

## GYAKORLATOK A JÁTÉK PSZICHOLOGIÁJA, PEDAGÓGIÁJA ÉS MÓDSZERTANA SZEMINÁRIUMAIRA

OKTATÓI SEGÉDANYAG  
2015

B. Lakatos Margit és Böddi Zsófia

EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM  
TANÍTÓ- ÉS ÓVÓKÉPZŐ KAR  
BUDAPEST

**SZÉCHENYI** 



MAGYARORSZÁG  
KORMÁNYA

**Európai Unió**  
Európai Szociális  
Alap



**BEFEKTETÉS A JÖVŐBE**

## Bevezető

Módszertani gyűjteményünk folytatása annak a munkának, amely néhány évvel ezelőtt a céllal indult el az ELTE Tanító- és Óvóképző Karának Neveléstudományi Tanszékén, hogy frissítse és gazdagítsa a pedagógia és pszichológia kurzusokon alkalmazott interaktív tanítási módszereket. Jóllehet ez a munka folytatásra vállalkozik, ugyanakkor valamiféle szűkítés és specializáció felé indul el, amikor *A játék pszichológiája, pedagógiája és módszertana* kurzusát helyezte a fókuszba. A szemináriumi gyakorlatok és feladatsorok összegyűjtésével szeretnénk megosztani tapasztalatainkat azoknak az eljárásoknak az alkalmazásában, amelyek felkészítik az óvójelölteket a gyermekek játékának megértésére, a szabad játék támogatásához szükséges készségek kimunkálására.

Az óvodapedagógus hallgatók többféle kurzuson találkoznak a játékkal: a fejlődéspszichológiai stúdiumokon megismerkednek az egyes életszakaszok fejlődéslélektani sajátosságaival, amelyek szorosan kapcsolódnak az adott életkorokra jellemző játéktípusokkal, -tevékenységekkel; a mozgásos és zenei játékok, a vizuális játékok, a különféle érzékelési játékok – a módszertanok törzsanyagát képezik. A metodikai elemek a játék kurzusainak is fontos elemei, ám a középpontban itt a játszás folyamatának és mozgatórugóinak megértése áll. Gyakorlatgyűjteményünk tehát nem módszerspecifikus feladatok leltára, hanem inkább olyan feladatoké, amelyek a játszás komplex megközelítését kínálják, amelyekben jól megfér a történet, a zene, a tárgyalkotás stb.

A gyakorlatok illeszkednek *A játék pszichológiája, pedagógiája és módszertana* kurzus (1–2. félév) elméleti anyagához, ám akadnak olyan témák is, amelyek csak a későbbi pedagógiai tanulmányok során kerülnek szisztematikus feldolgozásra (konfliktusok, sajátos nevelési igényű gyermekek stb.) Fontosnak tartjuk ugyanis, hogy legalább a probléma felvetésével ezekhez a területekhez is közelítsünk, hiszen a hallgatók az óvodai hospitálásaik során is találkoznak hasonló jelenségekkel, történésekkel. Az életszerűséget és a gyakorlathoz való kapcsolódást erősítik még, hogy jelentős szerepet kapnak az önálló munkára és az óvodai tapasztalatok feldolgozására épülő feladatok.

Az összegyűjtött anyagot négy fejezetbe rendeztük:

*A pedagógus és a játék* fejezet olyan gyakorlatokat tartalmaz, amelyek elsősorban a hallgatók személyes tudására építenek: a játéklekéket és élményeket a pedagógiai reflexiók segítségével fordítják át „tananyaggá”.

*A gyermekek játéka* terjedelmesebb fejezetének gyakorlatai a hallgatók érzékenységének fejlesztésére irányulnak, és olyan készségek, képességek mozgósítását igénylik, amelyek a gyermekek játékának megértéséhez járulnak hozzá.

*A játék mint módszer* feladatai segítik az óvodai játék sokféleségének áttekintését, felkészítenek a szabad játék feltételeinek megteremtésére, ugyanakkor lehetőséget kínálnak az óvodai hospitálások tapasztalatainak elemzésére, strukturálására.

A befejező részben, *A játék és kultúra* fejezetben, a tárgyi kultúra, valamint a szépirodalmi művek művészi élményként megjelenő játékleírásai gazdagíthatják a pedagógiában körvonalazott játék-értelmezéseket.

A gyakorlatok egységesen épülnek fel: a rövid célmeghatározást követően a munkaforma, az eszközök (esetleg előzmény vagy instrukció) és a gyakorlatok menete szerepel. Valamennyi gyakorlat megbeszéléssel zárul, amelyhez felsoroltuk a témához kapcsolódó főbb kulcsfogalmakat, mintegy fonalat adva a megbeszélés vezetéséhez. Ugyanakkor ezek a kulcsfogalmak bővíthetők, a megbeszélés annak megfelelő irányt vehet, ahogyan a mindenkori gyakorlat alakul. A gyakorlatok többsége 90 perces szemináriumon feldolgozható, ám ez több tényezőtől (hallgatói létszámtól stb.) is függhet. A feldolgozáshoz szükséges, illetve a felsorolt források vagy felhasználásra kerültek, vagy javaslatok a témában való elmélyedéshez és a kitekintéshez. Természetesen az egyes témákhoz kapcsolódó irodalmak listája igény szerint bővíthető.

Gyűjteményünk nem egy kötött, játék-forgatókönyveket tartalmazó tantervi anyag, inkább egyféle lapozgató, nyitott füzet, bővíthető és variálható tartalommal, feladatokkal. Mindössze alternatív lehetőséget kínál a tárgy oktatóinak a játékpedagógia témák feldolgozásához, ezért örömmel várjuk a tapasztalatokkal, és az újabb megoldásokkal kapcsolatos visszajelzéseket.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> A visszajelzéseket az alábbi címeken várjuk: B. Lakatos Margit: [margo.lakatos@gmail.com](mailto:margo.lakatos@gmail.com), Böddi Zsófia: [boddi.zsofia@gmail.com](mailto:boddi.zsofia@gmail.com)

*Köszönjük Bakonyi Annának, Bavalics Laurának, Füzesné Illés Zsuzsannának, Glauber Annának, Kolosai Neddának, Sándor Mónikának és Serfőző Mónikának azokat a szakmai beszélgetéseket, amelyek során megosztották velünk a kisgyermeknevelő és óvodapedagógus hallgatók játéktanításával kapcsolatos észrevételeiket, tapasztalataikat, és ezzel segítették e szakmai anyag elkészülését.*

## Tartalomjegyzék

<b>1. A PEDAGÓGUS ÉS A JÁTÉK .....</b>	<b>5</b>
<i>Gyermekkori játékaim .....</i>	6
Játéktablók és személyes történetek .....	7
<i>Nekem a játék... – Tárgykészítés a játszás asszociációra .....</i>	8
Felkészülés az óvodai gyakorlatra – Az egyéni gyakorlatok kezdete.....	9
<b>2. A GYERMEKEK JÁTÉKA .....</b>	<b>10</b>
Bújócskák és elrejtő játékok – A kukucs-játékoktól a találós kérdésekig .....	11
Milyenek a hegyi manók? – Képzlet és valóság.....	12
Szimbolikus átalakítások – Imitációs játékok tárgyakkal .....	14
Mikrokozmosz – világépítés csoportban – A modern játékipar kínálta eszközökkel .....	15
<i>Játékaink nekünk nincsenek... – A képzelet hatalma .....</i>	17
Játék a szabályokkal – Szabályjátékok az óvodában .....	18
Ki mondhatta? – Fiúk és lányok játékaiknak néhány jellemzője .....	19
Konfliktusok a játszás során .....	21
<b>3. A JÁTÉK MINT MÓDSZER .....</b>	<b>22</b>
Játékcsokor – Rögtönzések egy témára .....	23
Tanulás a szabad játékban .....	24
Játékszerek pedagógia szempontú elemzése nyitott könyv módszerrel .....	25
Mivel játszanak ma a gyerekek?.....	26
Számítógép az óvodában – Hallgatói vita.....	27
<i>Itt jó lenni! – Játékterek az óvodában .....</i>	28
Inklúzió a játékban – Sajátos nevelési igényű gyermekek az óvodai csoportban.....	29
<b>4. JÁTÉK ÉS KULTÚRA.....</b>	<b>31</b>
Életre kelt játékok – Történetek múzeumi játékokról.....	32
Játék a szépirodalomban – Mit üzennek a játékról? .....	33
<b>MELLÉKLET .....</b>	<b>34</b>

# **1. A PEDAGÓGUS ÉS A JÁTÉK**

## GYERMEKKORI JÁTÉKAIM

**Cél:** a játszás jellemzőinek áttekintése a gyermekkori játékelmények felidézésével; annak felismerése/felismeretése, hogy a pedagógus közvetlenül átélte, személyes tudása hozzájárul a gyermekek játékának megismeréséhez és megértéséhez.

**Munkaforma:** egyéni, páros és kiscsoport

**Instrukció (előzetesen):** *Idézzon fel néhány olyan emléket a gyermekkorból, ami a játékhoz-játszáshoz kapcsolódik. A következő szemináriumra hozza magával egy saját gyermekkori játékát vagy egy játszással kapcsolatos fényképet!*

**Eszközök:**

A hallgatók otthonról hozott játéakai, vagy gyermekkori, játszással kapcsolatos fényképei.  
Nagyméretű kartonlap minden kiscsoport számára a tárgyak elhelyezéséhez, filctollak, zsírkréták.

**Menete:**

1. A játékszerek és fényképek bemutatása nagy körben: mindenki jól láthatóan maga elé helyezi a hozott tárgyat, vagy fotót, és 1–2 mondatban elmondja, miért éppen erre esett a választása.
2. A közös jegyek megkeresése a hozott játékokban.
  - Pár keresése megegyező jegyek alapján: körbenéznek (esetleg sétálhatnak is a teremben), és keresnek valakit, akinek a játékszere, vagy képe valamiféle hasonlóságot mutat a sajátjukéval. (Érdeemes kihangsúlyozni, hogy a hasonlóság bármilyen apróság, jelentéktelennek látszó dolog is lehet!) Amikor párt találtak, a párok leülnek egymás mellé, vagy félrevonulva megállnak, és röviden megbeszélnek a felfedezett hasonlóságot.
  - Párok párkeresője: a párok immár együtt – az előzőekhez hasonlóan –, a közös vonásokra fókuszálva keresnek újabb párt maguknak. Ha megtalálták, kialakul a 4 fős kiscsoport. Körbeülnek, és kiegészítik a korábban elmondottakat, kiemelik a közös elemeket.
3. Címkeresés: a kiscsoport tagjai a tárgyakat/képeket egy kartonlapon rendezik el, és közös címmel látják el (belefoglalhatják egy közös keretbe stb.).
4. A csoportok beszámolója nagy körben.
5. Zárás: egy író visszaemlékezése gyermekkori játékaira.  
Részlet Esterházy Péter: *Harmonia caelestis* című könyvéből.

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** emlékezés és érzelmek, emléktöredékek; szubjektív tapasztalatok; a játék mint a kapcsolatteremtés eszköze; a játék élvezete; a játék belső motivációja; a játszás intimitása; családi játékhagyományok; felfedezés és mozgás; egy korszak játékkultúrája stb.

**Forrás:**

Esterházy Péter (2001) *Harmonia caelestis*. Magvető, Bp. 613.

## JÁTÉKTABLÓK ÉS SZEMÉLYES TÖRTÉNETEK

**Cél:** a játszás jelentésének gazdagítása a saját élmények, tapasztalatok újraértelmezésével.

**Munkaforma:** egyéni (otthoni munka), kiscsoportos

**Menete:**

1. A feladat előkészítése szemináriumon  
Felolvasás egy hallgató visszaemlékezéséből:  
[...] *legkedvesebb emlékeim Bársonyszilvához, egy általam kitalált barátnőhöz kötnek, aki sokáig meghatározó szerepet játszott az életemben, és a mai napig ható emlék. Régóta nem beszéltem róla senkinek. Azután sok-sok év elteltével, most levelet váltottunk...* (Regős, 2009)

Választható feladat:

A) „Az én játéktablóm”

Tartalma: gyermekkori játékokat illusztráló fotók, rajzok stb. rövid szöveges magyarázattal ellátva. A műfaj elbír különféle technikákat (montázs, kollázs), anyagokat, beleértve szabad rajzot, festést, kézimunkát, sőt, fényképek, szövegek stb. beillesztését is. A munka elkészítésének alapvető szempontja a személyes tartalmaknak megfelelő formai megjelenítés.

*Variáció:* jelenkori kedvelt időtöltés, hobbi – képekben.

B) „Az én történte(i)m”

Tartalma: egyetlen játékélmény részletes bemutatása, vagy több, apró – esetleg ismétlődő – játékepizódok. A történet akár címkézhető is: vidám/szomorú/ijesztő játék, kalandos/veszélyes játék, szerettem/nem szerettem játékok, véletlen/hosszasan tervezett, folytatólagos játék; kitalált játékok, családi játékszokások, játékrítusok, titkos játékok, lehetetlen játékok stb.

*Variáció:* egy játékszer leírása, meghatározó tulajdonságai, érzékelési dimenziója (pl. íze, illata, tapintása stb.), a tárggyal végzett cselekvések, mozdulatelemek stb. A játékszer bemutatása lehet egyszerű leírás, megszemélyesítő bemutatkozás, képzelt beszélgetés, fiktív levél, e-mailes üzenet stb.

2. A feladat önálló (otthoni) kidolgozása
3. Szemináriumi bemutatás kiscsoportokban
4. Megbeszélés: nagycsoportban

*Kulcsfogalmak a megbeszéléshez (a választott feladattól függően):* a személyes vonulat szerepe a játszáshoz/játékokhoz való viszonyban, az érzelmek és emlékek kapcsolata, narratíva, a játék szociális aspektusai, a megismerő folyamatok (ill. fejlődésük) kapcsolata a játékkal stb.

**Irodalmi ajánló:**

Regős Júlia (2009): Bársonyszilva. *Óvónők kincsestára*. E 1.6. Raabe Kiadó. Bp.

## NEKEM A JÁTÉK...

### Tárgykészítés a játszás asszociációra

(Füzesné Illés Zsuzsanna gyakorlata)

**Cél:** a játszás egyedi képzetének megalkotása; tapasztalatok megosztása a nem verbális „átírásról”, a tárgyal-kotásról, a konstruálás természetéről.

**Munkaforma:** egyéni

**Eszközök:**

Gyurma, hurkapálca, vesszőszál, hajlítható drót, fonal, fogpiszkáló, gumigyűrű, facsipesz, szalvéta, selyempapír, parafadugó, háztartási „semmik” stb.

**Menete:**

1. Gondolatgyakorlat a játszásról<sup>2\*</sup>

**Instrukció:** *Dőlj hátra kényelmesen, be is csukhatod a szemed. Vegyél egy mély levegőt, s ahogy kifújod, újra óvodássá változol. Az óvodában vagy, bent a csoportban vagy kint az udvaron vagy máshol, ahol szívesen lennél. ... Nézz körül, figyeld meg a részleteket! ... Talán hallod a többiek zsvajját, az óvó nénik hangját, valaki feléd fordul, mosolyog. Lehet, hogy azt mondja, „gyere, játszunk!”... Belefeledkezel a játékba. ... Az idő megszűnik. ... Csak az itt és most van... (kb. 1 perc) Lassan vége a játékidőnek, sorakozóhoz készülődtek. ...Keresd meg a helyed a sorban. A légzésed ritmusával érkezel vissza, figyeld, ahogy beszívod és kifújod... Egy nagy levegőt vegyél, s ahogy lassan kifújod, visszaváltozol felnőtté. Nyisd ki a szemed, s nyújtózz egy nagyot!*

Élménymegosztás – Aki szeretné, elmondhatja, mi történt vele, hol járt, mit csinált képzeletben! (önkéntes)

2. Feladat: tárgykészítés a *játszani* szó asszociációjára.

**Instrukció:** *Válassz ezekből az eszközökből, és készítsd el, hogy mit jelent számodra az, hogy játszani!*

A tárgy elkészítése – önálló munka a rendelkezésre álló eszközökből.

Az elkészített tárgy bemutatása nagy körben, majd elhelyezése középen.

3. Megbeszélés és zárás

Miler–Doskočilova: *A vakond ernyője* (felolvasás)

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** a játszás intimitása, befelé figyelés, belső világ-külső világ; kettős tudat; a potenciális tér; a játszás értelmezések sokfélesége; konstruálás és kreativitás; tudatos és nem tudatos folyamatok a játszás során; a kezek intelligenciája; ingerdominanciájú és képzeti tevékenység stb.

**Irodalmi ajánló:**

Miler, Z. – Doskočilova, H. (2007): *A vakond ernyője*. Móra Kiadó, Bp.

<sup>2</sup> Aki nem volt óvodás, az gyermekkori emlékeiből idéz fel képeket.



## FELKÉSZÜLÉS AZ ÓVODAI GYAKORLATRA

### Az egyéni gyakorlatok kezdete

**Cél:** a gyermekek szabad játékának támogatásával kapcsolatos nevelői feladatok és kompetenciák áttekintése; közös gondolkodás a gyakorlatok megkezdéséről, a várakozásokról és a félelmekről.

**Munkaforma:** kiscsoport (4–6 fő)

**Eszközök:** csomagolópapír, csoportonként két eltérő színű, vastag filctoll

**Menete:**

1. Kiscsoportok alakítása.
2. Feladat: a szabad játék támogatásával kapcsolatos óvodai feladatok összegyűjtése az elvárások tükrében (plakátkészítéssel)

**Instrukció:** Rajzoljanak egy „hallgatót” a csomagolópapír közepére, és adjanak nevet neki!

- a) A papír felső részében írják össze mindazt, amit már tudnak a folyamatban lévő játék támogatásáról!
- b) A papír alsó felére jegyezzék fel (másik színnel) a várható nehézségeket, kezdeti hibázásokat, amelyek előfordulhatnak az óvodai gyakorlaton, a gyermekekkel való kapcsolat kialakításában és a szabad játék támogatása terén.

3. Megbeszélés:

- a) A szabad játék támogatásához szükséges kompetenciák közös összegyűjtése a kiscsoportok munkájának alapján.
- b) Valamennyi csoport kiemeli a saját plakátjára felírtak közül egy várható „problémát”, amelytől a kezdetben leginkább fél, szorong az óvodában, és eljártsszák az epizódot. Bármely, a szabad játék idején történő, „zavarónak” definiált esemény alkalmas a megjelenítésre. Érdemes megfontolni a megbeszéléshez például az alábbiakat:
  - a hallgató attól fél, hogy
    - nem fogják elfogadni, „megszeretni” a gyerekek;
    - nem tudja megvigasztalni a reggel sírva érkező kisgyereket;
    - nem tudja, mikor lépjen be a gyermekek játékába, mikor lendítse tovább a játékot;
    - túl beavatkozó, intruzív lesz a szabad játéknál (nem tudja, mikor kell a háttérbe húzódnia);
    - a gyerekek elutasítják, amikor kér tőlük valamit (a játékok helyre rakása stb.);
    - nem tudja, mitévő legyen két gyermek konfliktusában (játékrontás, tárgyak megosztása stb.).

4. Összegzés a hallgatói és a mentori kompetenciákról: milyen hallgatói kompetenciák szükségesek a szabad játék támogatásához, illetve a hallgatók milyen mentori tulajdonságokat, kompetenciákat várnak el a mentor óvodapedagógusuktól, hogy számukra megfelelően támogassa/irányítsa őket ezen a területen. (Az összegzés módszerének ajánljuk a *brainstormingot*, *beszélgetést*, vagy az *asszociációk összeírását nagycsoportban*.)

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** együttműködés a mentorral; kapcsolat kialakítása a gyerekekkel; tájékozottság a csoport életéről, szokásairól; játék a napirendben; játéktámogatás módjai; az együttes játék mint kapcsolatteremtés; segítség, tanítás a szabad játékban; konfliktusok megoldása; tévedések és a „jó hibák” (a próbálkozás és ezáltal a tévedés, ill. hibázás lehetőségének megengedése) stb.

**Irodalmi ajánló:**

363/2012. (XII. 17.) Korm. rendelet Az Óvodai nevelés országos alapprogramjáról. [http://www.umvp.eu/files/MK\\_12\\_171.pdf](http://www.umvp.eu/files/MK_12_171.pdf) (utolsó letöltés 2014.11.21.)

Bakó Tihamér (2004): *Utak és ösvények*. Psycho Art, Bp.

Janikovszky Éva (1996): *Már óvodás vagyok*. Pesti Szalon, Bp.

Porkolábné – Balázné – Szaitzné (szerk.) (2004): *Komplex prevenciók óvodai program. Kudarc nélkül az iskolában*. Trefort Kiadó, Bp., Játék az óvodában. 132–150.

TANTERVI TÁJÉKOZTATÓ. Szakmai gyakorlat. <http://www.tok.elte.hu/gyakorlati/ovodapedagogus>

## **2. A GYERMEKEK JÁTÉKA**

## BÚJÓCSKÁK ÉS ELREJTŐ JÁTÉKOK

### A kukucs-játékoktól a találós kérdésekig

**Cél:** a bújócskák, tárgyelrejtő játékok és a gyermek mentális fejlődése között összefüggés felismerése; a megtévesztésen alapuló játékviselkedés értelmezése.

**Munkaforma:** egyéni, páros, kiscsoportos, nagycsoportos

**Eszközök:**

páronként egy-egy apró tárgy;

játékgyűjtemények: elbújós játékok és találós kérdések kereséséhez.

**Menete:**

„Bemelegítés” ráhangolódás: Kedvenc bújócskázások, kukucs játékok felelevenítése. Néhány percben a hallgatók (csukott szemmel) visszaemlékeznek olyan gyermekkori (esetleg későbbi) élményeikre, amik bújócskához, esetleg kukucs játékhoz (pl. kisebb testvérrel) köthetők. Az élményeket nagy körben megosztják (akinek van kedve).

1. Demonstráció: Kitalálós játék párban

A párok egy tenyérben elférő apró tárggyal eljátsszák a „Melyik kezemben van?” ismert játékot. (A pár egyik tagja elrejt egy apró tárgyat az egyik markában a háta mögött, „összekeveri a kezét”, majd a két öklöbe zárt kezét a pár másik tagjai elé tartja, akinek ki kell találnia, melyik markában van a tárgy.)

*Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:* élmények és saját tapasztalatok felelevenítése; kukucs- és bújócska játékok előzménye, alapélménye; váltakozós játékok, „én/nem én”, éntudat; tárgyelrejtő játékok stb.

2. Beszélgetés: Az elrejtés mint megtévesztő viselkedés a játékban

Ehhez alapként, segédanyagként szolgálhatnak a tudatelmélet kialakulásáról szóló filmrészletek

Kísérlet: Mi van a perselyben? (Gondolatolvasó. Részlet)

Kísérlet: Gombok elrejtése a kézben; maci elrejtése. (A füllentés. Részlet)

*Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:* mentális érettség; metatudat, tudatelmélet; „tettetés” az elbújásban és elrejtésben; szándékos félrevezetés a játékban; közös elemek a tárgyelrejtő játékokban és a találós kérdésekben; elbújás és bújtatás cselekvésben és szavakban; találós kérdések stb.

3. Elrejtő és kitalálós játékok gyűjtése párokban, és 2-3 játék bemutatása

Forrás: Forrai (1983), Imre–Péter (2010), Kiss (2000), Varga (2012)

(Amennyiben a szeminárium helyszíne a könyvtár, akkor a válogatás jóval gazdagabb lehet.)

4. Zárás: felolvasás

A szavak elrejtőzése: Zagyvakór (Winding, 1988) vagy Dömdö-dömdö-dömdödöm (Lázár, 2006)

*Kiegészítés, illetve a téma továbbvitele:* Az elbújás-átalakulás (metamorfózis) szerepe a játékban, fejlődésben.

**Filmajánló**

Gyermekszoba. 1. Gondolatolvasó. Részlet: Kísérlet: Mi van a perselyben? (4 perc)

Gyermekszoba. 2. A füllentés. Részlet: Kísérlet: Gombok elrejtése a kézben; maci elrejtése. (5 perc)

**Irodalmi ajánló:**

Forrai Katalin (1983): *Ének az óvodában*. Zeneműkiadó, Bp.

Imre Zsuzsánna – Péter Kinga (2010): *Miért kacag a patak?* Társ Kiadó, Sepsiszentgyörgy

Kiss Áron (2000): *Magyar gyermekjáték-gyűjtemény*. Holnap Kiadó, Bp.

Lázár Ervin (2006): *A Négyszögletű Kerek Erdő*. Osiris Kiadó, Bp. Dömdö-dömdö-dömdödöm. 103–113.

Szávai Géza (2001): *A hazugság forradalma*. A kisgyermek és a valóság. Pont Kiadó, Budapest

Varga Ferencné (szerk. 2012): *Szó, fon, nem takács. Mi az?* Találós kérdések gyerekeknek. Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó ZRT, Bp.

Winding, T. (1988): *Zagyvakór*. Eduárd és barátai Fabulandban. Lego könyvek, ALADIN Filmstúdió, Bp.

## MILYENEK A HEGYI MANÓK? Képzlet és valóság

**Cél:** személyes élményű feldolgozással annak tudatosítása, hogy a gyermek miként képes mozgósítani az „eszköztárát” a világ megértésére, a problémák megjelenítésére, és miként van segítségére a játék és a mese. A befejezetlen történet módszerének megismerése.

**Munkaforma:** egyéni, páros, nagycsoportos

**Eszközök:**

gyurma és gyurmalap, színes kréta, tábla

**Menete:**

1. A mese kezdete  
A résztvevők meghallgatják a Hegyi manó (Bing, 1988) történetét addig a pontig, amíg a három jóbarát egy barlangra lel, és tanakodni kezd a barlang lakójáról, a hegyi manó kilétééről: „*Meg kell kérdeznünk valakitől!*”
2. A történet folytatása két lépésben:
  - a) előbb a hallgatóság egyéni megoldásaival, manók megformálásával.  
**Instrukció:** *A három jóbarát bekopogott ide is, hogy megtudakolja meg, milyenek azok a hegyi manók. Mindenki formálja meg a gyurmából a manóját, hogy bemutathassa nekik!* Amikor elkészültek, maguk elé teszik manójukat, és röviden elmondják, mi a neve, mi különbözteti meg a többi manótársától stb.
  - b) folytatás: a történet befejezése a könyv változatában.  
**Instrukció:** *„Miután a három barát megismerkedett az itteni manókkal, elköszöntek, és visszamentek a fabulandbeli barátaikhoz, hogy még őket is kifaggassák a hegyi manókról...”* (a mese befejezése a könyv nyomán).
3. Milyenek látták a gyerekek a hegyi manót? – egy vizsgálat tükrében (Memeti, 2014)
4. Megbeszélés – a kulcsfogalmak összegyűjtése a táblán

**Variációs lehetőségek:** egy kiválasztott befejezetlen mese, történet befejeztetése a történet továbbszövéseivel, rajzzal.

**Meseajánló:**

- Bartos Erika A barlangi pók c. mese befejezése. Megállítva a mesét az alábbi résznél: *„Hirtelen furcsa, félelmetes hang hallatszott a barlang mélyéről. Bogyók összelelkeztek ijedtükben”...* (Fónyad, 2010)
- Bartos Erika Boszorkányok c. mese befejezése. Megállítva a mesét az alábbi résznél: *„ - Jaj, Bogyó! Mozog a fa lombja! Rémulten összelelkeztek. Egyszer csak egy boszorkány röpött fel a fa mögül. Bogyó és Babóca nagyot sikított ijedtében. Aztán egy másik boszorkány is feltűnt az égen...”*
- Marék Veronika Kippkopp és Tiptopp mesében. Tiptopp társat keres az erdőben, és igyekszik az általa épp meglátott állathoz hasonlítani, hogy befogadják, de semelyiküknél sem talál igazán otthonra. Utoljára egy sün szeretne lenni, falevelekből sünruhát is készít, de mindenki megijed tőle. Amikor feltűnik a másik gesztenyegyerek (Kippkopp), Tiptopp örömmel szaladni kezd felé. *„ - Hahó! Itt vagyok! Nézd, éppen olyan vagyok, mint te! Kippkopp rémulten meredt a furcsa szörnyetegre. Leugrott az ágról, és elfutott. - Segítség! - kiabálta. - Mentsetek meg! Üldöznek! Tiptopp lélekszakadva rohant utána...”*

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** pedagógiai vizsgálat; mesealkotás; a történetbefejezés módszere; valóságmagyarázatok gyermekkorban; mágikus gondolkodás; játék és álom; kreativitás, divergens gondolkodás; a potenciális tér; egyéni és kollektív szimbólumok; a kíváncsiság feszültsége: az ismert és ismeretlen együtt; a félelem megjelenítése; projekció, elaboráció; a játék – mese – rajz „varázslatos hármasa” stb.

## Irodalom

- Bartos Erika (2006, 2013): *Bogyó és Babóca az óvodában*. Pozsonyi Pagony Kft, Bp. *A barlangi pók* c. mese.
- Bartos Erika (2005, 2012): *Bogyó és Babóca a levegőben*. Pozsonyi Pagony Kft, Bp. *Boszorkányok* c. mese.
- Bing, E. (1988): *A hegyi manó*. Aladin Filmstúdió-Lego Publishing. Bp.
- Böddi Zsófia – B. Lakatos Margit: *Vackor nyomában. Vallomások az óvodáról, az óvodai közösségről. Kisgyermek, nagy problémák*. 22. kiegészítő kötet, Raabe Tanácsadó és Kiadó Kft., 2010.
- Göbel Orsolya (2005): *Mozgás a képzelet szárnyán*. L'Harmattan Kiadó, Bp.
- Fodor Sándor (2007): *Csipike*. Pro-Print, Bp.
- Fónyad Zsuzsanna (2010): *„Menekülés a barlangi póktól” – óvodáskorú gyermekek félelmeinek vizsgálata befejezetlen történettel*. Szakdolgozat, Kézirat. ELTE-TÓK, Bp.
- Friedl, J. (2003): *Féleleműző játékok*. Deák és Társa Kiadó, Pápa.
- Marék Veronika (1985): *Kippkopp és Tiptopp*. Ceruza.
- Memeti Kitti (2014): *Óvodáskorú gyermekek félelmeinek vizsgálata*. Szakdolgozat, Kézirat. ELTE-TÓK, Bp.
- Rodari, G. (2001): *A képzelet grammatikája*. Pont Kiadó, Bp.
- Tóth Rita (2009): *Félelmek és szorongások az óvodáskor elején*. Szakdolgozat, Kézirat. ELTE-TÓK, Bp.

## SZIMBOLIKUS ÁTALAKÍTÁSOK

### Imitációs játékok tárgyakkal

**Cél:** a résztvevők kreativitásának és játszóképességének mozgósításával a gyermek képzeleti működésének és mágikus gondolkodásának megértése.

**Munkaforma:** kiscsoport (4 fő)

**Eszközök:**

1 db gyermekméretű papírdoboz (pl.: hűtő, TV doboza), 1 óriás papírhenger, 1 rongyszőnyeg, 1 óriási vessző-ruhaskosár, 1 nagykendő, vagy textiltakaró stb. (A veszélyesség kizárásával bármilyen – nem játék céljára készült tárgy felhasználható. A válogatás szempontja lehet még, hogy a felkínált tárgyak különféle karakterűek, méretűek, formájúak, textúrájúak legyenek).

Nagyméretű szőnyeg a bemutatáshoz.

**Menete:**

1. Feladat: játékok kitalálása a tárgyakkal.

A kiscsoportok választanak egy-egy tárgyat, és kb. 10-15 perc áll a rendelkezésükre, hogy kitaláljanak az eszközökkel olyan játékokat, amelyeket – vélekedésük szerint – a gyerekek az adott tárggyal játszhatnának. (Jó, ha valaki a csoportból emlékeztetőül egy listát készít a játékötletekről.) A nagyon egyszerű játékepizódok – ütögetés, tologatás stb. – éppúgy beletartoznak, mint a bonyolultabb képzeleti játékok.

(Rendszerezhetik életkoronként is, pl. mit tesz a tárggyal csecsemő, az 1–2 éves; 2–5 éves gyerekek.)

2. Csoport előtti bemutatás: játszás a tárgyakkal

A bemutatás helyszíne: egy középütt elhelyezett nagyméretű szőnyeg vagy egy jól körülhatárolt terület, amely egyértelműen jelzi, hogy az a játék tere, ugyanakkor a játszókényelmesen mozognak benne.

A kiscsoportok egymás után bemutatják az egyszerű mozdulatelemből, vagy összetett mozdulatsorból, a játésszal kapcsolatos hangeffektusokkal – koppantással, berregéssel, csettintéssel, énekes rigmusokkal stb. – kísért játékepizódokat. A kiscsoport a játékba bevonhatja a kiscsoporthoz nem tartozó társakat is.

A többiek feladata a bemutatott játékok felismerése, megnevezése, és újabb játéklehetőséggel való kiegészítése.

3. Megbeszélés

4. Micimackó- Vízipóló. Részletek a meséből (Milne, 1991).

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** az eszközök mint a képzeleti működés stimulálói; kevésbé strukturált tárgyak – valóság-hű játékszerek; divergens és konvergens típusú játékszerek; behelyettesítés; tárgyak valódi és a képzeletbeli jelentése; „minden minden lehet”; jobbféltékés működés, különbség a gyerekek között a képzeleti működésben; kreativitás stb.

**Irodalmi ajánló**

Gerő Zsuzsa (1985): A fantáziajáték szerepe a gondolkodás fejlődésében. In: B. Lakatos Margit (szerk.) Játépszichológia. *Olvasókönyv óvodapedagógus hallgatóknak*. ELTE-TOFK, Bp. 195–202.

Janikovszky Éva (1996): A porszívó-fűnyíró helikopter. In Janikovszky Éva: *Már óvodás vagyok*. Pesti Szalon, Bp., 16–19.

Milne, A. A. (1991): *Micimackó*. Móra Ferenc Könyvkiadó, Budapest. 199–201.

## MIKROKOZMOSZ – VILÁGÉPÍTÉS CSOPORTBAN

### a modern játékipar kínálta eszközökkel

A gyermekek a „modell-világok” felépítése során egy különleges és komplex játékot játszanak, hiszen a konstruálás, alkotás öröme mellett egyszerre kivetíthetik a belső világukat a külsőre úgy, hogy megalkotják azt a számukra mind fizikailag mind pszichésen megfogható szereplőkkel és tárgyakkal. Az ilyen modellek lehetőséget adnak az egyszerűbb építkezésektől az egészen komplex, bonyolult világok felépítésére. S mint olyanok, felületet nyújtanak az érzelmek, élmények feldolgozására, lehetőség nyílik az elaborációra és a világ törvényeinek megértésére is.

A pszichológiában több gyermek-pszichodiagnosztikai eljárás létezik (pl. a Világjáték, a Mackógyerek egy napja vizsgálat), amely ilyen jellegű tulajdonképpeni modellezésen alapul, ezek során az egyes módszerekben képzett szakember a gyermek játékából és az épített vagy eljátszott világ megfigyeléséből számos következtetést vonhat le.

Bár az óvodában (és otthon) ilyen, diagnosztikai jellegű vizsgálódásoknak nem vetjük alá a gyermekeket, az óvodások „világépítő” játéka természetesen sok információval szolgál és nagyon hangsúlyos. Fontosnak tarjuk felhívni a hallgatók figyelmét a gyermekek ilyen típusú játékaira, és az abban rejlő, – például a belső világ kivetítésének – lehetőségekre, és nem utolsósorban a kreativitásra.

Az ilyen „modell-világ” építésekben szerepelhetnek a valós, emberi világhoz nagyon hasonló elemek, de létrejöhetnek állapotokkal vagy fiktív szereplőkkel (pl. „emberiesített” állatszereplőkkel), mint a mesében.

**Cél:** a hallgatók aktív részvételével annak a lelki működésnek a megtapasztalása, hogy az óvodáskorú gyermekek miként képesek összekapcsolni a játékukban a belső világot a külső világgal.

**Munkaforma:** kiscsoport (4 fő)

**Eszközök:** mai, modern játékkészletek – élethű eszközök: Playmobil, Duplo, babaházak és/vagy azok szereplői, tárgyai, állatfigurák (pl. Schleich figurák), Sylvanian families szereplők és tárgyak stb., nem a játékkészletek kereskedelmi tematizált készleteivel, hanem olyan csoportosításban, amelyben a Világjátékhoz hasonló – figurák, házak, a természeti és társadalmi környezet elemei – kategóriák szerepelnek. A fenti játékszereken kívül egyéb apró kiegészítő eszközök is felkínálhatóak.

Az építéshez egy jól körülhatárolt felület (pl. szemináriumon rendelkezésre álló két összetolt asztal, vagy csoportonként egy minta nélküli kisméretű szőnyeg stb.) szükséges.

**Menete:**

1. Előkészület. Az eszközök megtekintése, az eszközzel kapcsolatos észrevételek, gyermekkori tapasztalatok felelevenítése. 4 fős csoportok alakítása.
2. **Instrukció**  
Ezekből az eszközökből, építsenek fel együtt egy világot!  
(Az építkezés befejeztével) Mondják el, mi történik az elkészült világban!
3. Építkezés kiscsoportokban
4. Csoport előtti bemutatás: a kiscsoportok sorban bemutatják az együttesen létrehozott világukat. A bemutatás lehet egyszerű leíró jellegű bemutatás, egy kerettörténet, rögtönzött tárgyjáték stb.
5. Megbeszélés  
Mi köze van ennek a gyermekek óvodai játékához? Milyen volt együtt építeni a világot? A gyermek játékának hányféle aspektusát tudják kiemelni az ilyen típusú „világépítő” játékokban? A bevezetőben leírt gondolatok összegyűjtése nagycsoportos beszélgetés formájában.
6. Kiegészítés, zárás: Polcz Alaine Világjáték könyvének rövid bemutatása abból a szempontból, hogy melyek azok az elemek a szimbolikus játékban, amelyek a játékdiagnosztika és játékterápia kiindulópontjai.

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** világépítés, meghatározott jelentéssel bíró tárgyak felszólító jellege; játékszerek mint a valóság kicsinyített eszközei; elaboráció; szimbolikus játék az érzelmi egyensúly megteremtésében; játékterápia; individuális cselekvésre és kooperativitásra ösztönző játékok; a bevonódás szintjei a játékban; együttes élmény; Világjáték, Mackógyerek egy napja; stb.



**Irodalmi ajánló**

Gerő Zsuzsa (2003): *Érzelem, fantázia, gondolkodás óvodáskorban*. Flaccus Kiadó, Bp.

Kósáné Ormai Vera, Járó Katalin, Kalmár Magda (1986): *Fejlődéslélektani vizsgálatok*. Tankönyvkiadó, Bp.

Krisztián Ágota: A varázsló trükkjei. In: B. Lakatos Margit (szerk.)(2010): *Játékpszichológia. Olvasókönyv óvodapedagógus hallgatóknak*. ELTE Tanító- és Óvóképző Kar, Bp. 205–211.

Kürti Istvánné– Szilágyi Lilla (1970): *Új személyiségvizsgáló módszer óvodások és alsó tagozatos iskolások számára*. Akadémiai Kiadó, Bp. vagy Kósáné Ormai Vera – Járó Katalin – Kalmár Magda (1975): *Fejlődéslélektani vizsgálatok*. Tankönyvkiadó, Bp. 117-118.

Polcz Alaine (1999): *Világjáték*. Dinamikus játékdinamika és játékterápia. PONT Kiadó, Bp.



## JÁTÉKAINK NEKÜNK NINCSENEK...

### – a képzelet hatalma

**Cél:** az együttjátszás élményének az átélésével annak tudatosítása, hogy a gyermek környezetében lévő egyszerű tárgyak (nem játékszerek), miként válhatnak kollektív szimbólumokká a játszás során.

**Munkaforma:** kiscsoport (6-8 fő)

**Instrukció** (előzetesen): *A következő alkalomra mindenki hozzon magával egy kisebb, nem ember alkotta tárgyat (ágot, virágot, kavicsot, termést, tollpíhét, kagylót stb.), amit séta, kirándulás stb. alkalmával talált*

Eszközök: a hozott tárgyak (az óra végén a hozott tárgyat visszaviszik a lelőhelyre stb.).

A játéktér kialakításához csoportonként egy óriási, kb. 1 m átmérőjű fakarika (helyettesíthető vastag, fonallal/kötélkarikával is, sőt, mintázat nélküli kisszőnyeggel stb.).

#### **Menete:**

1. A tárgy bemutatása: a kiscsoportok elhelyezkednek a játéktérben – és a tenyerükben tartva – bemutatják a hozott „kincset”. Elmesélik miként találtak rá, miért éppen ezt választották stb.
2. Rögtönzött játék a tárgyakkal.  
Valamennyi kiscsoport a saját játékterében és eszköztárával egy együttes játékot alakít ki olyan módon, minden eszközt bevon a játékba, történetbe. A játszás során a tárgyakat életre keltik, a játszás logikájának megfelelően úgy mozgatják és rendezik azokat, hogy a játékelemekből egy egységes alkotás (kezdéssel és befejezéssel) kerekedjen ki.
3. Az élmények megbeszélése
4. Egy óvodai személyiségfejlesztő program bemutatása:

Játék eszköz nélkül: egy pedagógiai kísérlet

Idősziget. Játékszer nélkül a gyermekekért – a kísérlet megbeszélése

5. Zárás: részlet Hoffmann: Az idegen gyermek című írásából.

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** tárgyközpontúság és élményközpontúság; a „kevesebb több” elve; képzeleti erőfeszítés; behelyettesítés; a gyermek mint varázsló; kreatív átalakítás; animista gondolkodás, egyéni és kollektív szimbólumok a játékban, az együttes élmény stb.

#### **Irodalmi ajánló:**

A legérdekesebb játékok. In: T. Aszódi Éva (szerk. 1974) *Első meséskönyvem*. Móra Ferenc Könyvkiadó, Bp.

B. Lakatos Margit: Csimbe, Furta és a többiek. *Gyermekek képzelt társai. Óvónők kincsestára. Módszertani kézikönyv*. Raabe Tanácsadó és Kiadó Kft. Bp. 2009.

Cseke Miklós – Cseke Miklósné (1984): *Jó játék az ujj, a kéz, a kar*. Móra Ferenc Könyvkiadó, Bp.

Hoffmann, E. T. A. (1979): Az idegen gyermek. In: Hoffmann, E.T. A. : *Diótörő*. Móra Könyvkiadó, Bp. 104–106.

Idősziget. Játékszer nélkül a gyermekekért. [www.jatekszernelkul.hu](http://www.jatekszernelkul.hu) (utolsó letöltés 2014.11.21.)

## JÁTÉK A SZABÁLYOKKAL – SZABÁLYJÁTÉKOK AZ ÓVODÁBAN

**Cél:** tájékozódás a gyermekek szabályjátékainak sokféleségéről, a gyermekek szabályhoz való viszonyáról az életkoronként változó játékokban; annak tudatosítása, hogy szabályjátékok miként szolgálhatják a gyermekek fejlődését.

**Munkaforma:** egyéni, páros, kiscsoportos

**Eszközök:** a hallgatók szabályjátékról készített jegyzőkönyvei

**Előzmény:** játékmegfigyelés az óvodában (csoportszobában és udvaron)

**Instrukció** (előzetesen): *A következő szemináriumra mindenki hozzon egy játéktörténetet (jegyzőkönyvet), amelyben a gyermekek a szabad játék során, valamilyen előírt szabály szerint önállóan játszottak. Ez lehet mozgásos játék (fogócska, bújócska, célbadobó, mozdulatutánzó stb.), párosító és memóriajáték, kirakó, táblás játék stb.*

**Menete:**

1. A hallgatók – előbb párban, majd nagy körben – ismertetik az óvodában megfigyelt játékot.
2. Hasonlóságok, közös jellemzők keresése a bemutatott szabályjátékokban.  
A csoportosítás néhány szempontjának kiemelése a táblán, pl.:
  - a gyermekek részvétele (önállóan, hívásra, felszólítással kezdtek el játszani)
  - a gyermekek önállósága a játszás folyamán (a felnőtt: irányító, játszótárs stb.)
  - a játék társas jellege (egyedül, kisebb csoportban vagy nagyobb csoportban játszották)
  - a játékeladat (mozgásos, értelmi, társas jellegű)
  - játékeszköz alkalmazása (játékszerrel, vagy anélkül játszották)
  - a szabályok rugalmassága (kötött, a gyermekhez igazodó stb.)
  - a játékeredmény egyértelműsége a gyermek számára
  - a versengés (versengésen alapuló – versengés nélküli)

3. Az ismertetett játékok elemzése a játszás hatásának szempontjából.

A hallgatók a „hozott” játékmegfigyelés alapján 3 csoportot alkotnak:

- a) elsősorban a mozgásos funkciók gyakorlására épülő játékok
- b) főként az észlelésre épülő, gondolkodási képességek mozgósítását célzó játékok
- c) együttműködést igénylő játékok.

**Instrukció:** *Mindhárom csoportban készítsenek egy listát arról, hogy milyen készségek, képességek fejlődését segíthetik elő megfigyelt szabályjátékok!*

4. Összegzés: a csoportok elemzése – a játékok komplex hatása.

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** szabályok az óvodai életben; mozgásszabályok a gyakorló játékban, szociális szabályok a szerepjátékban; a gyermek és a kihívást jelentő feladatok; mozgáskontroll és az érzelmek kontrollja; a játékteljesítmény megemelkedése; szabályszegés mint kilépés a játékból; az életkoronként jellemző szabályjáték típusa, az életkor és a szabály viszonya; szabálytudat; a „csalás” kérdése stb.

**Irodalmi ajánló:**

Baum, H. (2003): *Tapintás, szaglás, látás, hallás. Érzékelésen alapuló játékok*. Cser Kiadó.

Böddi Zsófia (2009): „Jó” játék – „rossz” játék? Kisgyermek, nagy problémák, 18. kiegészítő kötet. Raabe Tanácsadó és Kiadó Kft., 1–7.

Einon, D. (1999): *A tanulás kezdetei*. Aquila Könyvkiadó

Karlóciné Kelemen Marianne (1976): *Kisgyermek játékos könyve*. Medicina, Bp.

Mérei Ferenc – V. Binét Ágnes (1998): *Gyermeklélektan*. Medicina, Bp.

Ranschburg Jenő: Az erkölcs alakulása és fejlődése. In: B. Lakatos Margit – Serfőző Mónika (1999) (szerk.): *Pszichológia szöveggyűjtemény óvodapedagógus hallgatóknak*. Trezor Kiadó, Bp. 204-211.

Rogers, C. S. – Sawyers, J. K. (1995): *Play in the lives of the children*. Washington

Szűcs Zoltán Róbertné (2010): Melyik ujjam? Pedagógia vizsgálat óvodai csoportban. *Fejlesztő Pedagógia*. 21. évf. 4. sz. 11–16.

## KI MONDHATTA? Fiúk és lányok játékának néhány jellemzője

**Cél:** óvodás fiúk és lányok közös játékában megfigyelhető viselkedéses és kommunikációs mintázatok elemzése abból a szempontból, hogy azok mennyire magyarázhatóak egyéni, életkori, avagy tipikusan nemre jellemző megnyilvánulásként.

**Munkaforma:** nagycsoportos

### **Eszközök:**

Jegyzőkönyv: részlet Várkonyi Csilla: *Még dolgozom egy kicsit*. Kisfiúk a szerepjátékban című szakdolgozatából (ld. alább).

### **Menete:**

1. Egy játékepizód bemutatása a játékleírást tartalmazó jegyzőkönyv felolvasásával. A négy játszó gyermek beszélgetését 4 (A, B, C, D betűjellel azonosított) hallgató jeleníti meg.

**Instrukció:** *Fiúkból és lányokból álló óvodai játszócsoport játékaról készült jegyzőkönyvet hallgatunk meg. A feladat az, hogy a párbeszéd alapján döntsék el, kik játszottak a játékban, fiú vagy lány mondhatta az elhangzottakat. A négy gyermek hangját négy – az azonosítás megkönnyítésére A,B,C,D betűjeleket viselő – hallgató fogja megszólaltatni.*

(Az azonosító kódot csak a felolvasók ismerik: A=Anna, B=Botond, C=Cili, D=Dani.)

### **Jegyzőkönyv:**

#### Utazás

Együttjátósok: Anna és Botond (6 évesek), Cili (5 éves), Dani (4 éves)

A játék időtartama: 7 perc

A játék helyszíne: óvodai csoportszoba

Anna és Cili öltöztetik a babájukat, Dani odalép hozzájuk.

Dani: *Mit csináltok?*

Anna: *Megyünk a Normafára síelni.*

Dani: *Nem fogtok onnan leesni?*

Anna (oktató hangon): *A Normafa egy hegy! Ott fogunk síelni a dombon. Akarsz jönni? Autóval megyünk.*

Dani: *Vezethetek?*

Anna: *Nem. Az én autómmal megyünk, és én vezetek. (Összetol két széket.) Mehetünk! Gyere már barátnóm, hozd azt a gyereket!*

Cili: *Folyton bepisil!* (Beül Anna mellé.)

Dani: (Eddig töprengve álldogált, hirtelen eléjük ugrik.) *Rendőrség! Megállás! Igazolás!*

Botond: (csatlakozik Danihoz): *Leszek a társad!* (a lányokhoz) *Kérem a papírokat!*

Anna a karját nyújtja, úgy tesz, mintha odaadna valamit.

Dani: *Nem jó! Vigyük a börtönbe!*

Anna (tiltakozva felugrik): *Sír a kicsikém! Megijedt a kiabálástól! Nem megyünk börtönbe!*

Cili: *Az én kicsikém is sír! Nem megyünk sehova!*

Botond: *Most az egyszer megkegyelmezünk! Rendben, tizedes?*

Dani (töprengő arccal, végül kiböki): *Jó. De én vezetek!*

Dani befurakszik a lányok mellé, és berregő hangot hallatva, elindítja az autót. Botond is beül, de így már nem férnek el. Ekkor a lányok kilépnek a játékból, majd a fiúk is abbahagyják.

2. Megbeszélés: Ki mondhatta?  
A játék dinamikája és a játszó játékmotivációinak, kapcsolatainak elemzése: előfordultak-e tipikusan nemre jellemző megnyilvánulások; miből lehet következtetni stb.)
3. Indoklások: az érvek és ellenérvek összegyűjtése
4. A játszó nemének azonosítása
5. Óvodai tapasztalatok megbeszélése

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** a fiúk és lányok játékválasztása; játéktéma, a játék tartalma, szerepek és szerepcselekvések; eltérések a játszás módjában; gondoskodó megnyilvánulások és ütköztető elemek; az együttműködés és a dominancia megnyilvánulásai; korkülönbség hatásai; szimmetrikus és aszimmetrikus párok; a befolyásolás módja stb.

Kitekintés, a téma lehetséges folytatása:

- Közös megbeszélés: A nemi identitás és a nemi szerepek alakulása óvodáskorban.
- Gyűjtsenek olyan óvodásoknak szóló meséket, amikben a nemi szerepekre való utalás található!

(Meseajánló pl.:

- Marék Veronika Kippkopp hol vagy? c. mesében a gesztenyegyerekek közös birkózása az apával; női és férfi feladatok a ház körül az erdőben; az apa távollétében az anya hogyan tartja össze a családot, veszik át a családtagok a férfi feladatait.
- Marék Veronika Boribon meséiben Annipanni egyfajta gondoskodó anyaszerepet tölt be, a fel-fel bukkanó Bence inkább apafigura, pl. megtanítja Boribont focizni (ld. Boribon focizik).
- Bartos Erika Egy nap az óvodában c. Bogyó és Babóca-mesében a szabad játék alatti „fiús/lányos játék” konfliktus (Babócat nem veszik be a „fiús” játékba, az autózásba, és a lányok a „lányos” játékkal, babázással vigasztalják meg. Később Bogyó szeretne csatlakozni a „lányos” játékba....).

### **Filmajánló**

Miből lesz a cserebogár. 1. Rész fiús lány vagy lányos fiú.  
Gyermekszoba. Fiúk és lányok

### **Irodalmi ajánló:**

Atkinson & Hilgard (2005): *Pszichológia*. Osiris Kiadó, Bp. Nemi identitás és nemhez igazodás. 115-121.

Bartos Erika (2006, 2013): *Bogyó és Babóca az óvodában*. Pozsonyi Pagony Kft. Bp. *Egy nap az óvodában* c. mese

Dolto, F.: A nevelés szerepe a gyermek szexuális identitásának kialakulásában. In: *Nemek (h)arca. Fordulópont*. 12. szám. III. évf. 2001/2. Pont Kiadó, Budapest. 14–34.

Gerő Zsuzsa (2002): *Érzelem, fantázia, gondolkodás*. Flaccus Kiadó, Bp.

Hervay Gizella: *Kobak könyve*. Koinónia, Kolozsvár, 2002. Tornynos mese. 25–26.

Komár Pálné: Fiúk - lányok kommunikációs különbségei játék közben. In: *8. Játékpedagógiai Fórum*. Hajdúböszörmény. 1996. 66–73.

Marék Veronika (2008): *Kippkopp, hol vagy?* Ceruza

Marék Veronika (2010): *Boribon focizik*. Pozsonyi Pagony Kft. Bp.

Ole Könnecke (2014): *Marci és a lányok*. Pagony Kiadó, Bp.

Ranschburg Jenő: A nemi szerep kialakulása. In: B. Lakatos Margit- Serfőző Mónika (1999) (szerk.): *Pszichológia szöveggyűjtemény óvodapedagógus hallgatóknak*. Trezor Kiadó, Bp. 164-175.

Vajda Zsuzsa (2002): Rózsaszín és kék. *Óvodai Nevelés*. 6. 188–189.

Várkonyi Csilla: *Még dolgozom egy kicsit*. Kisfiúk a szerepjátékban. Szakdolgozat. Kézirat. 2013. ELTE-TÓK, Bp.

## KONFLIKTUSOK A JÁTSZÁS SORÁN

**Cél:** a gyermekek közötti konfliktusok természetének megértése, és a pedagógiai beavatkozás lehetőségeinek, módjának áttekintése egy óvodai eset megvizsgálásával.

**Munkaforma:** nagycsoport, egyéni

**Eszközök:**

Film: *Kirakójáték a szőnyegen – konfliktusok gyermekek között.* Módszertani film. ELTE-TÓK. 2003.

**Előzménye:** tapasztalatok gyűjtése az óvodában, játékbeli konfliktusok megfigyelése.

**Menete:**

1. A megfigyelési szempontok összegyűjtése

**Instrukció:** *Egy óvodai konfliktushelyzetet fogunk megnézni, amely a gyermekek között alakul ki a játék során. Milyen szempontból érdemes megvizsgálni az eseményeket?*

Ajánlás a megfigyelési szempontok közé:

- mi volt a konfliktus előidézője;
- kik voltak az érintettek;
- mit gondolhattak és érezhettek a gyerekek abban a helyzetben;
- milyen módjai lehetnek a hatékony beavatkozásnak. Mi lenne a célja;
- mi az, amit semmiképpen nem ajánlatos tenni, mondani;
- megelőzhető-e hasonló helyzetek.

2. Egy óvodai konfliktus kialakulása és megoldása – filmelemzés. A film megtekintése két részletben:

- 1. rész: A konfliktus kialakulása (Egy gyermek elveszi idősebb társa által éppen összeállított kirakó játék tábláját.) A filmrészlet megbeszélése: a konfliktus előzményei, jellege.
- A hallgatók javaslatai: beavatkozás lehetősége, a konfliktus megoldásai
- 2. rész: A megoldás. A film befejezésének megtekintése.

3. Megbeszélés

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** az egyéni igények; utánzási késztettség; egocentrikus gondolkodás, tárgybirtoklás; életkori sajátosságok a konfliktusok „megoldásában” - a konfliktusmegoldás eltérő fejlettségi szintjei, a pedagógus mintaadása; a nevelői beavatkozás szabályai; „problémagazda”, elfogadható-nem elfogadható viselkedés, értő figyelem, önkontroll erősítése; aktivizálás a megoldáskeresésben stb.

**Filmajánló:**

Gyermekek bolygója. 2. rész. A játék.

**Irodalmi ajánló:**

Gordon, T. – Burch, N. (2001): *Emberi kapcsolatok.* Assertív Kiadó, Bp.

Kósáné Ormai Vera (2001): *A mi óvodánk.* OKKER, Bp.

Puky Istvánné (2003): *Konfliktusok az óvodában.* Comenius Bt. Pécs

## **3. A JÁTÉK MINT MÓDSZER**

## JÁTÉKCSOKOR – RÖGTÖNZÉSEK EGY TÉMÁRA

**Cél:** olyan készségek elsajátítása és gyakorlása, amelynek birtokában a hallgatók képessé válnak arra, hogy az óvodai munkájukban, a gyermekek játékához kapcsolódva, a játéktartalomhoz illeszkedő imitációkkal, dalokkal, mondókákkal, mesékkel, versekkel gazdagítsák a játéktevékenységet.

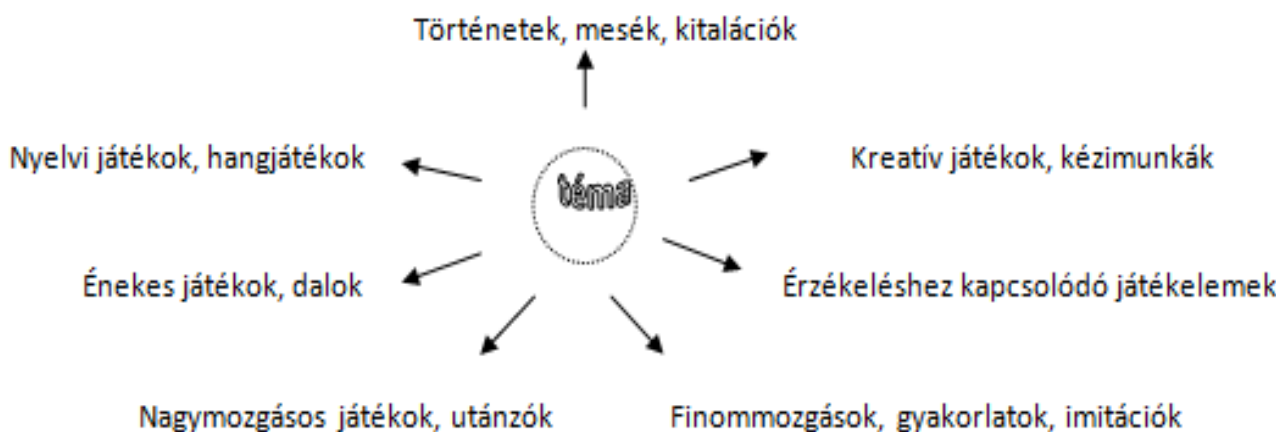
**Munkaforma:** nagycsoport, kiscsoport

**Eszközök:**

Nagyméretű rajzlapok és filctollak, feliratok a javasolt témákkal (homok, hó, baba, labda, fonal, dió, csiga, kéz stb.)

**Menete:**

1. Játékvariációk egy témára: egy játékcsokor közös elkészítése nagycsoportban
  - Ötlebtörze: az adott témához kapcsolható játékvariációk összegyűjtése a táblán
  - A játékcsokor egy lehetséges szerkezetének kialakítása (bővíthető tartalmakkal)



2. A hallgatók négyfős kiscsoportokat alakítanak, témát választanak, és ahhoz önállóan elkészítik rajzos játékcsokrot, majd egy plakáton megjelenítik
3. A Játékcsokor bemutatása – Plakát
4. A játékcsokor értékelésének szempontjai:
  - A játékos elemek *száma* (hány valódi, eljátszható játékot, játékelemet sorakoztattak fel)
  - *Változatosság*: a játékok sokfélesége (mozgás, érzékszervek, fantáziaelemek, kulturális tartalmak, alkotójátékok stb.)
  - A bemutatások *interaktivitása*
5. Megbeszélés nagy körben. A csoportok beszámolója.

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** a játék komplexitása, a mozgás, érzékelés, verbalitás és fantázia együttese játékokban; a játékot gazdagító támogatás; a felnőtt tapasztalata, kreativitása mint hozzáadott értékek; az egyedi élmények és a közös kulturális tapasztalatok; a játék mint a felnőtt és gyermek közös nyelve stb.

**Irodalmi ajánló:**

Góbel Orsolya (2005): *Mozgás a képzelet szárnyán*. L'Harmattan Kiadó, Bp.

Magyari Beck Anna (szerk.) (1999): *„Hüvelykujjam almafa...”* Alexander Stúdió Bt. Bp.

**Filmajánló:**

Bocsoda, MTV



## TANULÁS A SZABAD JÁTÉKBAN

(Bavalics Laura játékmentor javaslata)

**Cél:** a játék és tanulás összefüggéseinek tudatosítása a szabad játékban rejlő tapasztalásszerzési lehetőségek összegyűjtésével. Az óvodai csoportszoba funkcionális játéktereinek áttekintése. Annak felismertetése, hogy a szabad játék során a gyerekek által játszott különböző játékokban - melyeknek sokféleségét a különböző játékterek is biztosítják – a gyermekek tudása a fizikai és szociális világról folyamatosan (és spontán módon is) bővül.

**Munkaforma:** csoportos és mikrocsoportos

**Eszköz:** nagyméretű csomagolópapírok, zsírkréta, filctoll, ceruza, a hallgatók „térképei” az óvodai játékterekről

**Előzmény:** játékfigyelés az óvodában

A hallgatók egyéni és csoportos gyakorlatokon megfigyelik, és „térképet” készítenek a csoportszoba tematikus játéktereiről, valamint feljegyzéseket készítenek az egyes játszóhelyeken folyó játéktevékenységek sokféleségéről.

**Menete:**

1. A csoportszoba játéktereinek megnevezése: a hallgatók a tapasztalataik alapján megnevezik a megfigyelt játéktereket, és jól láthatóan, felvezetik azokat egy-egy nagyméretű csomagolópapírra. Valamennyi játéktérnek külön felület jut, pl.: családi játékok helye, építő játékok szőnyege, alkotó-művészeti tevékenységek asztala, természetsarok, mese-és könyvnezegető kuckó, manipulációs játékok helye stb.
2. 4 fős munkacsoportok létrehozása véletlenszerű csoportalakítással (így nagyobb a valószínűsége annak, hogy egy-egy területhez több óvodából is érkezik információ).
3. Feladat:  
Első lépés: az adott játékhelyszínen folyó tevékenységek összegyűjtése és áttekinthető megjelenítése.  
**Instrukció:** Írjanak le olyan konkrét játéktevékenységeket, játékepizódokat, amelyeket a szabad játék során, az adott játéktéren játszottak a gyerekek. Ezek lehetnek visszatérő, állandó tevékenységek, de egyedi, egyszeri történések is. Fontos, hogy olyan játékokat írjanak le, amelyet a gyerekek maguk játszottak a pedagógus közvetlen irányítása nélkül. (Pl. építőjáték a szőnyegen: autók építése, állatkertépítés, erdei kirándulás babákkal, dominózás, vonatozás stb.)  
Második lépés: **Instrukció:** Jegyezzék fel, hogy a felsorolt tevékenységek miféle tapasztalatszerzésre adtak lehetőséget a gyermekek számára, milyen területekre vannak fejlesztő hatással. Itt akár gondolattérképet is használhatnak.
4. A csoportok beszámolója: amikor a hallgatók elkészültek, minden csoport választ egy szóvivőt, aki, bemutatja a csoport munkáját. A többiek kiegészítik a hallottakat.
5. Megbeszélés

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** a játszás környezeti feltételei; a terek inspiráló hatása; összefüggések a játszóhelyek nagysága, tagoltsága, felszereltsége és a játéktevékenységek között; a játéktér mint konkrét és képzeletbeli tér; a pedagógiai szempontból kialakított játszóhelyek; spontán és irányított tapasztalatszerzés, a tanulási folyamat spontaneitása és komplexitása stb.

**Irodalmi ajánló:**

363/2012. (XII. 17.) Korm. rendelet Az Óvodai nevelés országos alapprogramjáról. [http://www.umvp.eu/files/MK\\_12\\_171.pdf](http://www.umvp.eu/files/MK_12_171.pdf)

Pócsy Eszter (2000): A „birodalom” szerepe a gyermek életében. *Tani-tani*. 14–15. AKG Kiadó, Bp.

Porkolábné – Balázné – Szaitzné (szerk.)(2004): *Komplex prevenció óvodai program. Kudarc nélkül az iskolában*. Trefort Kiadó, Bp., Játék az óvodában. 132–150.

Tézsabó Júlia (2011): *Játék – pedagógia, gyermek – kultúra*. Gondolat Kiadó, Bp.



## JÁTÉKSZEREK PEDAGÓGIA SZEMPONTÚ ELEMZÉSE

### nyitott könyv módszerrel

**Cél:** a gyermekek „hagyományos” játékeszközeinek többszemponú elemzése a fejlődéstani, játékmetodikai és történeti ismeretek összekapcsolásával.

**Munkaforma:** kiscsoport (max. 4 fő)

#### **Eszközök:**

Játékszerek a kínálathoz: labda, bűgőcsiga, Kelj fel Jancsi, faépítők, pohár-torony, tologató és húzogató játékok; gyöngyök, orvosi táska, mackó, baba, babakocsi, favonat, pörgettyű, hintaló, hintázó játékok, kirakó játék, kismotor, bicikli stb.

A hallgatók által hozott szakmai anyagok, jegyzetek, módszertani segédletek, könyvek stb.

Plakáthoz: kartonlapok, papírlapok, színes tollak, olló, ragasztó stb.

**Előzmény:** A játékszerek elemzési szempontjainak közös összegyűjtése:

- általános jellemzők: a játékszer típusa, komplexitása, kulturális vonatkozásai stb.
- a játszás feltételei: milyen testi, mozgásos, érzelmi, szociális készségek meglétét feltételezi (ajánlott korosztály);
- a játékszerrel való játszás módja, variációi, lehetséges kiegészítői;
- a játék legfőbb öröme a gyermek számára;
- tapasztalatszerzési lehetőségek (mozgásos, érzékelési, értelmi, társas, nyelvi);
- kapcsolódó tartalmak: énekek, mondókák, versek, mesék stb.

A munkacsoportok már a szemináriumot megelőzően szerveződhetnek a közös munkára, megoszthatják a feladatokat: órai jegyzetek és a szakirodalom összegyűjtése, a plakát kellékeinek előkészítése stb.

(Az elemzendő játékszer csak az órán kapják meg.)

#### **Menete:**

1. Játékszerválasztás: a kiscsoportok a kínálatból (ld. fent) választanak egyet.
2. Felkészülés az elemzéshez: a munkacsoportok megvizsgálják a választott játékszer, és elkészítik a pedagógiai szempontú elemzést, amelyet egy gondolati térképen (plakáton) tesznek láthatóvá.  
A felkészüléshez minden forrás felhasználható: órai jegyzetek, módszertani segédletek, könyvek, elektronikus anyagok stb.  
Időtartam: kb. 45 perc
3. Szakértői bemutatás: a kiscsoportok játékelemzése.  
Az elemzést – lehetőség szerint – játékcselkvéssel illusztrálhatják.  
A bemutatáshoz hozzátartozik a játékkal kapcsolatos énekek, mondókák, versek és mesék elmondása is.  
A bemutatásnál – a plakáton kívül és a játékszeren kívül – egyéb segédeszköz már nem használható.
4. Kérdések, észrevételek: a többiek kiegészíthetik az elhangzottakat.

#### **Irodalmi ajánló:**

Einon, D. (1999): *A tanulás kezdetei*. Aquila Könyvkiadó, Bp.

Millar, S.: Játékszerek. In: B. Lakatos Margit (szerk.) (2010): *Játékpszichológia. Olvasókönyv óvodapedagógus hallgatóknak*. ELTE Tanító- és Óvóképző Kar, Bp. 281–286.

Térszabó Júlia (2003): *A gyermekjáték a 19-20. század fordulóján*. Pont Kiadó, Bp.

## MIVEL JÁTSZANAK MA A GYEREKEK?

**Cél:** annak áttekintése, hogy miféle játékszerekkel találkoznak a gyerekek a 21. század elején. Összefüggések felismerése a társadalmi környezet és játékkultúra között; rendezési elvek kialakítása a játékok sokféleségében.

**Munkaforma:** nagycsoportos

### **Eszközök:**

A hallgatók által hozott eszközök (kiegészítésül néhány régi-új játékszer: jójó, peonza, Waboba, remetejáték, ugrókötel, Rubik kocka, Halma, bűvös torony, Jenga, Kapla stb.)

Csomagolópapír és filctollak

### **Előzmény – Instrukció (előzetesen):**

Következő szemináriumra

a) A hallgatók hozzanak magukkal egy manapság éppen „felkapott” játékszert (saját játék, vagy családtag, ismerős gyermek kölcsönvett játékszere). A választás merítése széles lehet: bármilyen eszköz lehet, amivel a gyerekek ma játszanak, a kisbabák játékeitől a kiskamaszok játékáig (0–10 éves korig).

b) Néhány önként vállalkozó hallgató játékboltok kínálatát vizsgálja meg, és rögtönzött (pl. rajzos) leltárt készít a polcokon található játékszerekről. Ez lehet valós játékbolt, de lehet egy nagyobb árukészlettel rendelkező webáruház termékeinek vizsgálata is.

c) Kiegészítő variáció pl. érdeklődőknek vagy nagyobb hallgatói csoportlétszám esetében:

Néhány (max. 3) önként vállalkozó hallgató vizsgálja meg, hogy egy gyermekese TV csatorna (pl. Minimax) milyen játékokról szóló reklámokat sugároz egy-egy időszámban (pl. hétköznap délelőtt (8-12 óráig), hétköznap délután (14-18 óráig) és a hétvége egyik napján (délelőtt vagy délután, ez opcionális).

### **Menete:**

1. A játékboltot feltérképezők beszámolója a játékkészletről. (Ha a c) is szerepelt a kiadott feladatok között: a reklámokat feltérképezők beszámolója is.)
2. A hozott játékszerek bemutatása nagy körben, és elhelyezése egy közös felületen (pl. szőnyeg) a játékbolti (ill. a reklámokból készített) „leltárral” együtt.
3. Szempontok gyűjtése a játékok lehetséges elrendezéséhez. Pl. Milyen életkorúaknak ajánlott; milyen motivációra épít; milyen területet fejleszt; mitől lehet sikeres aktuálisan; mitől „örökzöld” (régi-új játékoknál) stb. Nagyobb, átfogóbb elemzés készítésekor érdekes lehet még: népszerűség; ismertség; ár (ill. ennek kapcsolata az ismertséggel); minőség)
4. Megbeszélés: A feladat tapasztalatainak összegzése; a (csoport által) „jónak” és „rossznak” ítélt játékok elemzése; a 21. századi gyermekkor (pl. az információ és a csatornák sokasága) és a játékok kapcsolata; az „örökzöld” játékok titka stb.

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** szubkultúra, a gyermekek igényei és a játékipar kínálata; a „játékmániák” motivációs háttere; mechanikus játékok, elektronikus játékok; számítógépes játékok (hordozható és nem hordozható perifériákon); lélektani játékok, fejlesztő játékok, logikai játékok; nosztalgia-játékok; régi játékszerek modern változatai; sportjátékok; reklám és játék, (játékreklám és a gyermek érzelmi-motivációs háttere); mesekönyv – hangoskönyv – e-könyv; stb.

### **Irodalmi ajánló**

Kapitány Ágnes–Kapitány Gábor (2000): *Látható és láthatatlan világok az ezredfordulón*. Új Mandátum Könyvkiadó, Bp. VI. Gyermekjátékok jellemzői a 901-es években. 113–128.

Payne, K. J. (2013): *Egyszerűbb gyermekkor*. Kulcslyuk Kiadó, Bp.

Térszabó Júlia (2013): A játék szerepe a gyerekek fogyasztóvá válásában, *Sic Itur ad Astra* 63. Csak Játék? 155–166. Bp.

Vekerdy Tamás (1996): *Kicsikről nagyoknak*. Park Kiadó, Bp. Játék és játékszer. 79–86.

## SZÁMÍTÓGÉP AZ ÓVODÁBAN

### Hallgatói vita

**Cél:** közös gondolkodás az elektronikus játékokról és a számítógép óvodai alkalmazásáról. Szakmai párbeszéd és önálló vélemény formálása az igényekről és kínálatok kapcsolatáról.

**Munkaforma:** két 4 fős kiscsoportos és nagycsoport

#### **Előzmény:**

A vitát megelőzően – kb. 2 héttel korábban, – két kiscsoport (4-4 fő) elvállalja, hogy közelebbről megismerkedik a témával.

Tételmondat: A 21. században a számítógépnek helye van az óvodai csoportszobában.

Az egyik kiscsoport az állítással egyetértők (A: pro), a másik az állítást cáfolók (B: kontra) csoportja.

A felkészüléshez mindkét csoport kap néhány – a saját álláspontjának megfelelő – szakirodalmat, amelyet további, a saját gyűjtésükből származó forrásokkal egészítenek ki.

A csoportok feladata a tételmondat bizonyítása: A csoport, és cáfolása: B csoport.

A felkészülés során felhasználják a megadott és más felkutatott irodalmat

- összeállítanak egy 4–5 diából álló Power Point bemutatót
- az érvelés során az irodalomra és az óvodai gyakorlati példákra támaszkodnak.

#### **Menete**

1. A szemináriumi csoport elhelyezkedése.

**Instrukció** a hallgatósághoz: „*Most óvodapedagógusként egy előadásra jöttek el, hogy eldönthessék, vásároljanak-e számítógépet az óvodai csoportszobába. A két térfél közül arra az oldalra üljenek, amelyik álláspontot (tételmondat) ebben a pillanatban – az eddigi ismereteik, vélekedésük alapján – helytállóbbnak, elfogadhatóbbnak tartanak (A-B). A helyüket a vita közben is, és a legvégén is megváltoztathatják: bármikor átülhetnek a másik oldalra.*”

2. A vita

- Mindkét csoport bemutatja az anyagát, érvekkel támasztja alá az álláspontja helyességét.
- Kérdések: a két csoport előbb egymástól kérdez, majd a hallgatóság is kérdez tőlük.
- Mindkét csoport újból összefoglalja az érveit.
- Az eredmény megtekintése: az eredeti létszámhoz képest hol ülnek többen.

3. Megbeszélés: előbb az egyik, majd a másik csoport, végül a hallgatóság is elmondja a véleményét, észrevételeit; oktatói visszajelzés: elismeri a két csoport felkészülését és elmondja a saját álláspontját a vitatott témáról.

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** digitális kompetencia; digitális nemzedék; X, Y és Z generáció; ezeken kívül a felkészülés, illetve a vita során bemutatott, a hallgatói csoportok által gyűjtött fogalmak

#### **Irodalmi ajánló**

##### **„A” csoport számára:**

Kőrösné Mikis Márta: A digitális írástudás gyermekkori megalapozása. Játsszunk informatikát!

<http://www.ofi.hu/tudastar/korosne-mikis-marta/jatsszunk-informatikat> (utolsó letöltés: 2014.10.22.)

Török Balázs: Számítógép-használat óvodáskorban – Az országos szülővizsgálat eredményei alapján

<http://www.ofi.hu/tudastar/iskola-informatika/torok-balazs-szamitogep> (utolsó letöltés: 2014. 10. 22.)

Turcsányiné Szabó Márta: Számítógépet az ovisoknak! Mozaikok a nagyvilágból. *Új Pedagógiai Szemle*. 2004.

január <http://epa.oszk.hu/00000/00035/00078/2004-01-vt-Turcsanyine-Szamitogepet.html> (utolsó letöltés: 2014.10.22.)

##### **„B” csoport számára:**

Böszörményi László (1999): Számítógép az óvodában? *Tanít-tani*. AKG Kiadó, Bp.

Payne, K. J. (2013): *Egyszerűbb gyermekkor*. Kulcslyuk Kiadó, Bp.

Vekerdy Tamás (2001): *Gyerekek, óvodák, iskolák*. Saxum Kiadó Kft. Bp.

## ITT JÓ LENNI! – JÁTÉKTEREK AZ ÓVODÁBAN

**Cél:** annak tudatosítása, hogy a játékterek miként befolyásolják a gyermekek óvodai közérzetét és játéktevékenységét; az összefüggések felismerése a gyermekek alapvető igényei és játszótér kialakítása között; a gyermekek térhasználatának, illetve ezzel összefüggésben viselkedésük megfigyelése az óvodában

**Munkaforma:** kiscsoportos (4-6 fő)

**Eszköz:**

Gyermekkuckók. Slosszer Éva (2013) fotósorozata;  
papírok, kartonok, dobozok, ragasztó, filctoll, gémkapocs, tűzőgép stb.

**Menete:**

1. Ráhangelődés: testi-lelki igények a gyermekek fejlődésének hátterében  
a biztonság keresése: Gyermekkuckók – óvodai fotósorozat megtekintése  
a felfedezésre hívó világ: térképes illusztrációk a gyermekkönyvekből: Micimackó, Csipike, Túl a Maszat hegyen, Rumini stb.
2. A mesterséges terek – a tervezés előkészítése  
Alapvető szempontok az óvodai játéktér kialakításához:
  - a fizikai környezet biztonságot jelentő elemei;
  - a szociális, érzelmi biztonságot közvetítő tényezők;
  - felfedezésre, a kíváncsiság kielégítésére alkalmas helyek és kellékek;
  - az önállóságot és szabad tevékenységet biztosító feltételek;
  - az önkifejezésre inspiráló környezeti összetevők;
  - a felelősség kialakulását erősítő feltételek.
3. A tervezői csoportok kialakítása, tervezés.  
Választható feladat:
  - a) csoportszobai játéktér tervezése (rajz, kollázs, makett stb.)
  - b) udvari játéktér tervezése (rajz, kollázs, makett stb.)
4. A tervek bemutatás nagycsoportban.
5. Kérdések, észrevételek, kiegészítések.

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** életkori sajátosságok és a játéktér; tagoltság; közös terek; csendes és zajos helyek; szabad terek és rögzített felszerelések; fizikai zsúfoltság – szociális zsúfoltság; térhasználat; a gyermekek birodalomépítése – világépítése; eriksoni játékkörnyezet: autokozmikus, mikroszférikus, makroszférikus játék stb.

**Irodalmi ajánló:**

Az Óvodai nevelés országos alapprogramja. 363/2012. (XII. 17.) Kormányrendelet [http://www.umvp.eu/files/MK\\_12\\_171.pdf](http://www.umvp.eu/files/MK_12_171.pdf) (utolsó letöltés: 2014.10.24.)

Dolto, F.: *A gyermek és az öröm*. Pont Kiadó, Budapest, 2002. 17–26.

Düll Andrea: Helyek, tárgyak, viselkedés. L'Harmattan Kiadó. 12. fejezet. 10. Edukációs helyszínek környezetpszichológiája. [http://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tamop425/2011\\_0001\\_541\\_Dull\\_Andrea\\_Kornyezetpszichologia/ch12.html](http://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tamop425/2011_0001_541_Dull_Andrea_Kornyezetpszichologia/ch12.html) (utolsó letöltés: 2015. 02. 01.)

Gereben Ferencné – Kereszty Zsuzsa (szerk.): *Különböznek*. BTF, Budapest. 19–26. vagy *A gyermek alapvető lelki szükségletei és azok figyelembevétel a nevelés során*. Kisgyermeknevelés. 2. évf. 2. sz. 10–17. [http://www.sulinet.hu/tanar/kompetenciaterulek/ovodai\\_nevelés/dokumentumok/elmelet\\_alapvetések.pdf](http://www.sulinet.hu/tanar/kompetenciaterulek/ovodai_nevelés/dokumentumok/elmelet_alapvetések.pdf) (utolsó letöltés: 2014.10.24.)

Pálfi Sándor: *Az óvodai játék környezetkultúrája*. <http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=ovodai-Palfi-ovodai> (utolsó letöltés: 2015. 01. 28.)

Pócsy Eszter (2000): *A „birodalom” szerepe a gyermek életében*. Taní-tani. 14–15. AKG Kiadó

Skiera, E. (1996): *A gyermek alapvető lelki szükségletei és figyelembevételük az iskolában*. In: Slosszer Éva (2013): *Változatok kuckóra*. Szemináriumi dolgozat. Kézirat. ELTE-TÓK, Játékmentor.

## INKLÚZIÓ A JÁTÉKBAN

### Sajátos nevelési igényű gyermekek az óvodai csoportban

**Cél:** tapasztalatok megosztása a tipikustól eltérő módon fejlődő gyermekek játékáról, közös gondolkodás a fejlődésüket segítő környezet kialakításáról, játéktevékenységük személyre szabott támogatásáról. Annak láttatása, hogy a hallgatók milyen sokféle kisgyermekkel találkozhatnak az óvodai gyakorlatuk (és majdani pályájuk) során. Az egyéni szükségletek és az egyéni bánásmód hangsúlyosságának kiemelése. Érzékenyítés az inklúzióra.

**Munkaforma:** kiscsoport (4–5 fő)

**Eszközök:** Segédlet hallgatóknak egy gyermek óvodai játékának támogatásához:

MIRE VAN SZÜKSÉGE?	
MIÉRT VAN RÁ SZÜKSÉGE?	
ÁLTALÁNOS SEGÍTŐ ELJÁRÁSOK	
ÉPÍTŐJÁTÉK	
FESTÉS RAJZOLÁS MINTÁZÁS	
KÉZIMUNKA, BARKÁCSOLÁS	
ESZKÖZ HASZNÁLATA: OLLÓ, ECSET	
AGYAGOK: HOMOK, VÍZ JÁTÉK	
SZEREPIJÁTÉK	
TÁRSAK A JÁTÉKBAN	
RÉSZVÉTELE AZ EGYÜTTES JÁTÉKOKBAN	
EGYÉB MEGJEGYZÉS	

**Gyermek neve, életkora:**

**Előzmény:** Az óvodai hospitálás során, a hallgatók figyelemmel kísérik a tipikustól eltérő módon fejlődő gyermekek játékviselkedését. Feljegyzéseket készítenek az eltérőség mibenlétéről, a leggyakrabban előforduló problémákról, a gyermek környezetéről és a felnőtt teendőiről stb. A tapasztalatok közös megbeszélése.

**Menete:**

1. 4–6 fős kiscsoportok kialakítása, akik majd közösen dolgoznak egy-egy gyermek befogadásán
2. Feladat: tervek készítése egy csoportba érkező sajátos nevelési igényű kisgyermek számára  
Munkacsoportok „elvégeztetik” egy-egy gyermek befogadását az óvodai csoportba. Ez a gyermek legyen egy olyan eset, aki a hallgatók felvetéséből származik, akivel találkoztak óvodában, családban, tágabb környezetben stb.

Az instrukciók adásakor *fontos* hangsúlyozni, *hogy mindenképp kitalált nevet adjanak Neki, és csak annyi személyes információt adjanak meg róla, hogy ne legyen felismerhető!*

Választható esetek (a hallgatók óvodai tapasztalataiból és egyéni javaslataiból):

- fejlődésben elmaradt gyermek (mozgásában vagy mentálisan, megkésett beszédfejlődés)
  - mozgáskoordinációs problémákkal küszködő gyermek
  - „örökmozgó” és/vagy túl impulzív gyermek
  - mozgásában akadályozott, sérült gyermek (testi, mozgásszervi)
  - látássérült gyermek (vagy egyéb érzékszervi, pl. hallássérült)
  - autisztikus tüneteket mutató gyermek
  - egyéb.
3. Felkészülés a gyermek fogadására: a választott gyermek fejlődéséhez szükséges egyéni igények áttekintése, és az ehhez igazodó környezeti feltételek kialakítása a játék területén. A tervezéshez az Inklúzió a játékban segédletét használhatják (ld. fent).
  4. A tervezés lépései: a munkacsoportok
    - nevet adnak a választott gyermeknek
    - a gyermek viselkedéses megnyilvánulásainak nyomán „feltérképezik” az egyéni igényeit;
    - konkrétan megtervezik a pedagógiai segítő eljárásokat.
  5. A kiscsoportok (szakértői csoportok) bemutatják terveiket. Előbb a gyermekről mondanak néhány fejlődésbeli jellemzőt, majd azokat az eljárásokat (praktikus ötleteket) ismertetik, amelyek segítik a gyermeket, hogy jól érezze magát az óvodában, játszhasson és fejlődni tudjon.
  6. Kiegészítés (valamennyi bemutatást észrevételek, kérdések követnek)

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** *ennél a gyakorlatnál csak a legalapvetőbb fogalmakat tartjuk érdemesnek tárgyalni, az integráció-inklúzió, differenciálás témakörben a hallgatók az ide kapcsolódó tantárgyak hallgatásakor mélyednek el. Itt most csak a megértéshez és a megbeszéléshez szükséges alapfogalmakat soroljuk fel:* különleges bánásmód(ot igénylő gyermek); egyéni bánásmód; sajátos nevelési igény (SNI); integráció; inklúzió; egyéb, a feladat kiadásakor és megbeszélésekor felmerülő fogalmak

**Irodalmi ajánló:**

- Bakonyi Anna (2008): Differenciálás, inkluzív pedagógia, integrációs nevelés. Pedagógiai koncepció 2. In: Labáth Ferencné - Gilicze Zoltán - Kovács Erika (szerk.): *Óvodai Nevelés kompetencterület* – elméleti alapvetések. Educatio Kht. 69–76. [http://www.sulinet.hu/tanar/kompetencteruletek/ovodaineveles/dokumentumok/elmelet\\_alapvetesek.pdf](http://www.sulinet.hu/tanar/kompetencteruletek/ovodaineveles/dokumentumok/elmelet_alapvetesek.pdf) (utolsó letöltés: 2014.10.24.)
- Gould, Patti –Sullivan, Joyce (1998): *The inclusive classroom*. Gryphon House, Beltsville, Maryland.
- Pákozdi Kenderessy Katalin (1995): Ép és fogyatékos gyermekek együttnevelése. *Óvodai Nevelés*, 4 sz. 112–113.
- Ranschburg Jenő (1998): *Pszichológiai rendellenességek gyermekkorban*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Bp.
- Venterné Balogh Angelika (2006): Ma a mi napunk van! Sajátos nevelési igényű gyermekek óvodai integrációja. In: M. Tamás Márta (szerk.): *Integráció – inklúzió. Fejlesztő módszerek a közoktatásban*. Trefort Kiadó, Budapest. 25–33.

## **4. JÁTÉK ÉS KULTÚRA**



## ÉLETRE KELT JÁTÉKOK

### Történetek múzeumi játékokról

**Cél:** a játékról, a játszásról való tudás integrálása a múzeumi élmények továbbgondolásával és a játékosképesség inspirálásával.

**Munkaforma:** páros

**Előzmény:** Korong Matyi álma (Kiss, 1980) felolvasása

#### **Menete:**

1. Múzeumlátogatás. Választható:  
Hetedhét Játékmúzeum: Hiemer-Font-Caraffa, Székesfehérvár, Oskola u. 2-4. [www.hetedhetmuzeum.hu](http://www.hetedhetmuzeum.hu)  
Szórakaténusz Játékmúzeum és Műhely: Kecskemét, Gáspár András utca 11.  
<http://www.szorakatenusz.hu>

Feladat:

Egy történet konstruálása a múzeumban megtekintett, és egyénileg kiválasztott játékszerről (vagy játékszerekről): fikció a tárgy elképzelt életéről, életének kísérőiről, társairól, kalandjairól stb.

A címadás szintén a feladat része.

A történethez készülhet illusztráció, múzeumi fotó, rajz, kollázs stb.

Megjelenítése: meséléssel; mozgásos, zenés formában; tárgyjátékkal, bábjátékkal stb.

2. Önálló felkészülés párban (otthoni munka)
3. A történet bemutatása csoport előtt
4. Megbeszélés

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** a történetek születése; tárgymesék és „én-mesék”; a „lehetett volna így is” helyzet; valóság és fikció; objektív tárgybemutató és a személyes élmények együttese; a történet mint konstrukció; játék mint kommunikáció stb.

#### **Irodalmi ajánló**

Andersen, J. Ch. (1999): *Mesék*. Palatinus, Bp.

Collodi, C. (1978): *Pinokkió kalandjai*. Móra, Bp. 5–16.

Csukás István (1982): *Pom Pom meséi*. Móra Könyvkiadó, Bp.

Éltes Anikó (1999): *Tappancs mesék* Jártó Kovács Edit rongybabáira. Bon Ami Könyvkiadó, Sepsiszentgyörgy.

Kaffka Margit (1980): *Képzelt-királyfiak*. Móra Könyvkiadó, Bp. 68–78.

Kiss Benedek (1980): *Korong Matyi álma*. Álom Kovács Margit kerámiáira. Móra Ferenc Könyvkiadó, Bp.

Török Sándor (1979): *Gilikoti*. Móra Könyvkiadó, Bp. A neveletlen rongybaba 269–287..

Rodari, G. (2001): *A képzelet grammatikája*. Pont Kiadó, Bp.

#### **Filmajánló**

A padláson. Cseh-szlovák-japán animációs film, 76 perc, 2009



## JÁTÉK A SZÉPIRODALOMBAN

### Mit üzennek a játékról?

**Cél:** kapcsolódási pontok keresése a játékhoz absztrakt módon közelítő tudományos magyarázatok, és az egyedit, az érzelmeket kiemelő szépirodalmi játékleírások között. Annak tudatosítása, hogy mind a tudomány, mind pedig művészet – a saját eszközeivel, – a játék valóságát fogalmazzák meg.

**Munkaforma:** kiscsoportos (max. 4 fő)

#### **Eszközök:**

Játékleírást tartalmazó részletek: Carroll (2007), Ende (2000), Füst (2003), Golding (1976), Kaffka (2007), Lázár (1981), Ottlik (1959), Szabó (2014). Mindenki számára jut egy szemelvény (egy-egy írásból 4 db szükséges); (A szemelvényeket I. a Mellékletben)

színes toll vagy ceruza (csoportonként legalább 1 db).

#### **Menete:**

1. A szemelvények kiválasztása: a hallgatók áttekintik a felkínált szövegrészleteket, és mindenki választ magának egyet. Ezután a hasonló forrást választók egy csoportot alakítanak, és a továbbiakban együtt dolgoznak.
2. Feladat: a játékkal kapcsolatos tételmondatok, kulcsszavak keresése a szövegben.  
**Instrukció:** *Emeljenek ki a szövegben legalább három dolgot, amely a játszás valamilyen jellemzőjét ragadja meg, és húzzák alá színessel!*  
*Adjanak egy kifejező címet a szemelvénynek! Ha ráismernek, nevezzék meg a szerzőt!*
3. Az olvasott játékepizód megjelenítése  
A kiscsoportok sorban, felolvasással, dramatikus formában stb. megjelenítik a szemelvényen található történetet, vagy annak egy elemét olyan módon, hogy felismerhetővé váljon a hallgatóság számára a leírt esemény. A többiek megpróbálják kitalálni mi lehetett az, segítő kérdéseket tehetnek fel stb.
4. Az irodalmi részletek játék szempontú elemzése.
5. Megbeszélés

**Kulcsfogalmak a megbeszéléshez:** a játék mint a világhoz közeledés eszköze; a játék paradoxona; szabadság és a kötöttség; a játék téri és idői rendje; spontaneitás, véletlenszerűség; a játék mint szabályozó; jobbféltetés működés, holisztikus látásmód; divergens gondolkodás; racionalitás és az intuíció; játéktudat; a játék lelki valósága; titok és beavatottság; folytatólagos képzeleti játékok; játéktér és játékbirodalom stb.

#### **Forrás:**

- Carroll, L. (2007): *Alice Csodaországban*. General Press Kiadó, Bp. 22–23.  
 Ende, M. (2000): *Momo*. Móra Ferenc Könyvkiadó, Bp. 187–188.  
 Füst Milán (2003): *Összegyűjtött elbeszélései I.* Fekete Sas Kiadó, Bp. 265–266.  
 Golding, W. (1976): *A legyek ura*. Európa Könyvkiadó Kft. Bp. 120–121.  
 Kaffka Margit (2007): *Színek és évek*. STB Könyvek Könyvkiadó, Bp. 10–11.  
 Lázár Ervin (1981): *Szegény Dzsoni és Árnika*. Móra Könyvkiadó, Bp. 51–52.  
 Ottlik Géza (1959): *Iskola a határon*. Magvető Kiadó, Bp. 16.  
 Szabó Magda (2014): *Abigél*. Móra Könyvkiadó, Bp. 64–66.

**MELLÉKLET****Szemelvények a JÁTÉK A SZÉPIRODALOMBAN téma feldolgozásához****Carroll, L. (2007): Alice Csodaországban. General Press Kiadó, Bp. 22–23.**

[...] – Csak azt óhajtottam megjegyezni – folytatta a struccmadár sértődötten –, hogy valamennyien benn voltunk a vízben, s valamennyien meg akartunk száradni. Ennélfogva leghelyesebb lenne, ha körbecsukót játszanánk...

Először is körformában kijelölte a versenypályát (nem fontos, hogy pontos legyen – mondta), aztán a pálya mentén – itt is, ott is – felállította a verseny résztvevőit. Olyasmi, hogy: „Vigyázz, kész, rajt!” nem volt, mindenki akkor kezdett el futni, amikor akart, és akkor is hagyta abba, úgyszólván nem könnyen lehetett megállapítani, mikor ért véget a verseny. Végére is azonban, amikor már vagy egy félórája futkároztak, és mindenki megszáradt, a Struccmadár hirtelen elkiáltotta magát: – Vége a versenyfutásnak!

Ekkor valamennyien összesereglettek, s lihegve kérdezték:

– De hát ki nyert?

Erre a Struccmadár csak hosszas tűnődés után tudott válaszolni. Előbb a földbe dugta a fejét, sokáig úgy maradt, s a többiek csöndben lesték. Végül így szólt:

– Mindenki nyert és mindenki kap valami díjat...

**Ende, M. (2000): Momo. Móra Ferenc Könyvkiadó, Bp. 187–188.**

[...] Momo egy nap a városban találkozott három gyerekkel, akik régebben kijártak hozzá... ujjongva üdvözölte őket, de azok épp csak elmosolyodtak...

Jaj, gyertek el megint! – kérlelte őket Momo. – Azelőtt mindig eljöttetek.

Azelőtt! – válaszolt Paolo. – De most minden másképpen van. Nem szabad elkótyavetyélnünk az időnket.

Hiszen soha nem tettünk ilyesmit – mondta Momo.

Igen, szép volt – mondta Maria –, de ennek nincs jelentősége.

A három gyerek továbbbsietett. Momo ott szaladt mellettük.

Hova mentek most, – tudakolta.

Játékórára – felelte Franco. – Ott tanulunk játszani.

Mit? – érdeklődött Momo.

Ma lyukkártyát játszunk – magarázta Paolo –, az nagyon hasznos, és pokolian kell figyelni.

S hogyan csináljátok?

Mindenki egy-egy lyukkártya lesz... például MUX/763/y.

És ti ezt élvezitek? – kérdezte kételkedve Momo.

Annak nincs jelentősége – mondta ijedten Maria –, nem szabad így beszélni.

És minek van jelentősége? – kérdezte Momo.

Annak – felelte Paolo –, hogy hasznos-e a dolog a jövő szempontjából?

Közben egy nagy, szürke ház kapujához értek... Körülöttük még jó néhány gyerek igyekezett a kapun befelé...

Nálad sokkal jobb volt – mondta hirtelen Franco. – Ott nekünk is eszünkbe jutott mindenféle. De így nem tanul semmit az ember, azt mondják...

**Füst Milán (2003): Összegyűjtött elbeszélések I. Fekete Sas Kiadó, Bp. 265–266.**

[...] Mikor a mama kiment a gyerekszobából, ők ketten még egy ideig csendben voltak, s csak akkor lélegzettek fel igazán, mikor hallhatóvá lett, hogy a mama még egy másik ajtót is becsukott maga mögött. S ekkor aztán elkezdődött az, amiért legérdemesebb volt idejönni.

Misu megmutatta a beteg kisfiúnak, hogy milyenek az utcagyerekek. Nem mintha tényleg olyanok lettek volna. Mivelhogy ő nem azt mutatta, amit valóban látott, hanem amit ő maga talált ki. Egész úton, még a Lánchídon is azon törte a fejét, hogy miket fog ő a barátjának mutatni s néha még meg is állt és nagyokat nevetett, ha kitalált valamit.

– Te, figyelj ide. Van egy fűszeres, Mezei bácsi, ahhoz bemegyünk és kérünk egy krajcárért szentjánoskenyeret – fogja mondani Bandikának. – Nincsen most szentjánoskenyered – fogja nyafogni Mezei bácsi, mert nagyon nyafogós ember, ezenfelül mindig azt mondja: szö, szö, és ő-vel is beszél, mint a kacsák.

– Hogy-hogy a kacsák? – fogja kérdezni Bandika, a beteg fiú.

– Ezt csak úgy mondom – fogja felelni neki.

– No, szóval kérünk szentjánoskenyeret, de nincs szentjánoskenyér, erre én úgy teszek, mintha megbotlanék és hasraesek, erre Mezei bácsi elkezd óbégatni, hogy: jaj, te szegény fiú, megütöttek magadat? – és ad nekünk egy-egy szárított fűgét, ami nagyon jó. Erre kimegyünk az üzletből és a hasunkat tartjuk, úgy röhögünk.

Hogy ők ezt el fogják játszani. És tényleg el is játszották... Ekkor Misi hasravágódott a szobában.

És már ezen is akkorát kellett nevetni. Hát még a többin!...

**Golding, W. (1976): *A legyek ura*. Európa Könyvkiadó Kft. Bp. 120–121.**

[...] Robert a fogát vicserította, és rá morgott. Ralph belement a játékba, mindenki nevetett. Most mindannyian Robertet kezdték döfködni, aki játékosan ide-oda rohangászott.

Jack elkiáltotta magát.

– Fogjátok körbe!

A fiúk kört alkottak és előrenyomultak. Robert elébb színlelt rémülettel, majd komolyan megijedve sikoltzott.

– Jaj! Hagyjátok abba! Ez fáj!

Egy lándzsa tompa vége a hátára csapódott, ahogy jobbra-balra futkosott közöttük.

– Fogjátok le!

Lefogták a karját, lábát. Ralphot magával ragadta a hirtelen támadt, fojtó izgalom, elkapta Eric lándzsáját, és Robert felé döfött.

– Őljétek meg! Őljétek meg!

Robert Most már eszeveszetten sikoltzott, birkózott. Jack a haját markolászta, és felemelte a kését. Mögötte Roger lökdösődött, hogy az áldozat közelébe férközhessenek. Aztán szertartásosan felharsant az ének, mint a tánc vagy vadászat utolsó pillanatának záróakkordja.

*Öld meg a malacot! Vágd el a torkát!*

*Öld meg a malacot! Vágd el a torkát!*

Ralph is ököllel igyekezett utat törni magának, hogy közelébe kerülhessen, s belemarkolhasson abba a barna, esendő húsba. Nem bírta ellenállni annak a mindent lenyűgöző vágnak, hogy tépje, facsarjon, fájdalmat okozzon.

**Kafka Margit (2007): *Színek és évek*. STB Könyvek Könyvkiadó, Bp. 10–11.**

[...] Vele, ha csak ketten voltunk együtt, egészen furcsa és fantasztikus játékot eszeltünk ki, és folytattuk – azaz továbbéltünk minden alkalommal. Azt mondtuk, hogy mi valóságban mind a ketten a föld alatt lakunk titkos és sötét utak és folyosók közt, amiben kék és lila lámpák világítanak. Az én nevem Vulpaverga királyné s az övé Rombertáró király. Mi csak álruhában járunk itt a földön, s a grószai házában csak véletlen élünk; igazán nagyon fontos dolgaink vannak – ő tartja rendben a fák és virágok gyökerét odalenn, és igazgatja, hogy mikor essék az eső vagy hó –, nekem pedig ezer bajom, gondom van a virágok szagosításával, a sok rest és kényeskedő tündérkével, akik mindig elfelejtik idejében kinyitni a bimbókat, leszúrni reggelre a leveleket – s egyéb rendetlenséget csinálnak. Most úgy rémlik, valami német képeskönyv meséjéből eredt kezdetben ez a bolondság, de később mindjobban beleéltük magukat, órák hosszat Vulpaverga-Rombertáró nyelven beszéltünk, és olyan apróra kiépítettük ezt az álomvilágot, hogy a végén már nyomasztónak éreztem, kényelmetlennek...

**Lázár Ervin (1981): *Szegény Dzsoni és Árnika*. Móra Könyvkiadó, Bp. 51–52.**

[...] De hajnaltájt észrevették ám a rablók, hogy üres a ketrec, nosza, futásnak eredtek, üldözőbe vették szegény Dzsonit. S bizony délfelé már ott voltak a nyomában, egykettőre utolérték. Éppen egy dinnyeföld közepén járt szegény Dzsoni, s mivel okosabb nem jutott eszébe, a dinnyéssel kezdte hajigálni Ipiapacsot és bandáját. Na és lássál csodat, a rablók olyan ügyesen kapták el a dinnyéket, hogy egy se törött össze, fejjel, lábbal könnyedén szelídítették meg a röpködő dinnyéket, akár a legjobb futballisták a pályán a labdát. Ámulva nézte őket szegény Dzsoni, a rablók meg biztatták:

– Dobálj még, ez nagyon jó játék!

– Nahát – mondta szegény Dzsoni –, hogy nektek micsoda csudálatos gömbérezetek van!

– Micsodánk? – kérdezte Ipiapacs, a hírhedt rabló.

– Gömbérezetek – ismételte meg szegény Dzsoni –, belőletek egy nagyszerű futballcsapat válna.

Csak néztek a rablók. Futball? Az micsoda?

Szegény Dzsoni nagy hirtelen összeeskábált egy rongylabdát, s megtanította a rablókat a futball szabályaira.

... Belemelegedtek a rablók a játékba, játszottak boldogan. Nem csoda, hogy boldogok voltak, még soha életükben nem játszottak, most ismerték meg a játék örömét...

**Ottlik Géza (1959): *Iskola a határon*. Magvető Kiadó, Bp. 16.**

[...] Valaha, amikor valami baj, rosszízű kitolás, megaláztatás ért bennünket, éppen Szeredy találta ki a megoldást rá: elmesélte. Délután a tanteremben, ha tíz percre kiment a felügyelő altiszt, vagy este az árnyékszéken, ahol mindig összegyűltünk, Dani elmondta újra, eljátszotta egy kicsit, hogy hogyan is volt a dolog. S mint egy keleti sámán, afrikai, ezzel a ráolvasással, vajakolással, egyszerű elmeséléssel elvarázsolta, ártalmatlanná tette, átformálta az egész rosszat, s szinte szemünk láttára semmisült meg a mérge, szinte érzékelhetően szakadt le lelkünkről gonosz nyomása. Pedig Szeredy sosem humorizált, sosem parodizált, sőt, a lehető legszabatosabban, a valósághoz teljesen hűen foglalta szavakba a történeteket. Talán éppen az volt a titka, hogy a teljes és hű valóságot mondta el... a zűrzavarból egyszerre rend támadt, a dolgok formát kaptak, s az élet érthetlensége érthetővé vált...

Szabó Magda (2014): *Abigél*. Móra Könyvkiadó, Bp. 64–66.

[...]Torma behúzta maga és Kis Mari közé a negyedik padsor szélére. Nem sokat magyarázott senki. Ahogy elhelyezkedtek, egy kövér lány lekapta az ajtó mellől a leltárjegyzéket... egy vékony Barna... meg elkezdte mondani a névsort. Nevenként mondta, lassan és érthetően, és minden név után megállt, Szabó Anikó meg minden névhez odaolvasott valamit a leltárjegyzékből.

– Ari.

– *Pasteur*.

– Bánki.

– *Az olimpiai Zeusz*.

– Barta.

– *Homérosz*.

... A padra borultak, úgy pukkadoztak férjeiken, hangosan persze nem mertek nevetni, s ez a mesterségesen visszafojtott harsogó jókedv még szikrázóbbá, még feszültebbé tette az osztály levegőjét, olyan volt, mintha hirtelen valamennyien berúgtak volna. Rideg, aki közvetlenül mögötte ült, azt tördelte: az ő férjének csak feje van, és csakugyan, a falon függő reprodukció Michelangelo Dávidjának csak a fejét mutatta, ezen igazán rosszul lehetett lenni a nevetéstől, ezen a végzetes pechen, hogy valakinek a férje bevégeződik a nyakánál. De mihelyt Szabó kikereste a neki jutott férjet, azonnal vége lett az elragadtatásának; amilyen mulatságosnak érezte volna, ha egy üres terrárium másnak jut férjül, annyira sértette Ginát. Tiltakozott is azonnal, felállt, azt mondta, adjanak neki más férjet, neki az üres terrárium nem kell, ő nem játszik ilyen hülyeséget...