítása, amelyet nem a szülők vagy a pedagógusok hoztak létre. Lázár Katalin (2002) aktívnak, cselekvőnek és teremtőnek jellemzi a népi kultúrát, valamint rávilágít arra, hogy mivel a gyerekek önmaguknak találták ki, majd formálták tovább a játékokat, olyan szinteket is határoztak meg, amelyek számukra teljesíthetők. Figyelemre méltó tehát az,

hogy ezek a játékok bár gyermekek által formálódtak, kimeríthetetlen pedagógiai eszközként alkalmazhatóak a szülők és pedagógusok irányításával. De ez igen nehéz feladat. Sok évtized óta nem a pedagógiai funkció jár elől, ha népi játékról beszélünk. Sokaknak inkább az óvodai ünnepeken való előadás, vagy egy tánc ház jut eszébe. Holott egy kimeríthetetlen pedagógiai eszköztár rejtőzik bennük, amely kiválóan alkalmas a mai oktatási-nevelési folyamatokban való alkalmazásra.

Ahhoz, hogy ezeket a pedagógiai lehetőségeket alkalmazzuk, ki kell emelnünk a játékokat az óvodai foglalkozások, néptáncgyűttesek, tánc házak sztereotipizált világából.

A néptánc oktatás történetét áttekintve szembesültünk azzal, hogy már az 1960-as években említést tesznek arról, hogy a különböző táncokban megjelenő mozdulatok, momentumok a népi játékokon keresztül begyakorolhatók és előhívhatók. „*A tánc oktatási folyamat során válik készséggé*” [Antal,2002:9]. Az elmúlt évtizedben a néptánc oktatásban már bizonyítást nyert a táncok mozgásanalitikus szemléletének alkalmazása.

## **IV. A 18. Számú Beregszászi Óvodában végzett felmérés eredményei**

### **IV.1. A 18. számú óvoda bemutatása**

A megfigyelést a hat hetes pedagógiai gyakorlatom alatt végeztem a 18. Számú Beregszászi Bölcsőde-óvodában. Az óvoda történetét szeretném röviden bemutatni. Az információt az óvoda vezetőnőjétől kaptam. Maga az épület 1920-ban épült. Egy zsidó család tulajdonában volt, akik ott is laktak. A családtagok közt volt egy ügyvéd is, ezért egy ideig ügyvédi irodaként is szolgált ez az épület. 1945-től lett óvoda. Ezekben az években még járási kórházhoz tartozott, de óvodaként működött. Az 1980-as években az épületet átadták a közoktatási osztálynak, ekkor már önálló óvodaként üzemelt. Az elkövetkező néhány évben, 7. Számú Óvoda is volt. Az óvoda önállóvá válásakor mindössze három csoportot foglalkoztatott. Utána a gyermekek létszáma csökkent, ezért csak két csoport maradt. Jelenleg négy csoport van az óvodában. A gyerekek lélekszáma jelenleg 100 fő. Csak magyar csoportok vannak, de sok ukrán nemzetiségű gyermek is jár az óvodába.

*Az óvoda nyújtotta körülmények.* A 18. számú beregszászi óvodának hatalmas tág udvara van. Több bejáratral rendelkezik külön a bölcsődének, külön az óvodás csoportoknak. Minden csoportnak külön fürdőszobája és öltözője van, megfelelő szekrényekkel és tisztálkodási eszközökkel. A csoportszoba ahol a megfigyelés zajlott, igen tágas és világos, két oldalt ablakokkal. Rengeteg játék van a szobában, amivel a gyermekek nyugodtan játszhatnak, ezek elérhetőek és megfelelően higiénikusak. Több mesés és képes könyv is áll a polcokon, viszont ezek már nem elérhető helyen, a gyermekek csak megkérdezéssel juthatnak hozzájuk. Külön sarokban található egy naptár, amelyben fel van tüntetve a naposság a gyerekek jeleivel ( igaz a naposságot még a dada végzi). Külön polcokon társasjátékok és puzzle van, amivel a gyerekek nagy előszeretettel játszanak. A gyerekek korának megfelelő székek, asztalok és bútorzat található a szobában, valamint zongora. Ki van alakítva az élő sarok, és több zöld szobanövény díszel az ablakpárkányon.

### **IV.2. A kutatás módszerei és körülményei**

A kutatást a gyerekek foglalkozásainak megfigyelésével kezdtem. Célom az volt, hogy megállapítsam, hogyan alkalmazzák a játékot egy átlagos óvodai csoportban az óvodai foglalkozások alatt. Mennyit játszanak a gyermekek a foglalkozásokon belül és mennyi időt töltenek szabad játékkal. A megfigyelés módszere: a gyermekek szabad és foglalkozás belüli játékának megfigyelése, ami igen kedvező lehetőséget nyújt a gyermekjátékok fejlesztő hatásának

vizsgálatára, mivel a gyermekeket legtermészetesebb tevékenységük közben figyeltem meg. Valamint ez alatt az idő alatt megfigyeltem, hogy milyen játékokat, népi játékokat vagy más játékos tanulási formákat alkalmaznak az óvónők a foglalkozások levezetésében. Célom volt továbbá a csoporton belüli társas kapcsolatok elemzése, valamint a népi játékok hatása ezekre az interakciókra. Ezt követően saját foglalkozásokat vezettem, amelyekbe beleépítettem néhány népi játékot és a fentebb említett megfigyelés alapján újabb következtetéseket vontam le.

*A megfigyelt csoport* középső csoport. A gyermekek létszáma 27, ebből öten csatlakoztak ideiglenesen más óvodából, a többi gyermek állandó tagja a csoportnak. Néhány gyermek között, aki más óvodából érkezett, volt, aki egyáltalán nem értett magyarul. Így ők néha zárkózottabbak voltak, mint akik már hosszabb ideje járnak ebbe az óvodába. A légkör a csoportban pozitív, a gyerekek nagy része szeret járni óvodába, igaz a reggeli megérkezés néha nehezükre esik.

A figyelem koncentrációjuk egészséges, leszámítva a néhány „rendbontót”. Mivel középső csoportról beszélünk, a munkatempójuk változó, vannak gyermekek, aki nagyon fejlettek és hamar elkészülnek a feladattal, vannak akik még lemaradnak, de nekik általában az óvónő vagy a dada segít. Gyakrabban azok a gyermekek maradtak el, akik másik óvodából érkeztek és még nem szokták meg a csoport munkatempóját.

A teljesítmény és az érdeklődés szintén változó, valószínűleg azért, mert a foglalkozások magyar nyelven folynak. Azok a gyermekek, akik nem értik, alig figyelnek, és meg kell várniuk a fordítást. Azoknak a gyermekeknek, akik pedig értik a nyelvet, a figyelme elterelődik, míg az óvónő fordít. Teljesítményszint: a gyerekek gyakran kérnek segítséget az óvónőtől, sokat kérdeznek. Érzelemnyilvánítások: a csoportban öröm és lelkesedés észlelhető a legtöbbször.

A társas kapcsolatok a csoportban barátságosak és nyíltak úgy az óvónő felé, mint egymás közt.

#### *A megfigyelés bemutatása*

A megfigyelést két hétig végeztem a hat hetes gyakorlatom alatt, a következő hetekben saját foglalkozásokat tartottam, amelyekbe beleépítettem néhány népi játékot is. Elsőként szeretném bemutatni a gyermekek napirendjét:

## **Napirend**

07:45 – 08:20 – gyerekek fogadása

08:20 – 08:30 – reggeli torna

08:30 – 08:40 – előkészület a reggelihez

08:40 – 09:10 – reggeli

09:30 – 10:40 – I foglalkozás

10:40 – 11:00 – előkészület a sétához

11:00 – 12:00 – séta

12:00 – 12:20 – visszatérés a sétáról, előkészület az ebédhez

12:20 – 12:50 – ebéd

12:50 – 13:00 – előkészület az alváshoz

13:00 – 15:00 – alvás

15:00 – 15:20 – ébredés, tisztálkodás

15:20 – 15:50 – vacsora

15:50 – 16:20 – játék, egyéni foglalkozás a gyermekekkel

16:20 – 18:15 – séta, szülőkkel való munka Ez

a hivatalosan jóváhagyott napirend.

Naponta általában egy foglalkozást vezet az óvónő, kivétel, amikor zenefoglalkozás van. Minden nap más foglalkozás van, a heti tervnek megfelelően:

## **Heti terv**

Hétfő: De. I. Irodalom

Du. II. Testnevelés

Kedd: De. I. Környezetismeret



Du. II. Zenefoglalkozás

Szerda: De. I. Természetismeret  
Du. II. Rajz

Csütörtök: De. I. Beszédkészség fejlesztés

Du. II. Zenefoglalkozás

Péntek: De. I. Applikáció

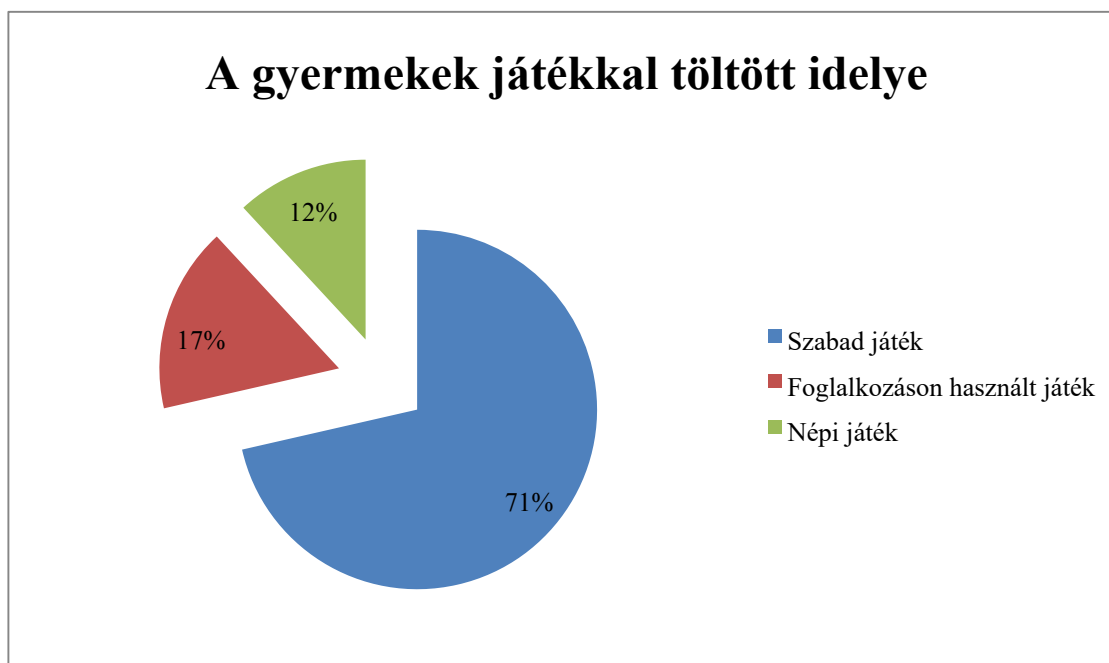
Du. II. Testnevelés

A napirend és a heti terv megfigyelése alatt felfigyelhetünk arra, hogy a heti tervben délelőtt és délután is szerepel foglalkozás, míg a napirendben csak egy foglalkozás szerepel délelőtt. Az óvónők leginkább a napirendhez tartják magukat, a két foglalkozást pedig egy komplexbe sűrítik, amit délelőtt vezetnek. A foglalkozások témáját az óvónő saját belátására változtathatja. A délutáni foglalkozás helyett jó idő esetén sétára viszik a gyermekeket. Véleményem szerint az egyetlen délelőtti foglalkozás sokkal jobban leterheli a gyermekeket, mivel több ideig tart, mintha szétválasztanák úgy, mint a heti tervben amúgy is szerepel. Kivétel azok a napok, amikor zenefoglalkozás is van, mivel azt külön zenetanár vezeti. A zenefoglalkozásokat szintén délelőtt vezetik kis szünetet tartva az első foglalkozás után.

*A megfigyelés tapasztalati:*

*Az első hét*

Az első héten hét foglalkozást, valamint a gyerekek szabad játékát figyeltem meg. A foglalkozásokból kettő zenefoglalkozás volt. Ez alatt az idő alatt az volt a célom, hogy megállapítsam, mennyi időt töltenek a gyerekek szabad és foglalkozáson belüli játékkal. Evvel bemutatva, hogy mennyire tudatosan alkalmazzák az óvodában a játékot, mint tanulási és csoportépítő módszert. Hogyan osztják be az óvodában a játékra szánt időt. Megfigyeltem még, hogy játszanak vagy tanítanak-e a gyermekeknek népi játékokat a foglalkozásokon. A látottak alapján megállapítottam, hogy a gyerekek egy héten 8,5 órát játszanak (nem számítva a sétát). Az 1. sz. grafikon segítségével szeretném bemutatni, hogy milyen arányban tartalmazza ez az idő a foglalkozáson belüli, szabad és népi játékokat.



1. sz. grafikon

Ha megnézzük ezt a grafikont, rögtön szembetűnik, hogy a gyermekeket legtöbbször szabadjára engedik és hagyják játszani. Népi játékokat a héten csak kétszer játszottak, azt is a zenefoglalkozás alatt, mégis látjuk, hogy az aránya majdnem egyenlő a foglalkozásokon belüli játékok alkalmazásával.

#### *A második hét*

A megfigyelés második felében a társas kapcsolatok elemzését tűztem ki célul. A megfigyelés szempontjait a Mérei Ferenc aktometria módszere alapján állítottam össze kisebb változtatásokkal.

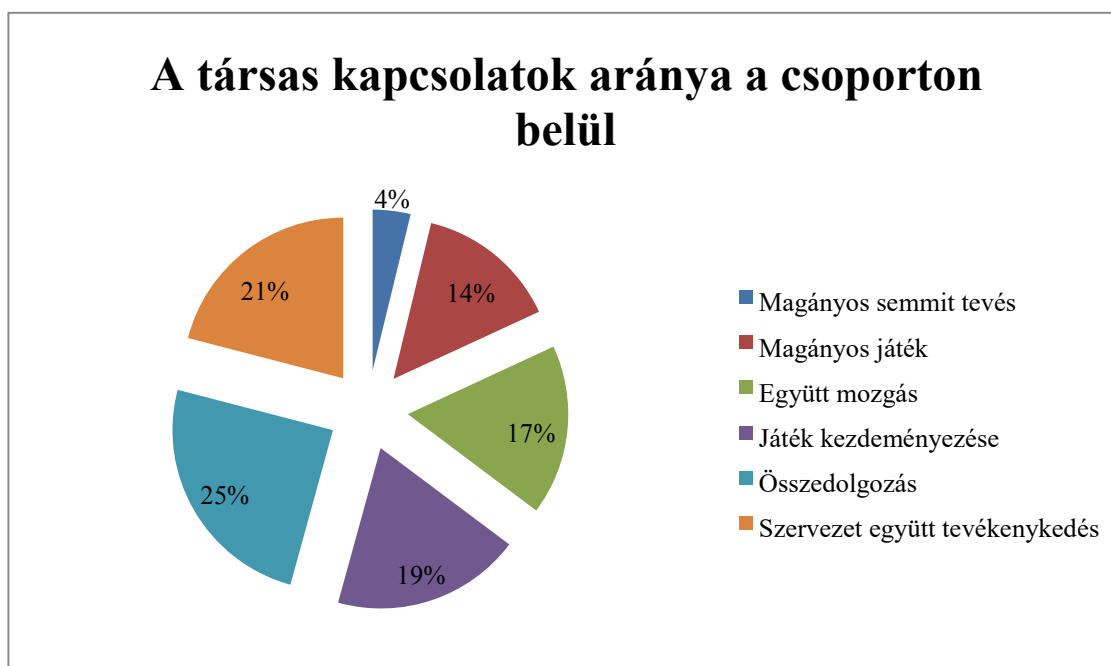
#### *A társas kapcsolatok megfigyelésének szempontjai:*

- Magányos semmit tevés (a gyerek egyedül van, nem játszik)
- Magányos játék
- Együtt mozgás (azonos cselekvést végző gyerekek csoportja)
- Játék kezdeményezése
- Összedolgozás ( a cselekvés még nem szervezett nincsen irányítója de már együtt működnek pl. építésnél)
- Szervezett együtt tevékenykedés

Az 1. sz. táblázatban szeretném bemutatni az általam megfigyelt gyermekek társas kapcsolatainak számát. A táblázatban bal oldalt maga a társas kapcsolat megnevezése szerepel, fentebb pedig a gyerekek száma, akiknél tapasztaltam a megnevezett viselkedési formát.

A társas aktus megnevezése	A gyerekek száma 1. nap	A gyerekek száma 2. nap	A gyerekek száma 3. nap	A gyerekek száma 4. nap	A gyerekek száma 5. nap	Eredmény
Magányos semmit tevés	1	2	1	0	1	4
Magányos játék	2	2	4	3	4	15
Együtt mozgás	4	5	2	4	3	18
Játék kezdeményezése	3	4	4	5	4	20
Összedolgozás	6	6	5	4	5	26
Szervezet együtt tevékenykedés	4	5	5	5	3	22

1. sz. táblázat



2. sz. grafikon

Ha megfigyeljük az arányokat a 2. sz. grafikonon, akkor megalapíthatjuk, hogy a csoportban vannak olyan gyermekek, akik vagy csak magányosan játszanak, vagy egyáltalán nem. A többi magatartási forma nagyjából arányosan megoszlik egymás között. Úgy gondolom, hogyha a foglalkozásokon használt játékokat népi játékokra cseréljük, az első két pontba tartozó gyermekeknek csökkenni fog az aránya és kezdeményezőbbek, aktívabak lesznek a társas tevékenységekben.

### **IV.3. Tapasztalataim**

A megfigyelést követően saját foglalkozásokat vezettem, melyekbe népi játékokat építettem be. Mint már említettem, foglalkozások után újabb megfigyelést végeztem. Ezekkel a foglalkozásokkal szeretném meghosszabbítani a népi játékokra szánt időt. Eredményként azt feltételeztem, hogy a társas kapcsolatok száma nőni fog. Valamint szerettem volna bemutatni a népi játékok integrálódásának lehetőségét az óvodai foglalkozásokba.

A tapasztalataim azt bizonyítják, hogy a gyerekek sokkal közvetlenebbek lettek egymással, és azok a gyerekek, akik más óvodából érkeztek, feloldódtak és könnyebben léptek kapcsolatba társaikkal.

Mivel az óvodában már megadott témák szerint dolgoznak az óvónők én is ehhez próbáltam tartani magamat. Ezért a heti tervben szerepelt témakörökhöz kapcsolódóan szándékoztam összeállítani a foglalkozásaimat.

Röviden szeretném bemutatni a foglalkozásokat:

#### 1. Természetismeret

**Cél:** megismertetni a gyermekeket az őszi természettel szókincsgyarapítás, memória fejlesztése, csoportépítés

**Népi játék:** *Dombon török a diót* [Molnár, Adj, király, katonát! 32]

#### 2. Matematika

**Cél:** megismertetni a gyerekeket a költöző madarakkal, képek segítségével kialakítani a sorrend fogalmát, csoportépítés.

**Népi játék:** *Kis kacska fürdik* [Kiss Áron, Magyar Gyermekjáték Gyűjtemény, 284]

#### 3. Irodalom

**Cél:** szókincsgyarapítás, jelzők gyűjtése, csoportépítés

**Népi játék:** *Bújj, bújj zöldág* [Molnár, Adj, király, katonát! 34]

4. Beszédkészség fejlesztés

**Cél:** szókincsgyarapítás, főnevek gyűjtése, melléknevek

**Népi játék:** *Hatan vannak a mi ludaink* [Molnár, Adj, király, katonát! 35]

5. Matematika

**Cél:** a szélesség meghatározása, a kettes szám, figyelemfejlesztés, csoportépítés

**Népi játék:** *Kis, kis kígyó* [Lázár, Népi játékok, 149]

### **Minta foglalkozás:**

**Téma:** A gomba alatt

### **Irodalom**

**Cél:** megtanítani a gyermekeket a mese figyelmes hallgatására, kérdések segítségével visszaemlékezni a mese tartalmára. Szókincsgyarapítás, főnevek gyűjtése, vizuális emlékezet fejlesztése (szemléltetők) csoportépítés

**Népi játékok:** *Lánc, lánc, eszterlánc, Mély kútba tekintek* **Beszélgetés**

**terv:**

- Voltatok-e erdőben?
- Mit lehet találni az erdőben?
- Hol lehet megtalálni a gombákat?
- Mi kel a gombának ahhoz, hogy szép nagyra nőjön?

### **Találós kérdések:**

Kicsi fején nagy a kalap

Kuporog a fa alatt. (*gomba*)

Olyan pöttöm alig látni

Mégis hogy tud szaladgálni

Gyűjtögetni, szorgoskodni

Hogyha tudod, nevét mond ki! (*hangya*) **Mese:**

Szutyijev: A gomba alatt **Kérdések**

**a meséhez:**

- Hova bújt el a hangya?
- Milyen állatok bújtak még a gomba alá?
- Ki ült a gomba kalapján?
- Miért nevette ki a béka az állatokat?
- Mi történ a gombával? Miért nőt meg?

**Népi játékok:**

**Mély kútba tekinték**

A gyerekek egymás kezét fogva körben állnak. Egyikük a kör közepére áll, a többiek közben éneklük a dalt. A dal végén a körben lévő leguggol, és azt mondja:

- Kútba estem!

A többiek pedig kérdezik:

- Ki húzzon ki?

- *gyerek neve!*

Ekkor az említett játékkal helyet cserélnek, és kezdik előlről a játékot.

Mély kútba tekinték,

Arany szálát szakajték,

Benne látom testvércémet bíborba, bársonyba, Gyöngyös

koszorúba.

*A játék célja hogy minden gyermek megtanulja egymás nevét. Azok a gyermekek, akik most érkeztek az óvodába még nem ismerik a csoportban lévő gyerekeket, evvel a játékkal könnyen megjegyezheti egymás nevét.*

### **Lánc, lánc, eszterlánc**

A játék során a gyerekek egymás kezét fogva, körben járnak és énekelnek. Amikor kimondják egyik társuk nevét, akkor az a gyerek kifordul. Az éneklés és a játék mindaddig folytatódik, míg mindnyájan kifordulnak.

Lánc, lánc, eszterlánc,

Eszterlánci cérna,

Cérna volna, selyem volna,

Mégis kifordulna. Pénz

volna, karika, karika

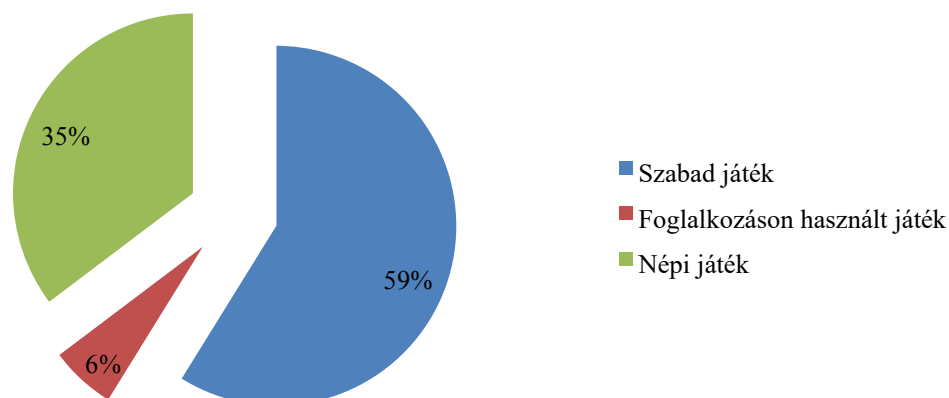
Forduljon ki Marika!

Marikának lánc!

Mint már említettem, ebben a foglalkozásban használt népi játékok egymás megismerésére szolgáltak, nem minden gyermek tudta a másik nevét (legfőképpen azok a gyermekek, akik másik óvodából érkeztek), ennek hatására azok a gyerekek, akik még gátlásosak voltak, fel tudtak oldódni a többiek között, mivel a későbbiekben már meg tudták szólítani társaikat.

A foglalkozások levezetése után újabb megfigyelést végeztem a már fentebb említett szempontok szerint. Mivel megnöveltem a népi játékok számát és időtartamát, ezért a gyerekek játékos tevékenységének aránya is változott, amit az alábbi 3. sz. grafikon ábrázol:

## A gyermekek játékkal töltött ideje



3. sz. grafikon

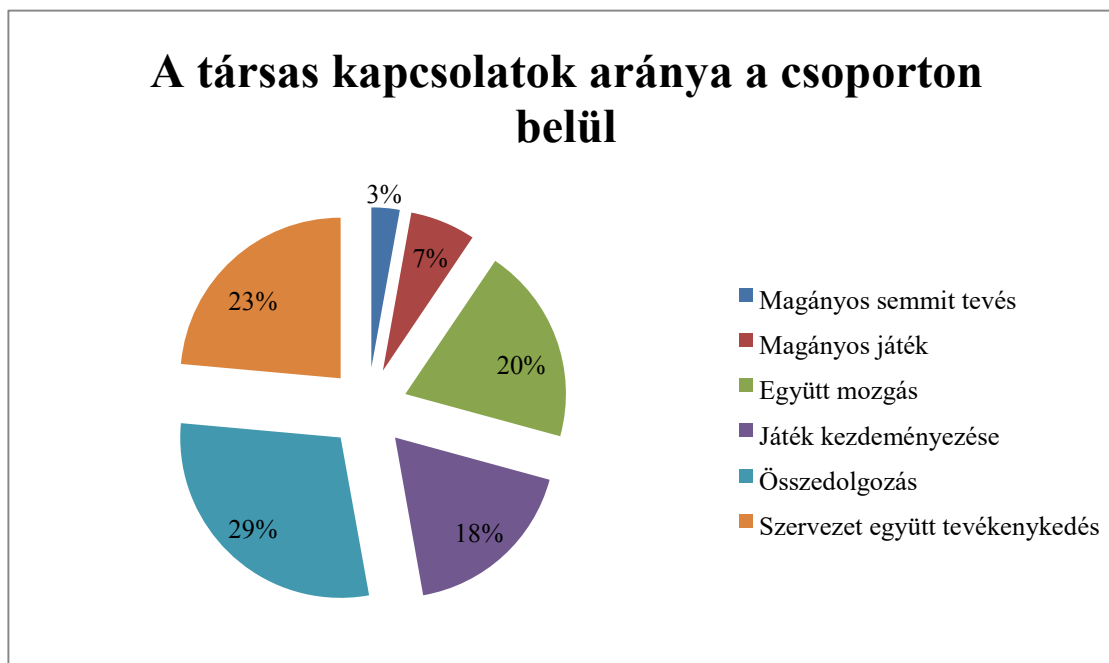
Ezek az arányok úgy alakultak ki, hogy a népi játékok heti idejét megnöveltem 2 órával. Egyet a szabad játékok idejéből, egyet pedig a foglalkozásokon használt játékok idejéből vettem el. Így megfigyelhetjük, hogy az előző grafikonban szereplő 12%-ból most 35% lett. Ennek a tudatában elvégeztem a társas kapcsolatok megfigyelését a fentebb említett szempontok szerint. Valamint egy kis idő elteltével visszatértem az óvodába és ugyanezen szempontok alapján lekérdeztem az óvónőt. Így kaptam a következő eredményeket:

A társas aktus megnevezése	A gyerekek száma 1. Nap	A gyerekek száma 2. nap	A gyerekek száma 3. nap	A gyerekek száma 4. nap	A gyerekek száma 5. nap	Eredmény
Magányos semmit tevés	1	1	0	1	0	3
Magányos játék	1	1	1	1	3	7
Együtt mozgás	5	5	4	4	3	21
Játék kezdeményezése	3	4	4	4	4	19
Összedolgozás	7	6	7	5	6	31
Szervezet együtt tevékenykedés	4	5	5	6	5	25

3. sz. táblázat



A megfigyelések alapján elmondhatjuk, hogy átlagosan a magányos semmi tevés és játék jobbra csökkent a csoportban. A kezdeményezés pedig változatlan maradt. Figyelembe kell vennünk a gyerekek hiányzását is, ezért az adatok egy későbbi felmérésben akár változhatnak is. A fenti eredmények alapján készítettem a következő grafikont:



4. sz. grafikon

Ha megfigyeljük az arányokat a 4. sz. grafikonon, akkor megalapíthatjuk, hogy az első és második pontok 4 és 14%-ról 3 és 7%-ra csökkentek, a többi ponton pedig nőttek a társas tevékenységek.

#### IV.4. Eredmények

Azokat a népi játékokat, melyeket már ismertek vagy már láttak, szívesebben játszották, mint az újakat, amivel csak ekkor ismerkedtek meg. A gyerekek elég kevés népi játékot játszottak eddig ezért igen nagy újdonság volt ez nekik. A foglalkozások alatt ezek a játékok egyrészt még jutalomként is szerepeltek, ha például a gyerekek figyelmesen hallgatták a mesét. A megfigyelés és az óvónővel való későbbi egyeztetés, egyértelműen azt mutatja, hogy a népi játékok pozitív hatással vannak a gyermekek személyiségfejlődésére és társas kapcsolataikra. Mivel több idő van fordítva a játéokra, mint a kötelező, egyhelyben ülős, szinte iskolaszerű foglalkozásra, ebből adódóan csökken a feszültség, több figyelem fordul a mozgásra és csoportépítésre. Ezek a foglalkozások – amelyekben szerepelnek a népi játékok – lehetőséget adnak a gyengébb képességekkel, visszahúzódósággal rendelkező gyerekek pozitív fejlődésére is. Esélyt adnak a

gyerekeknek hátrányaik feldolgozására.

A foglalkozások levezetése után arra a következtetésre jutottam, hogy én is abba a hibába estem, hogy túl hosszú volt a kötött foglalkozás a játékok időtartamához képest. Több időt kellett volna szánni a játékokra, így a későbbi megfigyelésem talán kicsit több eredményt mutatna. Valamint magát a kutatást és a megfigyelést is hosszabb ideig kellene folytatni ahhoz, hogy helyesebb eredményeket kaphassunk. De mindezeket leszámítva a gyerekek jól érezték magukat a foglalkozások alatt és nagyon élvezték a játékokat.

## Összegzés

Szakedolgozatom témájaként a népi játékok szerepének vizsgálatát választottam az óvodáskorú gyermekek fejlesztésében. E munka megírásával arra szerettem volna választ kapni, hogy a népi játékok alkalmazása fejleszti-e mérhetően a gyermekek társas kapcsolati készségét, erősíti-e a csoport összetartását.

A szakdolgozat első fejezetében röviden leírom a játék meghatározását és fogalmát a szakirodalom alapján. A második fejezetben a népi játékokat ismertetem. Bemutatom a népi játékok típusrendszerét, majd ennek alapján részletesen tárgyalom a különböző típusú játékokat. A harmadik fejezetet az óvodáskorú gyermek személyiségfejlődésének, valamint a játéktevékenység alakulásának szenteltem. Ugyanebben a fejezetben írok a népi játékok fejlesztési hatásáról is. A leírtak is alátámasztják, hogy a népi játékok a gyermekek számára nem csak játékos szórakozási lehetőséget biztosítanak, hanem az egészséges fejlesztés legkézenfekvőbb módszerét adják. Mivel a játék közben a gyermekek nem kényszerű tevékenységnek vannak kitéve, hanem valami felüdülést nyújtó cselekvésnek, ami alatt a képességeik észrevétlenül fejlődnek.

Az utolsó fejezetben saját tapasztalataimat és megfigyelésem eredményeit mutatom be. A megfigyeléseket két alkalommal végeztem el, saját foglalkozásaim levezetése előtt és után. Első alkalommal azt figyeltem meg, hogy a gyermekek mennyi időt töltenek játékkal, és ezek a játékok hol szerepelnek az óvoda napirendjében. Ezt követően a társas kapcsolatok megfigyelésére váltottam át, majd az általam levezetett foglalkozások után újból megfigyeléseket végeztem.

Eredményeim azt mutatják, hogy a megfigyelt csoportban lévő gyerekek kisebb lépést tettek a társas készségek építésében. Valószínű, ha a foglalkozások ideje tovább tart, az eredmény is látványosabb lett volna. De így megállapítható, hogy azok a gyermekek, akik a megfigyelés elején egyáltalán nem vagy csak egyedül játszottak, a megfigyelés végére többször kapcsolódtak be valamilyen csoportos interakcióba szabad játék során. Evvel bizonyítható, hogy a népi játékok rendszeres alkalmazása pozitív hatással van a gyermekek személyiségfejlődésére és társas kapcsolataikra.

A népi játékokkal kialakított pozitív élménynyújtás és egyben fejlesztés megterhelés nélkül gazdagítja a gyermekek érzelmi világát, szókincsét, mozgáskoordinációját, ezért elengedhetetlen az óvodai tevékenységek sorából.

## Резюме

Тема бакалаврської роботи «Роль народних ігор в розвитку дітей дошкільного віку». Написанням даної роботи ми хотіли дізнатися, чи впливають народні ігри на розвиток соціальних відносин дітей та згуртування групи.

У першому розділі ми коротко описали визначення та концепцію гри на основі наукової літератури. У другому розділі подали огляд народних ігор. В даному розділі ми докладно описали типи народних ігор. Третій розділ присвячено розвитку особистості та еволюції ігрової діяльності дошкільнят. Також у цьому розділі ми описали вплив народних ігор на розвиток дітей. На основі роботи, ми можемо сказати, що народні ігри – це не тільки засіб розважити дитину, а й засіб її здорового розвитку. Так як під час гри діти виконують завдання не примусово, а задля розваги, вони навіть не помічають як розвиваються їхні навички.

В останньому розділі, розглянуті дані власного досвіду та спостережень. Спостереження проводилися два рази: до і після проведених мною занять. Перший раз ми спостерігали, скільки часу відводиться на гру, а також, яке місце займають ці ігри у буденному житті дитсадка. Після цього ми спостерігали за соціальними відносинами в групі. Провівши заняття, знову провели спостереження.

На основі результатів дослідження, ми можемо сказати, що у досліджуваній групі дітей досить слабо розвинулася компетенція будівництва соціальних відносин. Напевно, якби заняття тривало довше, то і результат був би кращим. Але, незважаючи на це, ми помітили, що діти які на початку не гралися або ж тільки самі гралися, в кінці – кілька разів включалися у вільну гру та взаємодіяли з групою. З цим ми довели, що регулярне використання народних ігор позитивно впливає на розвиток дітей та їх соціальні відносини.

Позитивні емоції, викликані народними іграми, розвивають емоційний світ дітей, їх словниковий запас, координацію рухів. Через те, використання народних ігор є важливою складовою дошкільного навчання.

## Felhasznált irodalom

ANTAL LÁSZLÓ: *Néptáncpedagógia*. Budapest, Hagyományok háza, 2002

B. MÉNES VERA: *Az óvónő és az óvodai játék*. Calibra, Budapest, 1993

- BALOGH ÉVA: *Fejlődéslélektan, A megtermékenyítéstől az óvodáskor végéig*, Didakt Kft. Debrecen, 2004
- BARTÓK BÉLA, KODÁLY ZOLTÁN SZERK.: *Magyar népzene Tára*. A Magyar Tudományos Akadémia megbízásából, Budapest, 1951
- BERGHAUER-OLASZ EMŐKE: *Fejlődés lélektan I Jegyzet*, Beregszász, 2013
- COLE MICHAEL – COLE SHEILA R.: *Fejlődéslélektan*, Osiris kiadó, Budapest, 2003
- DETERE PÁL – DR. SZIGETI LAJOS: *Játék I kötet*, Tankönyvkiadó, Budapest, 1997
- FALVAY KÁROLY: *Játék és táncos mozgás az iskolában*. Tánc tudományi Tanulmányok, 1976
- GAZDA KLÁRA: *Gyermekvilág Eszteleneken. Néprajzi monográfia*, Kriterion könyvkiadó, Bukarest, 1980
- GRÖBER, KARL – METZGER, JULIANE: *Kinderspielzeug aus alter Zeit*. Hamburg, 1965
- HORVÁTH KATALIN TÍMEA: *Gyermekvilág-játékvilág*. Szombathely, 2007
- KESZLER MÁRIA: *A magyar gyermektánc mozgalom történetéből*. Táncművészeti Értesítő, 1965
- KISS ÁRON: *Magyar Gyermekjáték Gyűjtemény*, Könyvértékesítő Vállalat, 1984
- KOKAS KLÁRA: *A Kodály módszerről*. In: *Bankóczy Ilona – Pléh Csaba: Kodály nevelési módszerének pszichológiai hatásvizsgálata*, Bács megyei lapkiadó vállalat
- KOVÁCS GYÖRGY – BAKOSI ÉVA: *Játék az óvodában*. Debrecen, 1995
- KRESZ MÁRIA: *A magyar gyermekjáték-kutatás*. Budapest, 1948
- LÁZÁR KATALIN: *Gyertek, gyerekek játszani*. I. Eötvös József Könyv Kiadó, Budapest, 2002
- LÁZÁR KATALIN: *Mit játszottok mátkák. A népi játékok rendszere és tanítása*, Kaposvári Egyetem Csokonai Vitéz Mihály Pedagógiai Főiskola, Kaposvár, 2002
- LÁZÁR KATALIN: *Népi Játékok*. Planetás Kiadó, Budapest, 1997
- MAGYAR NÉPRAJZ: *VI: Kötet Népzene Néptánc, Népi játékok*. Akadémia Kiadó, Budapest, 19882002

MÉREI FERENC – BINÉT ÁGNES: *Gyermeklélektan*. Gondolat, Budapest, 1994

MOLNÁR ISTVÁN: *Adj, király, katonát!* „Jász Múzeumért” Kulturális Alapítvány, 1995

SZÁSZ JUDIT – DR. PÉTER LILLA: *Játépedagógia*. Székelyudvarhely, 2008

SZENTPÁL MÁRIA: *Gyermektáncok*. Tankönyvkiadó, Budapest, 1964

SZŐKÉNÉ HALÁSZ ÉVA: *Pszichológiai és pedagógiai ismeretek*, Ligatura kft. Budapest, 2010

TAMÁSINÉ DSUPIN BORBÁLA: *A népi játékok és a mozgás relációja és funkciója a 3-7 éves gyermekek személyiségfejlődésében*. 2010

TORDÁNÉ HAJABÁCS ILONA: *Nevelési Alapismeretek*, hagyományok háza, Népművészeti módszertani műhely, 2010