



ACKERMANNÉ KELŐ KAMILLA – BABOCSÁNNÉ KATONA ÁGNES

JÁTÉKOS KREATIVITÁSFEJLESZTÉS AZ ÓVODÁBAN

„Isten játszik a világgal? Már miért játszana? Illetve hadd kérdezzem inkább így: miért fordul elő a játszó Isten képe olyan gyakran a legkülönbözőbb civilizációk mítoszaiban? S ha hozzáteszem ehhez azt, hogy számos mítoszban az Isten, vagy istenek nemcsak egyszerűen játszanak a világgal, hanem játszva és táncolva teremtik a világot, akkor a kérdés még fogasabbá válik. Miért kapott a játék ilyen nagy szerepet az emberiség mitikus képzeletvilágában? Hogyan lehetséges az, hogy az emberi képzelet a játékot és a táncot a teremtés szent aktusával azonosította?” (Hankiss, 2006, 304) Hankiss Elemér az evilági félelmektől, szorongástól távolító szimbólumrendszereket elemző munkájában többek között arra keresi a választ, hogy miért játszanak az emberek. Miért olyan fontos a játékba merülve a fizikai és képzeletbeli korlátok védelme közé, biztonságos, magunk alkotta szabályrendszerbe, térbe, tartalomba menekülni? Elmékedése közben megjelenik a teremtő erő és a gyermeki játék kapcsolata. A teremtés a játszó gyermek szimbóluma. „A játékban elmerülő gyermek áhíthat például sugallhatta a teremtés szent aktusának áhíthatát. Uthalhatott a terem-

tő tett szép szabadságára” (Hankiss, 2006, 308). Látszólag nincs sok köze a címnek az eddig olvasott tartalomhoz. Azonban mégis azt érezzük, hogy a kreativitás és az abból fakadó teremtés isteni szubsztancia, mely az emberiség számára adomány. A játékában elmerülő gyermeket nézve sokan érezhetjük a veszteség fájdalmát, annak a sajátos örömnök és tökéletességgel telt szférának az elvesztését, amit felnőttként már nem vagy ritkán élhetünk át.

Az előbbieknél sokkal profánabb álláspontot képvisel Edward de Bono, aki a kreativitást bárki által megtanulható, használható és fejleszthető képességként definiálja (De Bono, 2009, 8). Kicsi vigaszt nyújt ez az előbbiekhöz képest, hisz a játszóképeség fejlesztésével talán sikerül visszakapnunk egy kicsi időre az önfeledt gyermekkort. Vagy sokkal többet annál? A kreativitásfejlesztés néhány évtizede a pedagógiai elmélet és gyakorlat célkeresztjébe került. A kreativitás mára a munkaerőpiac legkeresettebb képességévé vált. A személyfókuszú kutatások meghatározták a kreatív elmék vonzó *személyiségjegyeit*, melyek a nyitottság, a tolerancia, a kíváncsiság és a humor. A kreatív gyermekek további személyi-

ségjegyei a kitartás, a széles érdeklődési kör, az élénk fantázia, a türelmetlenség, a gyakori kérdés és a folytonos változtatási vágy. Kutatások bizonyítják, hogy a kreatív emberek boldogabbak, egészségesebbek, szakmájukban elismertebbek. Mára tudjuk, hogy a kreatív folyamat célja az *értékteremtés*. A produktum egyediségében, újszerűségében kreatív. A kreativitásmodellek fejlődésével a környezeti tényezők szerepe is ismertté vált, köztudott, hogy az egyéni képességek támogató közegben bontakoznak ki. Ezt nevezzük *kreatív klímának*, mely megjelenik a tervezési, szervezési, tartalmi módokban és értékelési kérdésekben, de hasonlóan az infrastruktúrában és az óvónő személyiségében (Péter-Szarka, 2013). A kreativitásfejlesztés során a konvergens és divergens gondolkodásmódra egyaránt hangsúlyt fektetünk. A kreativitás fejlődésének alapfeltétele a *gyermek aktív tevékenysége*, személyisége teljességével történő bevonódása. Buda Mariann szerint a kreativitás kibontakozásának legfőbb gátlót tényezői 1. a kreativitás értékének leszólása, lebecsülése; 2. a túlzó kritika; 3. a tevékenységörömlétörése; 4. a teljesítménykényszer, időhiány; 5. a túlzott rend és fegyelem,

merev szabályok (Buda, 2004). Ezek tehát azok a tényezők, melyek oda vezetnek, hogy a kisiskoláskorú gyermekek kreativitása csökken, leszokik a kreatív kezdeményezésekről, tevékenységformákról. Az óvodák nagy veszélye, ha iskolásítás történik, tanulás és ismeretátadás-központúvá válnak. Az óvodáskori tanulás leghatékonyabb módjai a gyermeki kérdésekre adott válaszok, a modellkövetés és a szabad játék. A fogalmi meghatározások gazdag tárából az alábbi összegzi témánk szemszögéből leginkább a kreativitás összetettségét. A kreativitás nem csak a művészetek területén értelmezhető alkotási tevékenység, hanem bármely területen megjelenő gondolkodási folyamat, „amely a bizonytalanság, kétértelműség elviselésével nemcsak újszerű gondolatok létrejöttét eredményezi, hanem a másik ember gondolatainak elfogadását, ezen keresztül pedig az egymás iránti tolerancia, megértés és az együttműködés növekedését is szolgálja” (Péter-Szarka, 2014, 3). A kreativitásfejlesztés sokféle módon történhet az óvodában, ez az összeállítás elsősorban a játéktevékenységeken, projekteken, óvodai foglalkozásokon megvalósítható szerepjátékok gyűjteménye.

KREATIVITÁSFEJLESZTŐ JÁTÉKOK AZ ÓVODÁBAN

1. Önmagunk megrajzolása

Az óvodakezds hetében, az óvodához való visszazokás megkönnyítésére önmagunk megrajzolása, textilből, papírból, spatulából „saját házuk” elkészítése, kidíszítése. Az elkészült házakat falra, szekrényajtóra ragasztva „csoportváros” felépítése. A házak elhelyezésekor az alábbi mondókat mondjuk:

*A földön állok, az égbe, nézek,
Az ég felé növekszem.
Középen van a szívem.
Két karommal a világot átölelem.
Megérkeztem, itt vagyok.*

2. Barátok játéka – 1.

Az első hét kedvelt eseménye a barátok játéka, amely páros játék. Minden kisgyermek választ egy barátot. A csoportszobában elrejt neki egy jelével ellátott, a számára kifestett „barát-ságkavicsot”, és térképet rajzol a kincs megtalálásához. A szoba alaprajzát – ajtó, ablak jelölésével – megkapják, oda beragaszthatják a bútorokat szim-

bolizáló geometriai formákat. A kincshez vezető útvonalat maguk rajzolják bele a szoba „térképébe”. A vizuális-térbeli intelligenciában erős gyermekek könnyen modellezik a szobát és könnyen tájékozódnak a kereséskor. Ha a térképolvasás kevésbé sikeres, hideg-meleg játékkal segíthető a keresés. A társas kapcsolatok fejlesztésére, csoportközi kommunikációs mintaadásra jól használható ez az interakción alapuló játéktípus.

3. Barátok játéka – 2.

Az előző játék folytatása: mindennap elmesélheti két-három kisgyermek, hogy ha ő lenne a megtalált kő, milyen nyári kalandjai, élményei lettek volna. A játék alkalmas egymás mélyebb megismerésére, élménymegosztásra, a társas viselkedési készségek fejlesztésére, az empátiás viszonyulás gyakorlására.

4. Milyen gyümölcsfa lennél?

Az őszi gyümölcskosár projekthez kapcsolódóan elképzeljük, hogy ki milyen gyümölcsfa lenne, hogyan élne, mi minden történne vele. Ez a játék nem csupán a képzelőerőt vagy a szókinccset fejleszti, de segíti a kreatív önkifejezést, az ön- és társismeret kialakulását, és jelentősen hozzájárul az óvodás csoport érzelmvilágának, aktuális állapotának felméréséhez.

5. Gyümölcslabirintus

Az előző projekthez kapcsolódik a Gyümölcslabirintus társasjáték. A játékot mindig a gyermekek egyéni igényei, ötletei alapján készítjük. Kartonból vagy kockákból utat építünk a „játéktér” négy sarkába ültetett őszi gyümölcsfaktól/tökétől (alma, dió, körte, szőlő) a közepén álló otthonig. Induláskor a gyermekekkel megállapított, egységes mennyiségű gyümölcsöt szüretelnek le a fájukról/tökéjükéről, majd elindulnak az úton a házig. Az út során különböző akadályokba ütköznek, melyeket korábban együtt találunk ki. Az nyer, aki elsőként, vagy a legtöbb gyümölcscsel, vagy legtöbb jutalompontra (mert pl. az éhes kiségernek egy szem diót adott) ér a célba. Úgy is lehet játszani, hogy a pályát (utakat) mindig máshogy építik fel a gyermekek.

6. A legszebb pillanat

Egy élőlény vagy tárgy életének legszebb pillanata: beviszünk a gyermekcsoportba egy szép, régi tárgyat

vagy annak képét. Megtapintjuk, megvizsgáljuk, anyagát, formáját, díszét szemléljük. A gyerekek történeteket találnak ki a tárgy életének legszebb pillanatáról. A játék elvégezhető növényekkel, állatok képeivel, képeslapon ábrázolt házakkal stb.

7. Falevelek

A „Peregnek, porolnak őszi falevelek” projekthez illeszkedően különböző szép levelek gyűjtése, préselése, felragasztása, majd filctollal a levelek kiegészítése valami mássá (állat, ember, ernyő, autó, kerékpár stb.).

8. Állati nyomozó

A kiválasztott gyermek egy-egy állatot fog utánozni, előadni a többieknek. Megpróbál úgy „beszélni” és viselkedni, mint az általa kigondolt állat. Megmutatja, hogy szerinte hogy beszél ez az állat, miket mondana, ha értenénk (pl. hol szeret élni, miket szeret enni, milyen színeket szeret, „milyen ruhát hord”). A többiek feladata kitalálni a feladványt. A szerepjáték közben fejlődik a kommunikációs készség, a társas kapcsolatok, az egyéni és közösségi sikerélmény megélésének lehetősége rejlik benne.

9. Kartonkatonák

A Márton napi projekthez (Márton püspök legendájának feldolgozása, Márton mint katona, Márton mint püspök) kapcsolódóan: kartonból katonák készítése, egyéni katonai zászlók festése lepedővászonra. Tervezhetünk különleges pajzsdíszeket, megalkothatjuk őket kartonból, kötélből, bőr darabokból, tollból, alufóliából stb. A szerepjáték során a gyermekek a társadalmi szerepekbe bújva ismereteket szereznek a szereptartalmakról, szerepelvárásokról, a szerephez tartozó tulajdonságokról, viselkedésmódokról. A játékok során önismeretre, öntapasztalásra tesznek szert, testképük alakul, a követelménymentesség önfeledségével tanulják magukat és a világot.

10. Katonai edzőpálya

Katonai edzőpálya építése tornaszerekből, egyéb katonai életmódhoz illeszkedő eszközökből, különleges erőpróbák kitalálása a gyerekekkel közösen. A mozgásfejlesztés a testséma és az egyéni képességek megismerésével hozzájárul az „éntudat”, a „szociális én” erősödéséhez. A társakkal végzett feladatok közben fejlődik az önura-

lom, az együttműködési készség, a társas tolerancia, saját erőfeszítéseik hatására megtanulják egymás munkájának elismerését (Pintér, 2004, 67).

11. Kreativitásfejlesztés a projekthetek során

A projekthetek rendkívül alkalmasak a kreativitásfejlesztő gyakorlatok alkalmazására.

Megjelenik egyrészt a feladatvállalás során a csoportok gyűjtőmunkájában, majd az anyagok kiválasztásában, a feladatok kivitelezésében, végül a feladatok előadásában.

Az Erzsébet naphoz kapcsolódó „Testünk, egészségünk” projekt keretében az Erzsébet-legendát ismerik meg a gyermekek. A legenda meghallgatása után először a fantáziára és empátiára alapozva szerepjátékokat játszunk. A gyerekek szerephez tartozó eszköz választásával lépnek a szerepbe: rózsás korona, férfi korona, nagyon díszes királynői korona. - Ha én lennék Erzsébet..., - Ha én lennék Lajos..., - Ha én lennék Zsófia, mit gondolnék, mit éreznék, hogyan cselekednék? A játék beszélgetéssel záródik.

A feldolgozás folytatásaként a történet reprodukálása következik, egyéni vállalások alapján, csoportokban:

- első csoport: háttérhez vár, hintó készítése, kórház nagy kartondobozokból;
- második csoport: „jelmezek készítése” textilekből, fonalakból, kartonból;
- szereplők kiválasztása: ők mime-tizálják a történetet;
- zenekar kiválasztása: ők keresnek kezdő- és záróéneket, ahhoz ritmusjátékos eszközöket készítenek;
- mesélők, történetmondók kiválasztása: ők a történetet három részre osztva, saját szavaikkal mesélik el. Az óvónő rögzíti ezeket, majd többszöri ismétlést követően a gyerekek előadják a saját maguk írta történetrészt.

Ebben a játéktípusban az érzelmi, értelmi, akarati és a társas funkciók egyaránt fejlődnek (Páli, 2004, 103). A fenti feladatokat igyekezzünk úgy tervezni és a gyermekek szükségleteit, egyéni adottságait figyelembe véve úgy alakítani, hogy többféle intelligenciaterületet használhassanak a tevékenységek végzése közben. Egy hasonló jellegű, akár több hetes közös munka során fejlődik a figyelem, az emlékezőkészség. A gyermekek

igazodnak egymáshoz, a másik által megformált szerep sajátosságaihoz, a figurához, ezáltal egymás elfogadását, toleranciát tanulnak. A beszéd-készség fejlesztésével az aktív nyelvhasználat kialakulását segítjük elő.

12. A „Testünk, egészségünk” projekt

A „Testünk, egészségünk” projekt következő egységében, a testünkkel, érzékszerveinkkel kapcsolatos ismeretek gyakorlásával, bővítésével kapcsolatos tevékenység komplex feldolgozása a cél. A projekt indításként közösen megnézzük az „Egy szer volt az élet” című sorozat egyik részét. Ezután nagyméretű papíron körülrázolunk egy kisfiút és egy kisleányt. Gyermekenciklopédiák és a filmélmény segítségével felelevenítjük az ember belső szerveiről szerzett tudást. Két-két kisgyermek vállalhatja, hogy elkészít egy-egy szervet. Velük pontosan megnézzük a kiválasztott szerveket, majd ötleteket gyűjtünk, miből és hogyan lehetne elkészíteni azokat. A gyerekeknek otthon is körül szabad nézniük, keresgélhetnek a háztartásban fellelhető anyagok között. A szülőket is bevonhatjuk a projekt ezen részébe. Az óvodai és otthoni ötletbörze után a gyermekek párokban megbeszélik, melyik megoldást választják. A hét végére elkészül a belső szerveivel kiegészített fiú és lány makettje. A máj barna zokniból készülhet, a gyomor harisnyanadrág szájából, a nyelöcső és a légcső összeragasztott vastag szívószáלבól, a tüdő két zacskóból, a szív pl. piros textil ajándéktasakocskából, a vesék és vékonybél dekorgumiból, az agyat csigatészta-ból ragaszthatjuk a maketre. Egy korábban megvalósult projektben a vastagbél egy vízvezeték-szerelő apuka ajándéka, az egyik kisfiú ötlete volt. Az ereket piros és kék fonalból készíthetjük el, de filctollal is be lehet rajzolni őket. Ezeken a heteken igazán jellemző a környezetben való nyitott szemmel járás és a valamiből újat alkotás, az eredetétől eltérő funkció keresése. A sok egyezkedés, ötletbörze és párban végzett munka során fejlődik a gyermekek együttműködési képessége, egymásra figyelése, és végül átéli a közösen készített alkotás örömét. Egy hasonló projekt során több alkalom nyílik mind a közös tevékenységek végzése, mind az elkészült munkák „prezentálása” közben az őszinte kacagásra.

Ezekben a projektmunkákban a „kreativitást serkentő tényezők közé tartozik a célok kitűzése, és az azok felé történő elköteleződés, a megfelelő mértékű autonómia és szabadság a feladatmegoldásban, az elegendő idő, a visszajelzések, az elismerés minden fajtája, a bátorító légkör, az új ötleteket, elgondolásokat támogató hozzáállás. A jól kiválasztott és meghatározott feladatok, a kockázatvállaló magatartás és a hibázás lehetőségének elfogadása szintén segíti a kreatív produktumok létrejöttét” (Péter-Szarka, 2014, 5).

A fent bemutatott ötletek segítik az óvónőket, hogy a gyermekek a felnőtt tekintélyszemélytől való függőség mellett átéljék az egymással való függőség-felelősség élményét, az együttes, kooperációban végzett tevékenység során. A gyermekek ezeken a foglalkozásokon őszintén és bátran kérdeznek, kíváncsiságuk az adott téma iránt egyre fokozódik. Ötleteiket könnyen megvalósítják, a feladatokat szívesen teljesítik. Átélik a kezdeményezés, az újítás örömét, a teljesítmény sikerét, a kreatív produktum értékét. Érzelmi szempontból sem tudnak kívül maradni a folyamatból, hiszen a tervezéstől a kivitelezésen át egészen a társak előtt történő bemutatásig magukéknak érzik a feladatot, az alkotás örömét. Teremteneik.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Buda Mariann (2004). *Óriás leszel? – A tehetséges gyerek*. Dinasztia Kiadó, Budapest.
- De Bono, Edward (2009): *A kreatív elme*. HVG Könyvkiadó, Budapest.
- Hankiss Elemér (2006): *Félelmek és szimbólumok. Egy civilizációelmélet vázlatja*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Oros Erika (2004): *Módszerek a beszéd-készség és a kreativitás fejlesztésére*. <http://rmpsz.ro/uploaded/tiny/files/magiszter/2004/nyar/4.pdf> (Letöltés: 2021. 04. 29.)
- Páli Judit (2004): „A játék”. In: Porkolábné Balogh Katalin (szerk.): *Kudarc nélkül az iskolába. Komplex prevenció óvodai program*. Trefort Kiadó, Budapest, 100–145.
- Péter-Szarka Szilvia (2013): *Új utak a kreativitás fejlesztésében: A kreatív klíma szerepe a tehetséggondozásban*. https://tehetseg.hu/sites/default/files/fajlok/2013/12/uj_utak_a_kreativitas_fejleszteseben_peter-szarka-szilvia_eloadasa.pdf (Letöltés: 2021. 04. 29.)
- Pintér Éva (2004): „A mozgás”. In: Porkolábné Balogh Katalin (szerk.): *Kudarc nélkül az iskolába. Komplex prevenció óvodai program*. Trefort Kiadó, Budapest, 67–99.