

Hajduné László Zita, egyetemi adjunktus, Pécsi Tudományegyetem, Természettudományi Kar, Sporttudományi és Testnevelési Intézet, e-mail: zita@gamma.ttk.pte.hu

Baráth László, tanulmányi ügyekért felelős rektorhelyettes, Nyitrai Konstantin Filozófus Egyetem, Közép-európai Tanulmányok Kara, Pedagógusképző Intézet, e-mail: lbarath@ukf.sk



A testnevelési játékok helye, szerepe és alkalmazásának lehetőségei az iskolai testnevelésben

A közoktatásban jelenleg is folyó strukturális és tartalmi változások, valamint az iskolai testnevelés szerkezeti és tartalmi átalakulása a tanítók képzésének is egyik sarkalatos pontjává vált a testnevelés tantárgy-pedagógia. Napjainkban a személyiség sokoldalú fejlesztése, valamint az egészséges életmódra való nevelés programja jelentős feladatokat mér a testnevelésen belül a játékokra és a sportjátékokra egyaránt.

A *játék* a gyermekek sokoldalú személyiségfejlesztéséhez, a testnevelés feladatainak megvalósításához közvetlenül kapcsolódó eszköz. A testnevelés mozgásanyagának döntő részét a kisiskoláskorban a játékok képezik, amelyek feladata nemcsak a testi képességek fejlesztése, hanem hozzájárulnak a személyiség szellemi, pszichikai fejlődéséhez, erkölcsi magatartásának, esztétikai ízlésének kialakításához is. A játék elősegíti a gyermek mozgásos fejlődését, csiszolódnak, rendeződnek és koordinálódnak a motoros funkciók, az értelmi, az érzelmi és az akarati fejlődést hatásosan előmozdítja. A játék az ember tevékenységének sajátos formája, minden életkori szakasznak megvan a maga jellemző játéka, játékmódja.

A *testnevelési játék nevelő szerepe* nem funkcionál önmagában. A játék összetettségében, komplexitásában érvényesül. A játék az egyes területeken közvetve, a sokoldalúan képzett személyiség kialakítását segíti elő, és figyelembe veszi az életkori sajátosságokra jellemző játékeszközöket. Az általános iskolában a tanulás mellett a játék a legfontosabb tevékenysége a gyermeknek. Speciális tartalmával mint a nevelés eszköze és módszere funkcionál. Nevelési szempontból nagyon jó alkalom arra, hogy a testnevelő tanár, a pedagógus megfigyelje, hogy a gyermekek mennyire tudnak a játék során egymással összhangban cselekedni. A játékban a gyermekek feloldódnak, ön-

feledten tevékenykednek, egyéni mi-voltuk felszínre kerül. Az ilyen és ehhez hasonló megnyilvánulások adhatnak egyre jobb lehetőséget a tanárnak arra vonatkozóan, hogy tanítványait megismerje. Ez hosszú távon tervszerű, tudatosan felépített nevelői munkát igényel a tanár részéről. A játékban az egész személyiség részt vesz, fejlődik, alakul. A gyermek a játék révén megismeri a világot, kibontakoznak értelmi erői, testileg megerősödik, fejlődik, a játékban próbálja ki erejét, ügyességét és tudását. A játékban kapott visszajelzések nyomán fejlődik önismerete, öntudata, megtanul másokat értékelni. Érzelmi élete, képzelete gazdagabbá válik, és számos értékes erkölcsi tulajdonság alakul ki benne. Ezek a tulajdonságok meghatározzák embertársaihoz, a társadalomhoz, önmagához való viszonyát – felnőttkorában is.

A játék tartalmi és formai jegyei

1. *A játék közvetlen célja a győzelem elérése.* A verseny, a küzdelem a játék alapvető sajátossága. Ezek megvalósíthatók a gyermekek első játékaik során, ilyenek például a gyermekjátékok/szerpjátékok, a későbbiekben pedig az iskolai testnevelés egyéni, csapatjátékok alkalmazása során.

2. *A játék érdek nélküli tevékenység.* A játék során az örömszerzés, a szórakozás, a szabadidő hasznos eltöltése, a mozgásvágy kielégítése az elsődleges cél.

3. *A játék szabad cselekvés.* Ezalatt értjük, hogy szabadon eldönthető, mit, mikor, hogyan játszunk, bármikor elkezdhetjük és abbahagyhatjuk, megismételhetjük a játékot.

4. *A játék idő- és térbeli határok között folyik.* A játék jellegéből adódóan: a) A játék időbeli zártsága: a játékcselekmény lefolyásának mindig pontosan meghatározott rendje van. b) A játék térbeli elhatároltsága: előre kijelölt, kö-

rülhatárolt játéktéren zajlik – egy-egy játék színteréül szolgál (tenisz-, tollas-, kosár-, kézilabdapálya).

5. *A játék legfontosabb sajátossága:* a kötelező szabályok. Szabályok nélkül nincs játék!

6. *A játéktevékenységet érzelmi állapot jellemzi.* A játék során elengedhetetlen a siker- és kudarcélmény kezelésének tevékenysége.

A testnevelési játékok szerepe, jelentősége az iskolai testnevelésben

A játék:

1.) Egyrészt általános játékgigényt elégít ki a tanulók együttes osztályfoglalkoztatása során, másrészt segít kialakítani az együttjátszás igényét. A tanulók között nincs ügyetlen gyerek, csak különböző képességű.

2.) A sokoldalú képességfejlesztés lehetőségének tárháza.

3.) Sportjátékok előkészítésének lehetősége.

4.) A pedagógiai hatás eszköze, hiszen a játékban mindenki önmagát adja. A játék ezenfelül a jutalmazás eszköze lehet, megvonása pedig büntésként szolgálhat.

A játék felosztása

Pszichológiai csoportosítás:

- érzéki játékok;
- motoros játékok;
- szellemi játékok;

Pedagógiai csoportosítás:

- alkotó játékok;
- konstruktív játékok;
- szabályjátékok;
- didaktikus játékok;
- sportjátékok.

Mozgásos játékok felosztása:

- gyermekjátékok;
- népi játékok;
- tornatermi játékok;
- atlétikai játékok;
- sportjátékok.

Az Óz, a nagy varázsló című meseregény módszertani feldolgozása (XI.)

A testnevelési játékok helye az iskolai testnevelésben

Az iskolai és az iskolán kívüli játékfoglalkozások szervezeti formáit az alábbiak szerint csoportosíthatjuk:

1. Testnevelési óra (tanterv).
2. Órakozi szünet (szabadban: karika, ugrókötel, labda, tollas ütő)
3. Kirándulás („számháború”, „harc a zászlóért”, „fogolyszerzés”, „nyomkereső”, „várméta”)
4. Testnevelési bemutató (sorverseny, váltójátékok)
5. Tanítási szünetek (korcsolya-, szánkóversenyek; asztali-, lábteniszversenyek; bajnokságok rendezése: foci, kosárlabda)
6. Napközi otthon (szabadban: testnevelési játékok; teremben: gombfoci, sakk, asztalitenisz, malom, „ki mit tud?”)
7. Diáksportkörök (az iskolai sportkörökben szakosztályok működnek, foglalkozások edzés jellegűek; a választott sportág mozgásanyagának gyakorlása a cél; teljesítményfokozás érdekében játékkal többféle feladatot is megoldhatunk.)

A testnevelési játékok mint a nevelés egyik fő mozgásos tevékenységformája arra törekszik, hogy megjelenítsük és beépítsük mindazokat a feladatokat, amelyek biztosítják a gyermekek fejlődését, segítik a közösségi életre való felkészítésüket. A játék a gyermekek sokoldalú személyiségfejlesztéséhez, a testnevelés feladatainak megvalósításához közvetlenül kapcsolódó eszköz. A testnevelés mozgásanyagának döntő részét a kisiskoláskorban a játékok képezik, amelyek feladata nemcsak a testi képességek fejlesztése, hanem hozzájárul a személyiségfejlesztés szellemi, pszichikai fejlődéséhez, erkölcsi magatartásának, esztétikai ízlésének kialakításához is. A játék nevelési szempontjait figyelembe véve hangsúlyozza, hogy a testnevelő tanár, a pedagógus megfigyelheti, hogy a gyermekek mennyire tudnak a játék során egymással összhangban cselekedni. A játék során a testnevelésórán a gyermekek feloldódnak, önfeledten tevékenykednek, egyéni mivoltuk felszínre kerül. A testnevelési játékok széles tárháza és sajátos szerepe megfelelő lehetőséget biztosít a különböző oktatási és nevelési feladatok megoldására.

1. Az óra címe: Összefoglalás – az Óz, a nagy varázsló című regény feldolgozásának tizenegyedik órája

2. Az óra irodalmi céljai: a meseregény elolvasását követően írásbeli formájában történet visszacsatolás

3. Az óra fókusza: a tanultak számonkérése

4. Az óra típusa: összefoglaló óra

A tanár az összefoglaló órára egy írásbelit készít, amely visszacsatolásként szolgál az olvasottakkal kapcsolatban. Az írásbeli a szereplők, azok jellemzései, helyszínek, varázstárgyak, jutalmak kérdésköreire terjed ki. Minden tanuló kap egy írásbelit, amelynek kitöltésére egy tanóra áll a rendelkezésükre.

1. Szereplőnevek keresése

Az alábbi négyzethálóból keress ki hat szereplőnevet. Minden betűt egyszer lehet felhasználni, a hat név megtalálása után maradnak fel betűk, amiket kiírva és helyesen összeolvasva újabb szereplőnevet kapsz! – 7 pont

	A	D	N	I	L	G	M	A
F	A	V	Á	G	Ó	D	Z	O
A	N	Á	L	Z	S	O	R	O
R	I	D	O	R	K	A	J	E
S	Z	T	O	T	Ó	T	Ő	

Megoldás: Glinda, Favágó, Oroszlány, Dorka, Totó, Oz, a fennmaradó betűket összeolvasva – Madárijesztő

hétmérföldes csizma, ezüstcipellő, repülőszőnyeg, varázsfuvola, trombita, Aranysipka, köpeny, varázsgolyó, tarisznya

2. Tulajdonságok

Válassz ki három szereplőt az előző táblázatból, majd mutasd be külső és belső tulajdonságait. Ezután írd le, miért ment az adott szereplő Ózhoz! – 3 pont

3. Sorrend

Dorka az Ózhoz vezető út során három igazi baráttra talált. Írd le helyes sorrendben, hogy kivel és milyen körülmények között találkozott először, másodszor és harmadszor. – 6 pont

...találkozott először. (Madárijesztő)

...találkozott másodszor. (Bádog Favágó)

...találkozott harmadszor. (Gyáva Oroszlán)

4. Helyszínek

Az állítások alapján találd ki, melyik helyszínről van szó! – 4 pont

- Ebben a városban élt egy hatalmas uralkodó, ahol kérése szerint mindenkinek szemüveget kellett viselnie.

- Itt élt Dorka Emmi néniel és Henrik bácsival.

- A Nyugati Boszorkány az uralkodója.

- Ott minden porcelánból van.

Megoldás: Smaragdváros, Kansas, Nyugat Ország, Porcelán csecsebecsék országa

5. Varázstárgyak

Válaszd ki azokat a tárgyakat, amelyek a meseregényben szerepeltek, majd írd le, mi volt a szerepük! – 4 pont

6. Ellenségek, segítők

A feladványban a meseregényben előforduló segítők és ellenségek szerepelnek. Egészítsd ki a hiányos adatokat! – 4 pont

Kapuőrző.....(Kulcsár)

Szárnyas....(Majmok)

Mezei....(Pockok)

Vad....(macska)

7. Jutalmak

Kösd össze a szereplőt a hozzá tartozó jutalommal! – 4 pont

Dorka az állatok királya lett

Madárijesztő Nyugat Országának uralkodója lett

Favágó Smaragdváros uralkodója lett

Oroszlán hazajutott Kansasba

Megoldás:

Dorka – hazajutott Kansasba

Madárijesztő – Smaragdváros uralkodója lett

Favágó – Nyugat Országának uralkodója lett

Oroszlán – az állatok királya lett

A teszt kitöltését követően az egész szövegre irányuló beszélgetés következik, ami a tanulók személyes véleményét hozza felszínre a házi olvasmánnyal kapcsolatban.