

ÁGH BARBARA

A MOZGÁSOS TÁRSASJÁTÉK ALKALMAZÁSÁNAK LEHETŐSÉGEI AZ ALSÓ TAGOZATON

„Többet kellene játszánunk. Hogy miért? Mert, amikor játszunk, elfelejtünk mindent, és kiszakadunk a valóságból.”

(Julian Brass)

A gyermekek életében meghatározó szerepet tölt be a játék, amit legjobban az intenzív mozgás tud biztosítani. Napjainkban a virtuális világ és a multimédiás eszközök egyre nagyobb teret hódítanak a gyerekek életében, viszont nagyon fontos, hogy a gyerekek valóban, igazán játszanak, ne csak a billentyűzetet vagy a kontrollált nyomkodva, hiszen az nem tudja visszaadni az igazi játék örömét. A játék biztosítja a gyermekek számára az önfeledt tevékenységet, s ezenkívül az örömszerzés forrása is. A játék fő célja az ember személyiségének fejlesztése, az egészséges fejlődés elősegítése (Bánhidi, 2016). A játék célja továbbá, hogy boldoggá tegye azt, aki részt vesz benne. A játék legfontosabb sajátossága tehát az, hogy az örömszerzés forrásául szolgál, miközben a gyermek spontán tanul is.

A játékkal kapcsolatban már a 19. században számos filozófus különböző játékelméleteket alkotott meg. Karl Gross volt az, aki elsőként rendszerezte az emberi és az állati játékokat, s az emberi játékokat az alapján osztotta fel, hogy az ember mit fejleszt a játékkal. Úgy gondolta, hogy a játék fejleszti és elevenen tartja érzékszerveket (a látást, ízérezkelést, szaglást, hallást), a mozgásszerveket (a test különböző tagjait játékos mozgással, külső tárgyak mozgatásának segítségével tartja elevenen), a magasabb szellemi képességeket (az emlékezetet, figyelmet, képzeletet), ezeken kívül még az akaratot és szocioökonomiai készségeit, a szeretet és szerelem iránti vágyát, utánzási képességét, valamint a társadalmi rutinját. Grossal szemben Roger Caillois négy osztályba sorolta a játékokat. A négy osztály a következő: Agon – vetélkedés, Alea – véletlen, Mimicry – szimuláció, Ilinx – szédület. Mindketten meghatározták azt, hogy miben különbözik a játék más emberi tevékenységtől (Dobay, 2016).

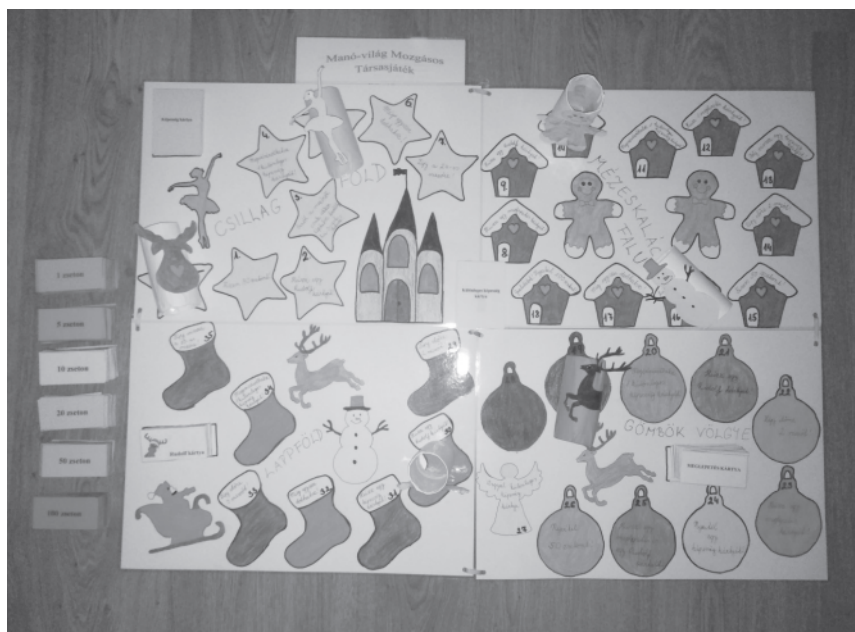
Rajtuk kívül még jó néhány filozófus állított fel különböző játékelméleteket.

A játék fogalmára és értelmezésére többféle meghatározást találunk. A játékot értelmezték a pszichológia, pedagógia, esztétika, műszaki és a sporttudomány területén is. A pszichológia területén Balogh (1991) így mutatta be a játékot – ez egy szabályok által meghatározott csoportos tevékenység, amely összekapcsolható a szabadsággal, a véletlennel és a képzelettel egyaránt. A pedagógiai tudományterületen való értelmezés szerint a játék az ismeretek gyakorlására és az irányított tevékenység előkészítésére szolgál. A sporttudomány területén Horváth (1999) így értelmezte a játékot: a gyermekek komplex személyiségfejlődése a játék motoros aktivitásának és pszichológiai funkcióján keresztül megy végbe (Dobay, 2016).

A mozgásos társasjátékkal való első találkozásom az egyetemi tanulmányaim során történt, amikor is Dobay Beáta tanárnő egyik testnevelés-elmélet és -módszertan órájának a követelménye volt, hogy óvodások számára kellett készítenünk ilyen társasjátékokat. A mozgásos társasjáték Dobay tanárnő saját ötlete volt, még évekkkel ezelőtt. Úgy gondolta, hogy olyan

társasjátékokat kellene készíteni, mellyel a gyermekek szívesen játszanak, ami aktivizálja őket és eltér az üzletekben vásárolható játékoktól. Így született meg a mozgásos társasjáték gondolata, melyet a mozgásfejlesztés során egyszerűen fel lehet használni.

Ahhoz, hogy egy mozgásos társasjátékok létre tudjunk hozni, az előírt követelmények megvalósításán kívül kell egy jó ötlet, melyre épülhet az egész játék. Az adott korosztálynak megfelelő mozgásgyakorlatokat hatékonyan be kell építeni a játékba a mozgásos társasjátékok tartalmának összeállításánál. A társasjáték összeállításának első lépése egy fantáziánév találása, mely lehet egy adott időszak kedvenc meséjének a címe vagy akár egy, az alkotó által kitalált név. Ezután végig kell gondolni, hogy milyen társasjátékokat veszünk alapul. A mozgásos társasjáték egyik alapja a szabályleírás, melynek létrehozásánál több kritériumot kell figyelembe venni. Ilyen például a gyermekek életkora, az eszközök leírása, a létszám meghatározása. Ezeken kívül meg kell határozni a játék tartalmát, valamint a játék célját. A játék menetében pontosan rögzítenünk kell a szabályokat. A mozgásos társasjátéknak





a szabályleírás mellett tartalmaznia kell a figurákat, a dobókockát, a játéktér/játéktáblát, a kártyákat és – ami a legfontosabb – a tárolásra alkalmas megfelelő méretű és kinézetű dobozt vagy zsákokat. Nagyon fontos, hogy az előbb felsoroltak esztétikus kinézettel rendelkezzenek. A figurák mindig passzoljanak a társasjáték témájához.

A játéktér kialakításánál figyelembe kell venni, hogy milyen nagyságban gondolkodunk. Lehet akár egy asztalra lehelyezett játéktábla, melyre mi készítjük el a figurákat, vagy egy nagy méretű játéktér, melyen maguk a gyermekek lehetnek a „figurák”. A dobókockát többféle anyagból is elkészíthetjük, így például lehet készíteni papírból, anyagból, fából, műanyagból vagy akár egy másik játékból kivett kockát is használhatunk. A mozgásos társasjátékok többségében használhatunk kártyákat is, melyeket különböző színekkel, figurákkal is megkülönböztethetünk. A kártyáknak lehet több típusa és különféle feladatokat is tartalmazhatnak. A kártyák szövegének pontosnak, egyértelműnek és a laikusok számára is értelmezhetőnek kell lenni. A mozgásos társasjáték tárolására olyan tároló eszközt kell használni, melybe a játék minden kelléke belefér, valamint szintén esztétikusnak és a játék témájához alkalmazkodónak kell lennie. A tárolásra alkalmas eszközön az alkotónak a neve is szerepeljen (Dobay, 2016). A mozgásos társasjáték minden eszközének, kellékének időtállóan kell lennie, vagyis ha például papírból készítjük az eszközöket, azt

érdemes belaminálni. Miután elkészítettük a játékot, már csak a kipróbálás van hátra.

Az egyetemi tanulmányaim során jómagam is készítettem óvodások számára mozgásos társasjátékot, melyet alsó tagozatosok körében is kipróbáltam. A játék játszása során arra jutottam, hogy az óvodások számára készített „TörpIci Kaland” kicsit unalmas a 8-9 éves gyermekek számára. Így elkezdtem gondolkodni egy kifejezetten alsó tagozatosoknak szánt mozgásos társasjátékon. Hosszú tervezés után megszületett a „Manóvilág mozgásos társasjáték”, mely egy telet, illetve karácsonyt megidéző társasjáték, sokféle

mozgásos feladattal, számolással. Az általam kitalált Manóvilág mozgásos társasjáték alapja a gazdálkodós társasjátékokon nyugszik, sok-sok mozgásos elemmel. A játéktér nálam egy saját készítésű A1-es játéktábla. A figurák mind az adventi időszakhoz, illetve a télhez kapcsolódnak. A kártyákból 4-féle van, melyek különböző típusúak (például meglepetés-, Rudolf-kártya), amelyeken kifejezetten mozgásos gyakorlatok találhatóak. A zsetonok, a kártyák mind különböző színűek és – mivel papírból készültek – lamináltak, csakúgy, mint a figurák és maga a játéktér, valamint a szabályleírás is.

A Manóvilág mozgásos társasjáték az első pillanattól kezdve elnyerte a tanulók tetszését, mivel rengeteg izgalmat és feladatot tartalmaz. A játék fejleszti a tanulók logikus gondolkodását, szociális képességeit, valamint segít nekik a játék elvesztésének megtanulásában is. A tanulók „azonkívül, hogy játszanak”, fejlődnek és tanulnak is. A mozgásos társasjáték, mely kifejezetten alsó tagozatos tanulók számára lett létrehozva, tökéletesen beilleszthető az iskolai klub szabadidős tevékenységébe vagy akár egy nevelési területen alkalmazott játék során, de a tanítási órákba is.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Bánhidi Miklós (2016): *Rekreológia*. Budapest, Magyar Sporttudományi Társaság.
- Dobay Beáta (2016): *Mozgásos játékgyűjtemény (óvó- és alsó tagozatos pedagógusok részére)*. Komárom, Selye János Egyetem.

