

Játék és kultúra

A játék szerepe a gyermekek kultúra-elsajátításában

Ez a rövid írás arról szeretné elgondolkodtatni az olvasót, hogy az emberi kultúra részeként a gyermeki játék hogyan segíti a kultúra áthagyományozódását. Ezt bemutatja a társadalom, a kis közösségek, az egyén, valamint a hagyományok és a modernitás szempontjából is. Elemzi, hogy a fő játéktípusok miként segítik a gyermekeket, hogy „belenöjjenek” az adott társadalom kultúrájába.¹

Bevezető

Az ember a fejlődése során társas lényből társadalmat építő lénnyé vált, és történelmében egyre fejlettebb társadalmakat hozott létre. A fejlettség egyik fő mutatója az adott társadalom kultúrája, illetve annak szintje. A fejlődés záloga pedig az, hogy a kultúráját, amelyet átvett elődeitől, tovább tudja fejleszteni és átadni utódainak, akik azt szintén átveszik, fejlesztik és továbbadják, vagyis a kultúra egyik generációról áthagyományozódik a másikra. A folyamatnak a hagyományos, archaikus társadalmakban kidolgozott formája és tartalma volt a különböző tevékenységek rendszerével, szokásaival, ünnepeivel, beavatásaival, amelyek segítségével az egyén, mire felnőtté válik, beépül a társadalomba és annak kultúrájába. Ennek stabilitását a változatlan vagy nagyon lassan változó gazdaság és társadalom adta. A gyorsan változó modern társadalmak gyorsan változó kultúrájában ez már bonyolultabb és bizonytalanabb, mint korábban volt.

A gyermekkor a kultúrába való „belenövés, beépülés” intenzív időszaka. A fiatalabb generáció átveszi az idősebbektől, a gyermekek a felnőttektől, illetve idősebb kortársaitól a kultúra elemeit. Ennek egyik kiváló példája a gyermeki játék (*Dömötör*, 2002). A gyermek a játékban tanulja és egyúttal újraterelemi magának a világot, pontosabban az újratereleméssel tanulja azt. Játékban, játék által sajátítja el a mozdulatok, szokások, szerepek, szabályok jelentős részét, és sok egyebet, amelyre felnőttként szüksége lesz. Ugyanakkor nem csak a felnőttiségre készül, hanem a mában él, vagyis itt és most is szeretné használni a tanultakat. Ehhez a felnőttek, a kortársai és teljes környezete szolgáltatja a lehetőségeket. A játék azonban nemcsak közvetítő eszköz, hanem maga is része a kultúrának, a felnőttek kultúrájának is, de mindenekelőtt a gyermekkultúrának (*Bús*, 2013).

A játék kultúrateremtő szerepe – Huizinga

A játék és kultúra kapcsolatáról Huizinga *Homo Ludens* címmel írta meg alapozó művét. A játékot kultúrjelenséggént fogta fel, illetve a kultúra játékkarakterét vizsgálta. Szerinte, mivel a magasabbrendű állatok is játszanak, a törzsfelfordésben megelőzik az ember játékát. Már náluk is megvan a játék minden alaptényezője: együttműködés, küzdelem, a mintha-cselekvés, a korlátozó szabály stb. Kiinduló tétele, hogy „az emberi kultúra a játékban, játékként kezdődik és bontakozik ki” (*Huizinga*, 1990, 7. o.). Kezdetben játszószák az emberek a kultúráját, illetve az sok játékszerű elemet mutat. Az eredeti játék később többnyire beleolvad a kultúrjelenségekbe, mint például a szakrális szférába, tudásba, köl-

tészetbe, jogba, és a játékoság eltűnik belőle. Elmélete szerint a kultúra szempontjából a csoportos, szociális játékok a jelentősek, az egyéni játékok csak kismértékben segítik a kultúrát. Kifejti, hogy a verseny, a jog, a háború, a költészet, a költői formaadás, a filozófia és a művészetek játéknak tekinthetők. Rámutatott a játék komolyságára, valamint a vallással és az ünnepekkel való összefüggéseire (*Huizinga, 1990*).

Huizinga rávilágít a játék kultúrateremtő, azt megőrző és átadó szerepére. Így a játékot már nem csupán egy-egy funkcióként (például esztétikai, biológiai, pszichológiai, stb.) definiálhatjuk, hanem társadalomteremtő kulturális erőként tekinthetünk rá.

A korai anya-gyermek játékok

Az anya szerepe a csecsemőkkel, kisgyermekkel való foglalkozásban már régi korokban is kiemelt fontosságú volt (*Kéri, 2013*). A csecsemő, a kisgyermek első játékait is az édesanyjával játssza. Ezek egy része az ölbéli játékok, amelyben a kicsi az anyja ölében ülve játszik, illetve együtt játszanak. Azután a fejlődésben az állást és a járást segítő mondókás játékok következnek. Az anya játszva tanítja gyermekét, együtt mozognak, mondókáznak, énekelnek játék közben. Ritmus, beszéd, dallam, mozgás és sok öröm van ezekben a játékokban. Az anyához tartozás, a testi és érzelmi közelség, valamint a kellemes játék kielégíti a csecsemő, kisgyermek ez irányú szükségleteit, és egyúttal a megfelelő fejlődését is biztosítja. A lovagoltatók, hintáztatók, csiklandozók, simogatók, ujjszámlálók, mondókák, dalocskák megtalálhatók minden nép első játéka között, amelyekben sok a hasonlóság (*Bús és Klein, 2008*). Ezeket a játékokat játsszák később a szerepjátékaikban a babáikkal, illetve a társaikkal mint gyermekükkel (*Sugárné, 2000*). Még az óvodások is szeretik ezeket, bár az anyáról való leválás és az önállósodás már másfajta játékokat is inspirál.

Az anya és más felnőttek után óvodás kortól a kortársak felé fordul játékaiban is a gyermek, és a közös, csoportos játékok sokfélesége bontakozik ki. Keresik egymás társaságát, szeretnek együtt játszani. Számos kommunikációs formát, szociális mintát, tevékenységi módot sajátítanak el eközben, és a hagyományokat is átveszik a játékokban.

Játék és hagyomány – a család és a kis közösségek szerepe

A hagyományos népi csoportjátékok

Az ősidők óta játszott bújócska, fogócska mellett a körjátékok is jelentős szerepet töltek be a hagyományos társadalmakban (*Jutsné, 1975*). Az adott csoport összetartozását, ugyanakkor az egyéni versengést, küzdelmet, bátorságot, a családi, baráti kapcsolatokat, a védelmet, a terület- és tulajdonszerzést, a másik nemi való kapcsolatot, a párválasztást, szokásokat jelenítik meg szimbolikus formában a játékok (*Sugárné, 2000*). Továbbá énekek, mondókák, párbeszéd, nyelvi fordulatok is vannak ezekben, gyakran csak az adott tájegységre jellemző változatban. Az erőt, ügyességet kívánó mozgásos játékok és a kézműves alkotó játékok is segítettek abban, hogy mindenki megtalálja a helyét a faluközösségben, a kortársak közötti sorrendben (*Vácsi, 2002*). A körjátékok korábban a legények és a hajadon lányok ismerkedését, párkeresését, párválasztását is szolgálták, vagyis a tizenévesek kedvelt játékaik voltak. Ma, amikor ez a funkció más formákban valósul meg, a körjáték csak az óvodások és esetleg a kisiskolások játékává vált, a közösségi összetartozás azonban ma is szembeűnő eleme maradt. A versengések, vagyis a versenyszerű mozgásos játékok, népi sportjátékok hétvégeken és az ünnepeken zajlottak – kicsiknél még együtt, később nemenként elkülönülő csoportokban.

A kultúra átörökítése, áthagyományozódása tehát jól látható a korai anya-gyermek játékokban és a hagyományos népi csoportjátékban. Az adott kultúrára, tájegységre jellemző nyelv, nyelvjárás, dalok, mondókák, sajátos szerepek, szabályok, szokások, hagyományok, ünnepek jelennek meg ezekben a játékokban, és így viszik tovább kultúrájukat már a gyermekek is.

Játékból a munkába

A hagyományos paraszti társadalomban jól nyomon követhető az átmenet a kisgyermek játéktevékenységei és az idősebb gyermekek munkába állásának fokozatai, majd később

A mai világban, amikor a gyerekek nem tudnak „belenőni” szüleik munkájába, vagy csak kevés esetben, akkor azokat a munkaszerepeket játsszák el a szerepjátékban, amelyeket ismernek, illetve leegyszerűsíthetnek. A munkába való belenevelődést a háztartással kapcsolatos munkák jelenthetik. A főzés, takarítás, mosás, barkácsolás, stb. alkalmat adhatnak ezekre. A szociális szerepek elsajátítása pedig továbbra is lehetőség marad számukra, például anya és apa tevékenységeinek megjelenítésével a szerepjátékban. A szülők mintaadó szerepe ma is nagyon fontos a munkakultúra átadásában.

a felelős munkavégzés között. A gyerekek többsége földművelő és állattenyésztéssel foglalkozó szüleinek a munkájába „nőtt bele”. Nagyrészt elegendő volt a szülők tudása, amelyet „ellessett”, vagyis utánzás alapján elsajátított. A bonyolultabb munkafogásokat bemutatták, elmagyarázták, javították, segítettek. A felnőtteknek is érdekük volt a jó és pontos tanulás, hiszen a gyerekek a család megélhetését segítették, sőt a „nyugdijuk” is gyermekik jó munkája volt. Ilyen hagyományos munkák például a lányoknak a háztartási tevékenységek, fiúknak a szántóföldi munka, illetve mindegyiküknek az állattartás. Fokozatosan, játékosan vonták be a gyereket a felnőttek és a nagyobbak, az utánzásra való hajlandóságukat is kihasználták, és sokszor jutalmazták őket. A felnőttek hozzáértése is vonzotta őket. Olyan nagyok, erősek, ügyesek akartak lenni, mint szüleik és más felnőttek, akikre felnéztek. A gyerekek így egyre jobban önállósodtak és egyre felelősségteljesebb munkákat tudtak elvégezni. A szegények gyerekeinek előbb kellett munkába állniuk, mint a gazdagabbak gyerekeinek, sőt sokszor az iskolából is kimaradtak, mert dolgozniuk kellett.

Nyilvánvaló, hogy a kisgyermeknek, mivel még nem képes a munkára, a játék

az alapvető tevékenysége. A szerepjátékban utánozza, mintázza a felnőttek szerepét, és ebben a munkaszerepeit, tevékenységeit is. Még csak eljártssa a munkát, de a megfelelő játékeszközök, helyszínek és egyéb feltételek segítségével a munka jellemző mozdulatait, a kapcsolódó verbális kifejezéseket és egyéb szükséges dolgokat is megjelenít. Sokat segít neki, hogy átéli a szerepeket a megvalósítás során. Amikor képes lesz bizonyos résztvékenységeket valóban elvégezni, segíteni a szüleinek, akkor már bekapcsolódik a felnőttek munkájába. Például a konyhában már valóságban is gyúrhatja a tésztát a saját kis gyúródeszkáján, formázhatja, díszítheti is, de a felnőtt, az anya felügyeletével, segítségével, és például a sütőt még nem ő kezeli. A háziállatokkal pedig már nemcsak játszani szeretne, hanem etetni, gondozni azokat, vigyázni rájuk. Egyre több kompetenciát szerezve serdülőként akár már önállóan is végezhetek több munkát. A gyermekek akkor

is játszhattak szabadidejükben, amikor már valóban segítettek a szüleiknek a munkában – ha elvégezték a feladataikat. Nem szűnt meg a játék, csak kevesebb volt, és a napi, heti munkavégzés időrendje alapján volt rá lehetőség (Katona, 2001; Kepéné, 2004).

A kultúra és a játék változása

A történelmi fejlődés bizonyos pontján létrejöttek a modern társadalmak és a nagyvárosok, amelyekben a kultúra is átalakult. A hagyományos formákat és tartalmakat fokozatosan újak váltották fel, illetve váltják fel ma is. A közösség és a család szerepét a kultúrában és annak átadásában is sok tekintetben különböző intézmények, illetve más társadalmi szereplők veszik át a falvakban is, nemcsak a városokban.

A játék kulturális és kultúra-áthagyományozó szerepe megmarad, de több vonatkozásban is megváltoznak a játékok, azok helyszínei, eszközei, formái és tartalmi. A technikai újdonságok hatására új játékeszközök jelentek meg, amelyek teljesen új konkrét játékokat, játéktípusokat is kialakítottak. Az intézményrendszer kiépülésével a család és a kis közösségek kultúraátadó szerepét a bölcsőde, óvoda és iskola részben átvette a játék tekintetében is. Ezzel azonban a helyi, területi, regionális kulturális sokszínűség is veszni látszik (Klein, 2007; Bús és Klein, 2009).

A szerepeknek megfelelő viselkedés elsajátítása – a szerepjáték

A szerepek szerinti viselkedés alapvető fontosságú az emberi társadalomban. A gyermekkori szerepjáték a későbbi, felnőtt szerepviselkedést, a kulturális minták átvételét is megkönnyíti. Az utánzójátékokban a kisgyermek egy-egy felnőtt, általában a szülő szerepmintáinak elemeit utánozzák. Ez konkrét személy konkrét mozdulatait, hangját, viselkedését jelenti. Ezután, a fejlettebb szakaszban már általánosítják a felnőttek, mesehősök viselkedését. Több szereplőből „összegyúrnak” az általuk elképzelt anyát, apát, királyt és egyéb szerepeket. Ez a klasszikus szerepjáték, az óvodáskor fontos játéka, de még igénylik a gyermekek az első iskolaévekben is. Az alsó tagozaton minden osztályban lehetőséget kell kapniuk a kisiskolásoknak erre, mivel még szükségük van a szerepjáték nyújtotta élményekre, tanulásra, önkifejezésre. A játék, szerepjáték az oktatásban is alkalmazható, segíti a diákok fejlődését (Falus, 2003, 284–285. o.).

Amikor már képesek lesznek nemcsak a saját elképzeléseik szerint alakítani a szerepek megjelenítését, hanem alkalmazkodni tudnak másokhoz, például a mások által kitalált történetekhez, azok szereplőihöz, a cselekményhez, szövegekhez, akkor már részt tudnak venni a dramatizálásban. Ez már az óvoda végén megjelenik, de főként iskoláskortól képesek a drámajátékra a gyermekek.

A szerepjátékokban a szerep megjelenítése, átélése a legfontosabb. Olyanok szeretnének lenni a gyermekek, mint azok a személyek, akiket megjelenítenek. Ahogyan ez történik a megvalósítás során, már úgy tűnik nekik, mintha tényleg olyanok lennének – legalábbis játékból.

Kik ezek a szereplők, illetve melyek ezek a szerepek?

Elsősorban a közvetlen környezetükben levő szülők, illetve általában a felnőttek. A szülők a kisgyermek viszonyítási személyei, hiszen ők a legfontosabbak számára. Megjelenhetnek anyát is és apát is, de hamar a saját nemüknek megfelelő szülők lesznek a játékokban, akikhez hasonlítani akarnak. Fontos, hogy a szülők sokat foglalkozzanak a gyermekeikkel, mert a szülői szerep, illetve viselkedésminta elsajátítását így segíthetik legjobban. A szociális szerepek megjelenítésénél már a többi felnőtt is érdekes lesz számukra. A nagyszülő, más rokon, illetve ismerős felnőtt tevékenységét, szerepviselkedését is eljátsszák. A felnőtt-

tek munkaszerepei közül azokat fogják „mintázni”, amelyek számukra vonzóak és érthetőek. Nem a fantázia a szerepjáték forrása, hanem a valóság és annak személyes feldolgozása érdeklí őket. A mesék szereplői, hősei, vagyis az emberek, varázslatos személyek és állatok is szerepet kaphatnak a játékában, de ezek már a mesék, versek dramatizálásához is kapcsolódnak. Továbbá a tévében látott egyéb események is megjelenhetnek a szerepjátékban, amelyek nem mindig gyermekeknek valók. A szerepválasztásban sok körülmény befolyásolja őket: a minta erőssége, a játszópартnerek, az aktuális körülmények stb.

A szerepjáték folyamatában a fontos mozzanatokat hosszan és részletesen játsszák a gyermekek, de a kevésbé érdekeseket lerövidítik, illetve jelzésszerűen alkalmazzák. A megfelelő eszközökkel, elegendő idővel, játszótársakkal és néha felnőtt segítségével a szerepjáték mással nem helyettesíthető hatást gyakorol a fejlődő gyermekekre. Egyre hosszabban, részletesebben és pontosabban jelenítik meg a szerepeket. A konfliktusok, problémák, indulatok „kijátszása” vagy a pozitív élmények megisméltése mind sokat segítenek a gyermekek egészséges lelki fejlődésében. Megtanulnak olyan viselkedésmódozatokat, amelyek a társas, sőt a társadalmi érintkezésben szükségesek.

Azzal, hogy a felnőtteket, az ő tevékenységeiket, szociális és munkaszerepeiket, kapcsolataikat játsszák el, az előző generáció kultúráját is átörökítik a gyermekek, hiszen ezek fontos elemei a kultúrájának.

Történetek megjelenítése – a drámajáték

A drámajátékhoz megfelelő érettség szükséges, különben nem képesek erre a szabályozott megjelenítésre a gyermekek. Átlagos fejlettség esetén ez óvodáskor végén kezdődik, és egész életünkben tarthat a drámajáték, de főként az iskolások kedvelt időtöltése. Nemcsak a mesék, versek, történetek meghallgatása lesz nagy élmény, hanem azok megjelenítése, eljátszása is. Már alkalmazkodniuk kell a történethez, időrendhez, szöveghez, szereplőkhöz, instrukciókhoz. Természetesen van ebben is mozgástér, maga a megjelenítés, hiszen nincs két egyforma gyerek és nincs két egyforma játéktevékenység ugyanannak a szereplőnek a megformálásában. A korábbi szerepjátékok sokat segíthetnek a beleélés, a „mintha-helyzet” keretek között történő átélésében. A bábozás és a saját megjelenítés is fontos a gyermekek számára. A beleélésen és a megjelenítésen kívül nagyon fontos a drámajátéknál a mű kiválasztása. Életkori fejlettségüknek megfelelő legyen, a gyermekek képesek legyenek megérteni és megjeleníteni a mondanivalót. Lényeges a szerepválasztás, hogy melyik szerepet ki játssza el, mert a kényszerek kudarcokhoz vezethetnek vagy csökkenthetik a játék motivációját. A művek válogatása azért is nagy és felelősségteljes feladat a felnőttek számára, mert a kultúra továbbvitelére alkalmas alkotásokat kell kiválasztani. A kiválasztott mese, vers, történet szolgálja a gyermekek fejlődését erkölcsi, esztétikai, értelmi szempontból is. A népmesék jelentik azt az alapot, amelyről elindulhatunk a dramatizálásban (*Tancz*, 2004). A műmesék és a versek között is vannak értékes, jól dramatizálható alkotások. Szerencsére nagy a választék, kultúránk kincseiből meríthetünk a gyermekek számára (*Trencsényi*, 2012). Népi kultúránkat a meséinkből, mondáinkból, regéinkből, történelmünkben is megismerhetik a gyermekek, eljátszva pedig bizonyos mértékig átélhetik azokat. Ehhez társulhat az előadásban zene, tánc, ének is.

A szabályozott viselkedés elsajátítása – a szabályjáték

A szabályok, törvények megalkotása, illetve azok betartása szükséges a társadalom létrehozásához és fenntartásához. Nélkülük nincs társadalom, sőt, semmilyen emberi közösség. A szabályok elsajátítása elkezdődik kisgyermekkorban, de a direkt tanítás nem

célszerű, mert még nem értik meg ezeket. Óvodás korban sem lehet csak egyszerűen közölni a szabályokat a gyermekekkel, és azt vágni, hogy teljesítsék azokat. Az észérvek, a belátás kevésbé működik, az érzelmeknek nagyobb a motiváló erejük. Igazán a játék aktivizálja a szabályok betartását, mert abban tevékenység útján tapasztalja meg, a „saját bőrén” érzi a szabályok betartásának szükségességét, illetve a megszegésének következményeit.

Johan Huizinga nyomán mondható, hogy a játék világa is egy szabályozott világ. A szabályok a játék törvényei, amelyeket be kell tartani. A szabályszegők közül a hamisjátékos az, aki azért csal, hogy győzzön. Ha a többiek leleplezik a csalást, akkor megbüntetik, például kizárják egy játszából. Utána újból játszhat, bár a többiek lehet, hogy jobban figyelnek rá. A másik szabályszegő a játékrontó. Ez a kifejezés nagyon pontos, mert valóban elrontja a játékot azzal, hogy nem ismeri el a szabályok érvényességét. Mivel a szabályok tartják össze a játékokat, ezért ha a szabályok megszűnnek vagy akár csak bizonytalanok, viszonylagossá válnak, akkor nem lehet tovább játszani. A „nem ér” felkiáltással az egyik játékos megszakítja a játék folyamatát és vita kezdődik a szabályok helyességéről, érvényességéről, ugyanis szeretné megváltoztatni azokat, hogy nyerjen. Természetesen akkor történik a megszakítás, amikor az adott személy „vesztésre áll”, nyerő helyzetben ugyanis nincs szükség ilyenfajta „segítségre”. A játszótársak reakciója lehet például az, hogy nem engedik megváltoztatni a szabályokat, sőt esetleg kizárják a játékrontót. Vagy belemennek a változtatásba, de a nyerő helyzetben levők persze ezt nem akarják elfogadni. A gyerekeknél is, mint a felnőtteknél, vannak nagyon erős érdekvédelemmel rendelkezők, akiknek ez néha sikerülhet. A játék szempontjából mindegy, hogy milyen szabályok vannak, csak egyértelműek legyenek és mindenki tartsa be azokat. Ha a következő játékoknál, játszmaánál is további szabályváltoztatásokat szeretne az adott játékos, akkor kiderülhet, hogy tulajdonképpen olyan szabályt szeretne, amely szerint mindig ő győz. Ekkor már biztosan kizárják a játékból a többiek, vagy inkább nem játszanak vele, mert ez számukra már nem játék, nem kellemes tevékenység.

A játék fiktív világa és a valós világ között sok hasonlóság van. A hamisjátékos például a tolvaj, akit, ha lelepleznek, akkor letölti a büntetését a törvények szerint, majd a társadalom tagjaként újra „játékban lesz”. Lehet, hogy rá is jobban figyelnek a többiek. A játékrontó pedig például új vallás megalapítója vagy forradalmár lehet, akik új szabályokat, törvényeket akarnak, esetleg új társadalomban. Nekik igazán nagy kockázattal kell szembenéznük.

A játék maga a rend, írta Huizinga, és ezzel egyet kell érteni. A szabályok, törvények által biztosított rend nélkül nem működik sem a társadalom, sem a játék, amit a gyermekek is hamar megéreznek. Rájönnek, hogy ennek így kell lenni, ha játszani akarnak, vagyis szabályok nélkül nincs játék. A szabályok nem azért vannak, hogy akadályozzák őket, hanem ezért, hogy egyáltalán lehessen játszani, ez feltétele a játéknak, a szabályok keretei között lehet csak játszani, sőt nyerni is. A szabályok szerinti viselkedésnek, játéknak az a legfejlettebb módja, amikor a gyerekek alkotnak szabályokat, vagy módosítják azokat. Ekkor a legfontosabb, hogy előre, a játék kezdete előtt rögzítsék a szabályokat, amelyek szerint tevékenykednek. Alapvetően fontos, hogy menet közben nem változtatunk szabályokat, mert a győzelemre esélyes nem akar változtatni, a vereség küszöbén álló pedig igen. Azokkal a szabályokkal illik lejátszani azt a játszmat, amiben előre megegyeztek, vagy mindenki fogadja el a változtatást, és kezdjenek új játszmat, játékot (Huizinga, 1990).

Ezeket megtapasztalva később a közösségek szabályait, amelyekben élnek, képesek lesznek megérteni, elfogadni, alkalmazni, sőt megalkotni, illetve megváltoztatni azokat. Például iskolában az osztályszabályzat, majd a házirend készítésében részt tudnak venni, és felnőttként a társadalom szabályait, vagyis a törvényeit be tudják tartani és a társadalmi életben, a szűkebb-tágabb közösségek alakításában aktívan részt venni.

Alkotás – az alkotó játékok

A „homo faber”, vagyis az alkotó ember teremtette meg a civilizáció technikáját, és folyamatosan fejleszti azt. Az alkotási vágy már kisgyermekkorától bennünk van. A felnőtt egyik legvonzóbb tulajdonsága a gyermek szemében az, hogy okosságával, erejével, ügyességével létre tud hozni, meg tud alkotni tárgyakat. A gyermek először a szülők, majd más felnőttek alkotásait utánozza, mintázza. A kézműves játékok ennek az alkotó tevékenységnek a lehetőségét adják meg a gyermekeknek. Mindig az adott kor, adott társadalom, adott élethelyzet által befolyásolt módon, de mindenki foglalkozik az alkotó játékkal gyermekkorában. Később ez hobbivá válhat, és egész életen át tartó kellemes tevékenység lehet belőle. Sőt, motiválhatja a gyerekeket akár alkotó szakmák tanulására is.

Nagyon sok megfigyelésen, gyakorláson, sikertelen vagy kevésbé sikeres próbálkozásokon át vezet a gyermek útja a sikeres alkotáshoz. A gyermek azonban már akkor szívesen tevékenykedik, amikor még csak egy-egy mozdulatot képes megvalósítani a gyakorló játékban. A konstruáló játékban pedig fáradhatatlanul szeretné megvalósítani elképzeléseit. A közös és egyéni cselekvés, a sikeres, szép alkotások nagy élményekkel, esztétikai érzékkel ajándékozzák meg a gyermekeket, akik így szívesen folytatják ezt a tevékenységüket.

Az alkotás módszereinek, fogásainak, folyamatának segítése sok odafigyelést igényel a felnőttektől. Nagyon fontos, hogy ne rajzoljanak, építsenek, kirakózzanak a gyerekek helyett, és ne rontsák el örömeiket az állandó javítgatással.

Az alkotóképesség, vagyis a kreativitás és más képességek, készségek fejlődésén kívül a munkához való viszony kialakulását is segítik a kézműves tevékenységek. A rajzolás, festés, gyurmázás, agyagozás, papírhajtogatás, gyöngyfüzés és egyéb alkotó játékok nemcsak fejleszthetik a gyermekeket, hanem nagyon kedvelt tevékenységek is. A kultúra szempontjából azért fontos az alkotó játék, mert a felnőttek átadják, illetve a gyermekek átveszik a technikai kultúrát, és ők ennek adott szintjét elsajátítva fejleszthetik tovább felnőtt korukban.

A játék résztvevői

A játék többnyire társas tevékenység. Még az egyedül játszott játékok megtanulása is általában mások segítségével történik. Kétféle szerepben vesznek részt más személyek a gyermek játékában. Az egyik a „játéktanító”, aki megtanítja a játékokat, illetve akitől a gyermek megtanulja azokat. A másik a „játszó partner” vagy játszótárs, akivel jól tud közös játékokat játszani a gyermek. Ezt a kétféle szerepet betöltheti egy személy is, főként a kisgyermekeknél. Az első játéktanító és játszótárs az anya, majd az apa és más felnőtt vagy nagyobb testvér is bekapcsolódhat a játékba. A kisgyermeknél azért taníthatja a játékot és lehet játszótárs is a felnőtt, mert ekkor még nem a vetélkedése a főszerep a játékban, hanem a közös tevékenységé. A vetélkedésben egyébként is a felnőtt és a gyermek nem vetélytársai egymásnak. Sőt, a felnőttek gyakran hagyják nyerni a kisgyermekeket, hogy jól érezzék magukat és örüljenek. Később játékokat tanulni, játszani és vetélkedni már inkább a kortársakkal szeretnek. A játékkultúra átadásának, átvételének is ez a természetes folyamata. Ha ez nem működik vagy hiányos, akkor a felnőtteknek nagy a felelősségük és a szerepük, hogy olyan játékokat válogassanak és tanítsanak a gyermekeknek, amelyek a kultúra szempontjából fontosak.

Összegzés

Az emberi kultúrának része a játék és abban a gyermekek játéka. A kultúra átadása minden generációnak alapvető érdeke, hogy az addig felhalmozott értékekre építve tovább tudja vinni és fejleszteni azt a következő generáció. Ebben a folyamatban segítenek a gyermekeknek a játékok, hogy áthagyományozódjanak a kultúra fontos elemei, és felnőve tovább tudják építeni a társadalmat. Az anyával kezdődő ölbéli játékok, majd a társakkal történő játékok a kis közösségekben segítik a hagyományok átadását, valamint a játékból munkába történő átmenetet is. A modern társadalmak változó kultúrájában ez másként, de szintén megvalósul. A fő játéktípusoknál, a szerep-, a dráma-, a szabály- és az alkotó játékoknál egyaránt jól látszik a kultúra elemeinek elsajátítása, amelyet a megfelelő személyek, elsősorban a szülők, majd az intézmények és a kortársak is segítenek.

A mai világunkban a kultúra, a gyermekkultúra és a játék háttérbe szorul, valamint a hagyomány és a fejlődés kifejezések jelentése változik, ezért szükséges a témáról gondolkodni, beszélgetni, vitatkozni, és ezek eredményeit felhasználni a tudományban, a művészetben és a gyakorlatban.

Jegyzet

¹ A szerző játékkutatásaiban a játék kulturális szerepével foglalkozó tanulmányainak sorába illeszkedik ez az írás, játéktörténeti (Bús, 2012) és gyermekkultúrával kapcsolatos (Bús, 2013) munkáival együtt.

Irodalomjegyzék

- A játékok társadalmi vonatkozásai. In: Dömötör Tekla (főszerk.) (2002): *Magyar Néprajz*. VI. 2013. 06. 30-i megtekintés, <http://mek.niif.hu/02100/02152/html/06/102.html>
- Bús Imre (2012): Játékos emberiség. A játék szerepe az ember életében az őskortól napjainkig. In: Bús Imre, Klein Ágnes és Tancz Tünde (szerk.): *Értékkörzés és -átadás. Nevelés- és művelődéstörténeti tanulmányok*. PTE IGYK, Szekszárd. 121–128.
- Bús Imre (2013): A gyermekkultúra vázlata. In: uő (szerk.): *Tanulmányok a gyermekkultúráról*. PTE IGYK és Gyermekkultúra Kutatócsoport, Szekszárd. 11–24.
- Bús Imre és Klein Ágnes (2008): *Die Weitervererbung der Kinderkultur bei den Ungarndeutschen*. PTE IGYFK, Szekszárd.
- Falus Iván (2003): *Didaktika. Elméleti alapok a tanítás tanulásához*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Huizinga, J. (1990): *Homo Ludens*. Universum Kiadó, Szeged.
- Jutsné Kéry Hedvig (1975): *Ősi és népi játékok élményfolyása és jelentőségük*. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Katona Imre (2001): *Néprajz és gyermekvilág*. Pont Kiadó, Budapest.
- Kepéné Bihari Mária (2004): *Munkák és napok*. Szókraténusz Játékmúzeum és Játékműhely, Kecskemét.
- Kéri Katalin: „Okos asszony nem marad gyermek nélkül”. *Anyai szerep, gyermeknevelés a 17–19 századi Magyarországon*. In: Bús Imre (szerk.): *Tanulmányok a gyermekkultúráról*. PTE IGYK és Gyermekkultúra Kutatócsoport, Szekszárd. 25–53.
- Klein Ágnes (2007): *Nyelv és kultúra. Adatok átörökítésükhöz a német nemzetiségi óvodákban*. PTE Illyés Gyula Főiskolai Kar, Szekszárd.
- Sugárné dr. Kádár Júlia (2000): A hagyományos játékok. In: *Fordulópont 7. Játék az egész világ?* 77–88.
- Tancz Tünde (2004): A mese dramaturgiája: Kulturális emlékezet és identitásformálás. In: Kolontári Attila és Papp László (szerk.): *Tudományos Közlemények*. VII. PTE IGYFK, Szekszárd. 138–149.
- Trencsényi László (2012): *Gyerekek színpadon – nézőtérben. Trencsényi László kritikai írásaiból 1981–2011*. Fapadoskonyv.hu Kiadó, Budapest.
- Váczy Márta (2002): *Székelvassági játékvilág*. Bács-Kiskun Megyei Önkormányzat Múzeumi Szervezete, Kecskemét.

Bús Imre

főiskolai tanár

Pécsi Tudományegyetem IGYK