

Kátity Tímea

Szabadka – München (Hétfélig Magyar Iskola és Óvoda), óvodapedagógus

A játék bizony nem játék

Módszertani ötletek vajdasági tapasztalatok alapján (a *Tréfamadár* című mesének játékos feldolgozása)

A játék fontosságáról a gyermek életében, illetve az oktatói-nevelői munkában betöltött szerepéről már sokat hallottunk és tudunk. Mégis, ha egy kétnyelvű csoportról van szó, mint az én esetemben, még inkább kiemelkedő fontosságú.

Vajdaságban dolgoztam négy évig, egy olyan óvodai csoportban, ahol magyar, szerb és vegyes házaságból származó gyerekekkel foglalkoztam. Mivel a gyerekek nagy része kezdetekben a magyar nyelvű mondatoknak csak töredékét értette meg, arra jöttem rá, hogy minél több játékot kell alkalmaznom mint pedagógiai eszközt ahhoz, hogy sikereket tudjunk elérni, és gyorsabban haladjon maga a magyar nyelv elsajátítása. Mégpedig azért, mert minden gyerek szeret játszani, könnyebben feloldódik, érzi az együttjátszás örömét és könnyebben megéri játék közben a feladatot.

Néhány jól bevált játékot szeretnék megosztani az olvasókkal, mégpedig egy konkrét példán keresztül. Hogyan dolgoztuk fel a *Tréfamadár* című mesét:

1. Csoportalakító játékkal kezdtünk. Ennek a játéknak több változata alkalmazható:
 - hat különböző háziállatot rajzoltam le, annyi kártyára sokszorosítva, ahány gyerek volt a csoportban. Mindenki húzott egyet, majd sétálni kezdtek a teremben és az adott állat hangját utánozták. Majd az azonos állatok megkeresték a hang alapján egymást, kialakítva így a csoportokat. Ezt alkalmazhatjuk más képekkel is. Pl. tanult dalok szimbólumaival (*Süss fel nap – napocska*), és azok éneklésével találunk egymásra a csoporttagok. Szabadon variálható játék.¹
2. Ezután kezdjük a mese „eljátszását”. Ezt a módszert akciómesének nevezzük, Bojović Dušica, szerbiai író és pedagógus ötlete alapján.²

Sok mesét átalakíthatunk *akciómesének*. Például kiválasztjuk a mesehősöket (vagy már tanult kulcsszavakat), és hozzájuk kapcsolunk egy bizonyos mozdulatot, hangot vagy akár rövid mondatot. Amikor ezt az adott csoport meghallja mesemondás közben, el kell játszaniuk azt. Könnyíthetjük a feladatot applikációkkal, amelyek ábrázolják azt, amire az adott csoportnak figyelni kell. Nézzük a konkrét példát:

¹ Ötleteket csoportalakító és más játékokra ebből a könyvből gyűjthetnek: Besnyi Szabolcs és Nagy Gábor Mápó: *A játék nem játék*, Korrekt Nyomda, Budapest, 2014.

² *Mese a játékban, játék a mesében* – szerb nyelven megjelent könyv: Dušica Bojović: *Priča u igri, igra u priči*, Centar za primenjenu psihologiju, Beograd, 2012.

Tréfamadár

(indián mese nyomán)

Kulcsszavak

galamb:	GU-GU (szárny utánzása)
sas:	KLI-KLI (szárny utánzása)
varjú:	KÁR-KÁR (szárny utánzása)
bagoly:	HU-HU (kéz a szájra)
futómadár:	BI-BIPP (ugrás)
szürke madár:	OHHH (fejet lehajtani)
gyöngysor:	LA-LA-LA-LA-LA
tréfamadár:	mindenki a saját hangján

Sok-sok évvel ezelőtt, amikor még a világ új volt, minden madár, a galamb_, a sas_, a varjú_, a bagoly_ és a futómadár_ ékes, tarka tollal büszkélkedhetett. Amikor felröppentek az égbe kitárt szárnyakkal, olyanok voltak, akár a szivárvány. A földre lenézve pedig a fészkek egy virágokkal teliszórt szőnyegre hasonlítottak.

Mégis, egy madár közülük, nem volt ilyen gyönyörű. Ő volt a szürke madár_. Amikor a madarak ajándékba kapták a gyönyörű tollaikat, ő a fa lombjában meghúzódva aludt. Amikor felébredt, már késő volt. Akkor látta meg, hogy csak neki van szürke tolla. Nagyon szomorú lett. Minden barátja, a galamb_, a sas_, a varjú_, a bagoly_ és a futómadár_ szivárványként tündökölt, csak ő volt szürke. Nem is akartak többé barátkozni vele.

A szélnek megesett a szíve, amikor látta, milyen szomorú a kis madár. Szerette volna felvidítani. Ajándékul egy varázs gyöngysort adott a kismadárnak. A gyöngysor_ minden egyes szeme más dallamot hallatott. A szürke madár_ felpróbálta a gyöngysort_ és nagyon elégedett volt a gyönyörű zenével.

A galamb_, a sas_, a varjú_, a bagoly_ és a futómadár_ éppen a tó tükrében gyönyörködtek magukban, amikor meghallották e dallamot. Figyelmesen hallgatták. A varjú_, a bagoly_ és a futómadár_ megpróbálták utánozni a hangokat, de a torkukból csak csúnya, éles, rekedtes hang jött ki. Követni kezdték a muzsikát. Nagyon meglepődtek, amikor meglátták, hogy a zenész nem más, mint a szürke madár_.

- *Adj nekünk is néhány gyöngyszemet, neked úgyis sok van belőle! – mondta a varjú_, a bagoly_ és a futómadár_.*

A szürke madár_ nem volt magának való, ezért szétszította a varázs gyöngysort_.

Így nem maradt sem csengő muzsikája, sem ékes tolla. Nem volt semmije, ismét ő volt a régi, szomorú szürke madár_. A kis fejét bedugta a szárnyai alá és keservesen sírni kezdett.

Meghallotta ezt a többi madár és abbahagyták az éneklést.

- *Hogyan segíthetnénk rajta? – kérdezte a varjú_ a baglyot_.*
- *Igaz, hogy én vagyok a legbölcsebb madár, de nem jut eszembe semmi – válaszolta a bagoly_.*
- *Vissza kell adnunk a gyöngysort_ – mondta a futómadár_.*
- *Jaj, azt semmiképp! – tiltakozott a galamb_, aki különösen büszke volt új, csilingelő hangjára.*

- *A szürke madár__ jóságos volt hozzánk, ezért most nekünk kell jót cselekednünk – mondta magabiztosan a sas__ – Mindenki adja vissza a gyöngyszemet!*

Úgy is tettek.

A szürke madár__ felfűzte a gyöngysort__, feltette az új nyakéket. Most énekelni tudott különböző hangon, kicsit mint a galamb__, kicsit mint a sas__, kicsit mint a varjú__, kicsit mint a bagoly__ és kicsit mint a futómadár__. Nevet is változtatott. Ma úgy hívják, tréfamadar__.



A pedagógus mesélés közben, az akciószót követően kis szünetet tart, míg a gyerekek eljuttatják az adott mozdulatot és hangot.

Az ilyen jellegű mesefeldolgozásnak a sikeressége abban rejlik, hogy a gyerekek és a pedagógus is aktívan részt vesznek, a játék motiválja őket, átéli a mesét és annak részévé válnak. Ezenkívül fejleszti és irányítja a figyelmet. Bekapcsoljuk a mozgást, a hangokat, az utánzást és a beszédet is. Lehetővé teszi a szabad, korlátok nélküli kommunikációt az irodalmi művel.

Emellett az sem elhanyagolható pozitívum, hogy maga a pedagógus is önfeledten együtt játszik a gyerekekkel. Játékra fel! ☺