



## Játék szerepe a gyermek fejlődésében

*Patakfalvi Attiláné*  
- közoktatási szakértő -

### *A játészó ember: homo ludens*

Gyermekkorunkból a kellemes emlékek között szerepelnek azok az élmények, amikor szüleinkkel, osztálytársainkkal, barátainkkal, nevelőinkkel játszottunk. Később a felnőtté válással már saját gyermekeinkkel üztük ezt a tevékenységet. A játék kapcsán megtanítjuk gyermekeinket, tanítványainkat elviselni a kudarcot; örülni a sikernek; együtt érezni a másikkal; biztatni azt, aki nem győzött; megértetni velük, hogy akár győzünk, akár veszítünk, jó játszani, hiszen együtt vagyunk. A játékban résztvevők azt is megtapasztalják, hogy vannak játékszabályok, amit mindenkinek be kell tartani. Eközben kellemesen érezzük magunkat, stratégiákat próbálunk ki, beszélgetünk, izgulunk egymásért, küzdünk, versengünk, hogy elsők lehessünk, hogy győzzünk. A játék nemcsak szórakozást jelent. Ennél lényegesen többről van szó. A *kisgyermek legfontosabb tevékenységi formája*, nélkülözhetetlen a fejlődéséhez. Mindannyian szeretünk játszani, de az igazi játék nagymestere a gyermek.

A játéknak nagy szerepe van az értelmi, a szociális, érzelmi, nyelvi képességek fejlődésében. Lehetővé teszi felnőtt és gyermek számára egyaránt az ismeretek megszerzését, ami tulajdonképpen tanulás. Ez a születés utáni pillanattól kezdve elkezdődik. A kisgyermek megfogja a csörgőt, megszorítja az ujjunkat, eldobja a tárgyakat, majd felveszi. Órákig eljátszik így. Később szétszed, majd összerak, hordozgat, rakosgat, gyűjtöget tárgyakat. Tulajdonképpen ez a játék hozzájárul a *finom és a nagy motorikus képességek* fejlődéséhez is. Erősíti izmait, ami nélkülözhetetlen a mászáshoz, a járáshoz, a tárgyak emeléséhez. A tárgyak megfogásával, tapintásával azok tulajdonságait is felfedezi, azonkívül megtapasztalja, hogy mi mindent lehet vele csinálni. Ha belegondolunk, az efféle játék *fejleszti a leleményességet, a képzelőerőt, a kreativitást és a problémamegoldó képességet is*.

A homokozóban „pogácsát” sütő gyerekek gyorsan rájönnek, hogy csak akkor lehet jól formálni a homokot, ha az egy kicsit nedves. Tehát a játék segíti a kisgyermeket a világ megértésében. Vajon miért tud látszólag

haszontalan tevékenységgel – tárgyak rakosgatásával, nézegetésével, szétszedésével, ütögetésével, dobálásával – olyan elmélyülten, sokáig foglalkozni?

Sigmund Freud értelmezésében a „képzelet és a játék a vágyak kivetítése, a konfliktusok, a kellemetlen események megismétlése azzal a céllal, hogy felülkerekedjünk rajtuk”. Ezért a játék nagyszerűen alkalmazható a pszichoterápiában is mint a katarzisz megélésének egy lehetséges formája. A pszichoterápia és játék kapcsolatának még konkrétabb megvilágítását találjuk Winnicott leírásában: „Pszichoterápia során két személy játékmezeje fedi át egymást. Pszichoterápiában két ember játszik egymással. Ebből következik, hogy ott, ahol a játék lehetetlen, a terapeutának az a dolga, hogy a páciens játékra képtelen állapotból játékra képessé tegye.”

A különféle játéktevékenységek végigkísérik az embert születésétől a haláláig. Megkeseredett, életunt ember az, aki már nem szívesen játszik.

A pszichológusok gyakran két játéktípust különböztetnek meg: *a funkcionális és a szerepjátékot*. Az előbbinél a gyerekek a játékokat elsődleges céljaikra használják. A tárgyakat megfogják, labdát dobják, gurítják, építgetnek, rakosgatnak, szerelnek, szét- és összeraknak. A szerepjátéknál nemcsak arról van szó, hogy a gyermek kitalál egy történetet a babájához, autójához, hanem az eredeti rendeltetésüktől eltérő dolgokra használja a tárgyakat. Például a fakanalat telefonként, vagy dobverőnek használja, vagy az autóval tárgyakat tol a párnája alá, a beszorult játékot az autóval ütögetve – kalapácsként használva – szabadítja ki. Azt is tapasztaljuk szülőként, pedagógusként, hogy a kisgyermek játék közben az autója nevében megszólal és színlelt beszélgetést folytat a macival. Pl.: *„Szervusz maci. Elvinnélek, de nem férsz be az autóba. Majd hozok egy teherautót, és azzal elszállítalak. Rendben van, nagyon rendes vagy te kisautó.”*

Ez a pszichológusok szerint már igen nagy fejlődést jelent a gyermek *kognitív képességeinek fejlődésében, hiszen kialakul a szimbolikus gondolkodás*. Az előbbi példa alapján, amikor egy fakanalat használt telefon helyett, akkor a gyermek észleli a két tárgy formája közötti hasonlóságot, félre tudja tenni az agyában a fakanalról meglévő ismereteit - anyu azzal kavarja az ételt - és képes átmenetileg felruházni a telefonról, más tárgyról már korábban meglévő ismereteivel. Tehát agyában létre tud hozni egy új, de ideiglenes, elképzelt megjelenítést, amit el kell választania az agyában már meglévő, a tényleges információtól.

Ilyenkor gondolataiban megteremtett egy „mintha” világot, amiben remekül tud élni, tájékozódni. Ez esetben a fakanál egy telefon. Ha befejezte ezt a szerepjátékot, azonnal tudja funkciójának megfelelően használni, ételt keverget vele. A pszichológusok úgy vélik, hogy a szerepjáték „mintha” világa fontos előzménye annak, hogy az idősebb gyermekek megértik a feltételezett állítások jelentését. A szerepjáték a gyermek második életévben jelenik meg általában és gyakran az ötödik, hatodik évig is eltart. E játék jelentősége abban van, hogy a gondolataiban kell megjelenítenie a különböző tárgyakat, emlékezetében kell tartani a rájuk ruházott szerepeket. Ez *fontos az emlékezet fejlődése szempontjából. Ezért jelentős, hogy az óvodában és az iskolában is sok olyan játékot játszunk a gyerekekkel, mellyel fejleszthetjük emlékezetüket, ami rendkívül fontos a sikeres tanulás szempontjából.* Tapasztalhatjuk azt is, hogy nem gond a kisgyermek számára, ha nincs torta, sütemény. Fakockával remekül helyettesíti a babatányéron a tortát, süteményt. A valóságban nincs a babatűzhelyen krumplifőzelék, a lábosban lévő víz helyettesíti azt. Ha gyermekeink játékaik során a valódi dolgokat más tárgyakkal helyettesítik, akkor a játék folyamán ezekre emlékezniük kell. Ez nem egyszerű feladat, hiszen a tárgyak gyakran egyáltalán nem hasonlítanak azokra, melyeket időnként szimbolikusan képviselnek.

A szimbolikus játékok változata között ott van a szerepjáték, az építőjáték. Érdekesség, hogy Einstein állítólag háromévesen sem tudott beszélni, de nagy kedvvel játszott kirakójátékokkal, építőkockákkal. Gondolatait ezekkel az eszközökkel közvetítette. Einstein így vall gyermekkorának kedvenc játékáról: *„Az ember arra törekszik, hogy a számára legmegfelelőbb formában leegyszerűsített és érthető képet alakítson ki magának a világról; arra, hogy a tapasztalatok világát, amennyire lehetséges, annak képével helyettesítse, és ezáltal fölébe kerekedjék.”* A közösségbe való beilleszkedés tulajdonképpen a szabályjátékokhoz hasonlít, hiszen a viselkedéses, a nyelvi formák, a törvények szerinti szabályok hasonlítanak a játékszabályokhoz. Később a gyermek már önmagának kezdi diktálni a szabályokat.

Azt is tapasztaljuk, hogy a gyerekek játék közben gyakran kitalálnak valamit, mesélnek. Érdemes ezekre odafigyelni, hiszen mindez *jelzés* a szülő, pedagógus számára a *gyermek emlékezetéről, fantáziájáról, beszédéről.* Megfigyelhetjük, hogy másként folyik a képzeletbeli beszélgetés, ha csak maguk, másként, ha több társsal együtt játszanak. *Vagyis különféle nyelvi formákat használnak ugyanarra a helyzetre, a jelentés megfogalmazására.* Képesek ki-, beszállni a szerepjátékból.

Akármilyen képtelen történeteket találnak ki ilyenkor, ne minősítsük butaságnak, mert akkor elbátortalanodnak. A történetekkel képzelőerejük, kifejezőmódjuk is fejlődik. A későbbiekben a valós ismeretek megszerzésével helyükre kerülnek a képtelen dolgok, kitalált, lehetetlen történetek.

*Az érzelmi fejlődés szempontjából is fontos az ilyenfajta játék. Egy válást, egy új apa, anya, vagy testvér érkezését a családba, esetleg nagyszülő elvesztését szerepjáték közben könnyebben fel tudja dolgozni gyermekünk, segíti megoldani problémát. A gyermekek félelmeiről, örömeiről, aggodalmairól is sokkal többet megtudunk szerepjáték közben. Ha a féltékenységet akarjuk megelőzni, akkor egy játék baba segítségével tompítani lehet az ellenszenves, negatív érzelmeket. Ne szidjuk meg csemeténket, ha a babával kiabál, megüti, inkább mutassuk meg, hogyan lehet szeretni, játszani vele. Tehát az érzelmi reakcióit is fejleszthetjük játék közben.*

*A játékkal felkészítjük a gyermeket a felnőtt életre is. Ksiskolás korban óriási szerepe van a szerep- és drámajátékoknak, konstrukciós játékoknak.*

*Szerepeket, tevékenységformákat utánoznak, különféle helyzetekbe kerülnek, gondolkodnak, alkotnak, tevékenykednek, együttműködnek, beleképzelik magukat mások helyzetébe, és még hosszan sorolhatnám, milyen haszonnal jár a játék.*

*Jól érzik magukat, hiszen a játék által teremtett képzeletbeli világban következmények nélkül vehetnek részt, miközben sok hasznos tapasztalatot szerezhetnek. A játék sikert, győzelmet hoz számukra, időnként kudarcot is, de az csak időleges, és megtanulják kezelni, elviselni az esetleges kudarcokat. Mit tudunk a játékkal biztosítani?*

Megteremthetjük a gyermek önmegvalósítását, önkifejezésének fejlesztését, a szabályok elsajátíttatását, betartását, a kreativitást, a játékkal megtanítjuk együttműködni, beleérezni mások helyzetébe, sikert biztosítunk, megtanítja elviselni, kezelni a sikertelenséget, megtanít alkalmazkodni...

### ***Játék – tanulás egymást kiegészítő fogalom pár***

*Éppen ezért az oktatás egész folyamatát át kell, hogy szője a játék (cselekvés, mozgás, vidámság, szórakozás, a tapasztalás) a fejlesztés, az ismeretsajátítás érdekében. Bensőséges emberi kapcsolat, helyes szokások elsajátítására, alkotva tanulásra, ok-okozati összefüggések elsajátítására, gyakorlására, a közösségi élet gyakorlására, ösztönzésre ad lehetőséget.*

Apáczai Csere János úgy fogalmazott: *az iskola célja, hogy az életre neveljen, boldog emberekké tegyen.* Éppen ezért emelte ki a játék szerepét az oktatásban. Rousseau már úgy vélte, hogy *a játék maga a tanulás, ahol ez nem uralkodó elem, ott a tanulás nehezített, akadályozott.* A németalföldi Guths –Muts még tovább lépett: *Játssz a gyermekkel, hogy szívét megnyerd!* Friedrich Fröbel (1782-1852) *saját szemléltető, oktató és képző játék-eszközgyűjteményt dolgozott ki.* És sorolhatnám tovább a példákat. *Az biztos, hogy nagy elődeink is hangsúlyozták a játék szerepét.*

Fontos, hogy óvodában, iskolában és a családi háznál is sokféle játékot tanítsunk meg a gyerekeknek. A felnőttel együtt játszott játékok között legyen ritmussal kísért, mozgásos játék, rajzos, utánzós játék, testi ügyességi játék, tanulási játékok, labdajátékok, betűjáték, szólottó, és legyen olyan játék, amit maga a gyerek készít – tárgyak, társas játékok, eszközök.

*A játék során felébred a gyermek tudásvágya, ismeretet sajátít el, örömet érez, átéli az alkotás izgalmát, megtanulja szeretni azt, amit csinál. A játék fenntartja az érdeklődést, segíti a problémakezelést, fejleszti a kommunikációs készséget, a döntési képességet, mások megértését...*

Lehetővé teszi a gyermek számára, hogy vidáman, eredményesen tanulhassa a felnőtt viselkedését, hiszen nincsen tétje, a játszott tevékenységnek nincs kockázata számára, tehát feszültségmentes.

A játék valamennyi formájának óriási szerepe van kisiskolás korban. Azok a gyerekek, akik játékba ágyazva oldhatják meg a feladataikat, így közelítenek a probléma megoldásához, sokkal sikeresebbek lehetnek, mint azok, akik nem tehetnek így. Bátrabban próbálkoznak még kudarc esetén is, hiszen az egész dolog csak játék számukra.

*A szerepjátékok lehetőséget teremtenek a viszonyrendszerek megtapasztalására: férj – feleség, boltos – vevő, rendőr – gyerek, orvos – felnőtt, orvos – gyerek... stb. viszonyára. Játék közben elsajátíthatja a gyermek a különféle kapcsolatokban szokásos kommunikációs formákat, viselkedés-normákat is. A konstrukciós játékok során ügyesednek, fejlődik logikus gondolkodásuk, kreativitásuk. Az effajta játékok nem igénylik a versengést a kortársak körében, ugyanakkor nem igénylik a jutalmat sem. Egy játékos fejtörő sikeres megoldása, maga a helyes megoldás a jutalom. Itt még az sem fordul elő, hogy gyorsabban, jobban teljesít valaki a társainál. Ennek ellenére a versenynek is fontos szerepe van a kisgyerekek életében, de az ilyen típusú játékok ne kerüljenek túlsúlyba.*

Vannak természetesen olyan jellegű játékok is, mint a – Ki nevet a végén?, Gazdálkodj okosan!...- ahol az egyik játékos nyer, a másik veszít. Ilyenkor a gondtalan játékoság kevésbé van jelen, hiszen itt már megjelenik a teljesítmény elve is. *A versengős játék megtanít a versenyszellemre, a kudarc elviselésére, teljesítményre ösztönöz. Az olyan játékok, ahol jelen van a problémamegoldás, a kreatív tevékenység, ott örömteli, feszültségmentes játéknak lehet részese a kisgyerek. A kisgyerekkel vele születik a játékosághoz szükséges kíváncsiság, a tárgyak, a környezet jelenségei, működése iránti érdeklődése.*

Sajnos ezt a velünk született játékoságot a túlzott jutalmazással átváltoztatjuk teljesítményre, és már a gyerekek egy része csak akkor végez tevékenységet, ha jutalmat kap érte. Piros ponttért pénz, pénzért rak rendet... Ennek *ellenére a játékoság nem mondhat ellent a teljesítménynek.*

Azok az emberek tudnak érdekes életet élni, akik gyermekkoruk játékos kedvét megőrizték felnőttkorukban is.

*Ők képesek a problémához, a megoldandó feladathoz könnyedén, játékosan közelíteni. Érdeklődéssel, bátor próbálkozással fogtak a probléma megoldásához, és könnyebben is viselik a kudarcot, hiszen egyfajta próbálkozás volt számukra.*

*A kisiskolás fantáziája a játékban mutatkozik meg. Jelentősége van a játéknak a szocializációban, és a feszültség levezetésnek is egyik eszköze.*

*A játék közbeni kommunikáció a mimika, a hanghordozás fejlesztését is segíti, hiszen a játéktársak egyenrangú partnerek. A közösségi viselkedést is befolyásolja a játék.*

Amikor a nagycsoportos óvoda ősszel iskolába kerül, a játékkal oldhatjuk a feszültséget, segíthetjük a beilleszkedést. Amikor közösen játszunk, megismerjük a társunkat, együtt jól érezzük magunkat. A játékban alkalmazkodnak egymáshoz, játékszabályhoz a gyermekek. A társas események a tanórán, az óráközi szünetekben, kirándulás, napközi, közös programok alkalmával beiktatott játék kötetlenné, örömtelivé teszi a foglalkozást, hiszen nincs tétje, tehát feszültségmentes. Eközben a gyerekek megismerik saját maguk, társaik képességeit, tulajdonságait, ismereteket sajátítanak el. *A változatos tanulási helyzetek, a játékos tevékenységbe ágyazott tanulás sokkal élményszerűbb, tehát a tanulóknak könnyebb a tanultak felidézése, új helyzetben való alkalmazása.*

*A különféle játékokkal aktív gondolkodásra, folyamatos koncentrációra*

*készítjük a gyerekeket. Fejlesztjük a szándékos figyelmet, koncentrációt. A játék öröm, tehát motivál magára a tevékenységre, a tanulásra.*

*A játékkal tudjuk célirányosan fejleszteni gyermekeink képességeit. A termékek csipesszel való válogatása során nemcsak a figyelmet, az akaraterőt, de a kézizmokat is fejlesztjük.*

A fogalmi gondolkodás fejlesztésére állatneveket kell mondani. A játékvezető kezdi, a tőle jobbra ülők folytatják. Mindenkinek kell mondania egyet úgy, hogy ami előzőleg már elhangzott, azt már nem lehetet mondani. Aki nem figyelt és olyan állatnevet mondott, ami már szerepelt, vagy sokáig gondolkodott, kiesik a játékból. Ugyanezt el lehet játszani zöldség, gyümölcs, bútor, hangszer, színek, virágok fogalmakkal is. *Fontos, hogy az iskolán kívül otthon is játszanak a szülők gyerekeikkel, hiszen sokat segíthetnek a képességek fejlesztésében. Ha ezt együtt tesszük a szülői házzal, akkor biztosan élményszerűbben, hasznosabban telik a családi együttlét.*

A kisiskolásokkal, különösen az első osztályos kisgyermekkel sok mozgásos, illetve szerepjátékot játszunk. A tanórai szünetekben tanítsunk futó-, fogó-, és labdajátékot. Nemcsak kikapcsolódnak, felfrissülnek gyerekeink, de ügyesednek, megtanulnak a térben tájékozódni, irányt változtatni. *A labdajátékkal a figyelem, a szem-kéz koordináció is fejlődik azon kívül, hogy jót játszanak egymással tanítványaink. A labdapattogatás, a mondókákkal kísért labdaütögetéssel ügyesednek, fejlődik ritmusérzékük. A játékban adjunk lehetőséget, hogy a gyerekek utánzókézsége, fantáziája, beszédkézsége is fejlődhessen. Tanítsunk nekik sokféle kiszámolót, hogy segítségükkel választhassanak játékvezetőt, irányítót.*

Csapatjátéknál is könnyebb a véletlenszerű választás. A játékszabályok először egyszerűek, rövid ideig tartóak legyenek. Később lehet bonyolultabb, hosszabb játékot játszani a kisiskolásokkal. Megfelelő játékfigyelemnél már maguk is találhatnak ki páros játékok, csoportjátékok során szabályokat. *A kisgyerekeknek mindig adjuk meg a választás lehetőségét, hiszen a játékhoz éppúgy hozzátartozik az önkéntesség, mint a belső késztetésből fakadó, örömet nyújtó tevékenység.*

A mozgásos játékkal biztosítjuk a nagymozgást, az energiák levezetését. Közben a gyermekek vágyaikat, képzeleteiket is meg tudják valósítani. „Orvos vagyok, meggyógyítom a babát, édesanyát.” A sokféle játékkihelyezettel változtatjuk az élményeket, információkkal, ismeretekkel bővítjük tudásukat, fejlődik az értelem.

*Ha a gyermek a játék örömeért játszik (babázik, autózik, épít), nincs*

különösebb célkitűzés, játékszabály, akkor is *örömet szerző a tevékenysége*. *A spontán játéknál a gyerek maga dönt*. Játszik-e vagy sem, ezzel vagy azzal a játékkal játszik. Ő dönt. Nem kell megfelelnie senkinek, saját vágyait valósítja meg, tehát szorongásmentes, aktív a cselekvése.

*Elmondhatjuk, hogy a játék csecsemőkortól a kisgyermekkor végéig fő tevékenysége gyermekünknek. Kielégíti cselekvés- és mozgásvágyát, gazdagítja tapasztalatait, ismereteit a környezetéről, a világról. A sokféle játék biztosításával megtanul kitartóan figyelni, elmélyülten tevékenykedni, tervet készíteni, stratégiákat kitalálni, elképzelni, megvalósítani, kudarcot, sikert elviselni, megélni, akadályokat leküzdeni, saját vágyait megvalósítani, segít feszültséget levezetni, segít megfigyelni a felnőtt életet és még sok minden mást. A gyerekeknek más-más játékaik vannak, más-más játékokban érzik jól magukat. Mivel egyénileg különbözőek, tapasztalataik, tudásvágyuk, fejlődésmenetük különböző, ezért játékok, játékválasztásuk is különböző.*

Ennek ismeretében fontos, hogy mindig adjuk meg a szabad játék, a választás lehetőségeit is a játékok közül. Parancsra senki sem tud önféledten játszani. *Olyan játékeszközt válasszunk, ami megfelel gyermekünk érdeklődésének, életkorának. Mindig elérhető helyen tároljuk, hogy döntése alapján az iskolában ha erre a tanító lehetőséget biztosít és engedélyt ad, akkor levehesse a kiválasztott játékot.* A játékhoz elegendő helyet is kell biztosítani, hogy egymást ne zavarják. Azok a játékok, amelyhez felnőtt felügyelet kell, a játékpolt tetejére helyezzük.

*Kisiskolás korban a különféle magvak, termések gyűjtögetése, rendezgetése, rendszerezése, tárgyak alkotása fejleszti a gyermekek tanulási képességeit, kreativitását, kézügyességét. Képek gyűjtése és rendezése során – Hogyan lesz a búzaszemből kenyér? – a gyermekek felfedeznek elemi összefüggéseket, ok-okozati viszonyokat, lehetőség nyílik különféle cselekvésekkel, rendszerezésekkel a mélyebb összefüggések feltárására is.*

*Az alkotó játékok során elsajátítják a tárgyak, anyagok tulajdonságait, megtapasztalják a velük való bánásmódot, az alkotás örömét.* A különféle termések, magvak, természetes anyagok - falevél, csuhé, gyapjú, faágak, bab, kukorica, lencse – nagyszerű lehetőséget biztosítanak a fantázia fejlődéséhez, a gondolatok megvalósításához, kreativitáshoz. Az érzékelős játékok az érzékszervek fejlődését biztosítja játékos keretek között.

*A szituációs játékokon keresztül a kellemetlen eseményeket könnyebben átéli, levezeti az esetleges feszültséget, azáltal, hogy a szituációban*



*kellemes helyzetté alakítja. Pl. a szülők a valóságban válnak. A játékban áthidalja, kibékülnek, tehát megnyugszik. A szerepjáték, az utánzó-szimbolikus játékok alkalmasak a felnőtt életre való felkészülésre. Játékában, aki közel áll érzelmileg hozzá, azt utánozza, olyan szeretne lenni.*

*A felnőttek feladata, hogy a kisgyermek számára biztosítsák az elmélyült játéktevékenységet, melynek feltétele, hogy olyan körülményeket teremtsen számára, mely lehetőséget ad az aktív, tartalmas, tevékeny, önkéntes játékokra, valamint biztosítja a különféle képességek, szociális kompetenciák fejlődésének lehetőségeit. Minden gyermeket meg kell tanítani játszani, illetve biztosítani a játék lehetőségét.*

*A gyermek számára a játék az élményszerzés legfőbb forrása. A saját játék ötletein keresztül, valamint a másokkal való együtt játszás során fejlődik és gazdagodik a személyisége. A játék formája, tartalma, szokásformái generációnként, településenként (falu, város) más és más. A régészek tárgyi bizonyítékokat találtak erre. Már a kőkorszakból maradtak fenn játékeszközök, melyek a felnőtt által felhasznált munka- és harci eszközök kicsinyített másai, az ember életében jelen levő állatok utánzatai, illetve a gyermek képességeit fejlesztő eszközök voltak. Megjelenik a játék számos funkciója, jellegzetessége is. A játékot a tanulás, munka, illetve az alkotótevékenység mellett az ember alapvető tevékenységformái közé sorolják elődeink. A csörgőjáték felfedezője **Arkítasz** görög államférfi, hadvezér, mérnök, bölcsész volt. **Platón** a Törvényekben azt írta, hogy a leendő polgár szempontjából nagyon fontos a jól megválasztott játék, elsősorban azért, mert a játékokban megmutatkozik a gyermek egyéni hajlama, másodsorban pedig azért, mert fontos nevelési funkciót szán a játéknak. **Piaget** úgy írja le a játékot, hogy „a játék tiszta asszimiláció, amely megváltoztatja a beérkező információt, hogy hozzáillessze az egyén igényeihez”. Ilyen módon a játék és az utánzás elválaszthatatlan része az értelmi fejlődésnek. **A didaktikai játékok előfutáraként megjelennek az olvasást és írást tanító játékok is.***

A felnőtt is játszik, az egész élete egy nagy játszma. Társas- és társasági játékokat, ünnepi játékokat – például farsangi álarcosbál, szalmabábu-égetés vagy pünkösdikirály-választást – játszik. A felnőtt is akkor képes bármilyen területen hatékonyan tevékenykedni, ha sikerül megőriznie magában játszó gyermek önmagát. Ilyen értelemben idézi *H. Kreitler* és *S. Kreitler* gondolatait *Stöckert Károlyné*: „A szabad játék előfeltétele minden, a szó szoros értelmében vett alkotó jellegű történésnek mind az emberi kultúrában, mind bárhol egyebütt. Az embernek az

*ismeretek utáni csillapíthatatlan éhsége által hajtott kutató tevékenysége ilyen alkotó jellegű tevékenység, és semmi csodálatos sincs abban, hogy teljességében csak akkor bontakozik ki, ha minden célkitűzéstől megszabadulhatva, játékká válik.” Jó lenne, ha a didaktikai játék mellett minél gazdagabb játékprogramot dolgozna ki és működtetne valamennyi intézmény. Ennek nyomatékosságáért olvassuk figyelemmel J. Huizingát: „...a játék első pillantásra úgy fest, mint valami intermezzója a mindennapi életnek, szabadidő-tevékenység, üdülés. De mivel szabályosan visszatérő változatosság, kísérője, sőt kiegészítője, része lesz az életnek. Díszíti azt...; nélkülözhetetlen az egyén számára, mint biológiai funkció. Nélkülözhetetlen a közösség számára belső tartalma, értelme, jelentősége és kifejező értéke, továbbá azok miatt a szellemi és társadalmi kapcsolatok miatt, amelyeket létrehoz. A kifejezés és együttélés eszményeit valósítja meg. Rendet teremt, ő maga a rend. A tökéletlen világba és zavaros életbe időleges és elhatárolt tökéletességet visz be.”*

Szívesen emlékszünk vissza a „régikori” játékaikra, amikor az útszéli papsajtából gyűrűt, a mezei virágokból a fejünkre szép koszorút fontunk, sípot faragtunk, bokszos dobozból telefont készítettünk, és lelkesen irányítottuk, futva, kezünkben egy pálcával a fémkarikát, vagy golyóval céloztunk az apró lyukakba.

*Az igazi játék a megszűnés felé közeledik. A korábbi tartalmas együttjátás élménye mára túl sok esetben fejlődött vissza, hiszen a számítógépes játékok korántsem azt az élmény biztosítják, amit korábban a szabadban, csoportosan játszott, saját magunk alkotott játékok biztosítottak. Ma a játék a számítógépes lövöldözős, vagy az udvari kiabálós játék szintjére fejlődött vissza, egy átminősülésen megy keresztül. Miközben békeszerető, toleráns, nyugodt ifjakat szeretnénk nevelni, aközben mi, felnőttek árasztjuk el a gyermekjáték piacát értelmetlen, erőszakot sugalló, nyugtalanságot előidéző eszközökkel, számítógépes játékokkal. Próbáljuk menteni, ami még menthető, kísérjük meg visszaadni kicsiknek-nagyoknak a játék igazi értékeit.*

### **Felhasznált irodalom**

1. Vajda Zsuzsanna: Nevelés, pszichológia, kultúra. Dinasztia, Bp. 1994
2. Nagy József: Nevelési kézikönyv személyiségfejlesztő programok készítéséhez. Mozaik Oktatási Stúdió. Szeged, 1996.
3. V. Binét - Stöckert: Játékpszichológia. Benedek László, J.S. Bruner, Mérei Ferenc, Páli Judit, Stöckert Károlyné, S. Millar tanulmányaival. Eötvös József KLLK, 1997.