

Dr. Szilágyi István

A játéktevékenység alkalmazásának lehetőségei a pedagógiai munkában

A játéktevékenység a gyermek legfontosabb tevékenysége az óvodáskorban és részben a kisiskolás kor elején. A gyermek játéka heterogén tevékenységeket foglal magába. Játszanak egyedül és társakkal, játszanak távvezérlésű játékokkal és rongydarabokkal, de játszhatnak minden nélkül is. Nincs a gyermeknek olyan élménye, amelyből ne alakíthatna ki játékot. A játéktevékenységet a gyermek mindennapi cselekvésétől, leginkább a tevékenység örömszínezete alapján lehet elkülöníteni. Fontos kritériumnak tekinthető az, hogy a játék önmagáért való cselekvés, maga a manipuláció, a ténykedés szerez örömet a gyermeknek. Érdemes megemlíteni azt is, hogy a játéktevékenységben – valamilyen formában – a feszültség levezető hatása is jelen van (Mérei–Binét 2001).

A játékok típusától (funkciós, konstrukciós, szerep vagy szabályjáték) függ az, hogy milyen fejlesztő, esetleg terápiás hatások érvényesülnek a játéktevékenység során. Fejlesztő hatások lehetnek a mozgásfejlődés, a különböző megismerő funkciók fejlődése és a beszédfejlődés területén, de a társas kapcsolatok megfelelő alakulására is pozitív hatással lehetnek egyes játéktípusok. A játékban felszínre kerülhet a harag, a rejtett agresszió vagy ellenségeskedés. Ugyanígy felszínre kerülhet a gátoltság, a féltékenység, a túlzott engedelmesség és más szubmisszív tulajdonságok. Anna Freud szerint a gyermek sajátos nyelve a játék, a játékában tökéletesen ki tudja fejezni magát. Ha ezeket a tartalmakat jól megfigyeljük, akkor jobban megértjük a gyermek felnőttekkel való kapcsolatát, érzelmeit, motivációit, tág értelemben a személyiségét. Mindaz, ami a gyermek megnyilvánulásaiból megfigyelhető vagy objektíven mérhető, regisztrálható, adatokat és fontos információkat szolgáltat nemcsak a pszichológusnak, hanem a pedagógusnak is. A pszichoterápián kívül a játékot terápiás és diagnosztikai céllal alkalmazhatják a pedagógiában, gyógypedagógiában, beszédterápiában és más területeken is. Annak ellenére, hogy a játékok diagnosztizáló és terápiás mechanizmusának hasznosítása elsődlegesen a pszichológus kompetenciájához köthető, bizonyos játékformákat, játékelemeket a pedagógusok is alkalmazhatnak veszély nélkül.

A következőkben a játéktevékenység kétféle funkcióját fogom bemutatni: a diagnosztizáló és a terápiás funkciót.

A játék **diagnosztizáló funkcióját** sokféleképpen lehet hasznosítani. Viszonylag egyszerűbb forma az, amikor a pedagógus (terapeuta) a gyermek életkori sajátosságának megfelelő játéktípust alkalmaz. Például kisgyermekkorban konstruáló játékokat, óvodáskorban szerepjátékokat, majd később szabályjátékokat. A játékok alkalmazásánál fontos, hogy pontos instrukciót adjunk, megfelelő eszközöket használjunk, hogy kövessük minél pontosabban a megfigyelési és elemzési szempontokat. Az említett játékmódok hasznos információt nyújtanak a gyermek érzelmi, értelmi és szociális fejlettségéről. Minden esetben fontos, hogy a megadott megfigyelési szempontok alapján jegyzőkönyv készüljön a játékról.



A három játéktípus közül a leggyakrabban a szerepjátékokat alkalmazzák. A szerepjátékban nyílt vagy burkolt formában megjelenhetnek a családi konfliktus elemei is. A módszer alkalmazásánál szükséges az idő, eszköz és egyéb feltételek biztosítása. Az instrukcióban a pedagógus (terapeuta) megkéri a gyermeket, hogy játsszon el – bábukkal, tárgyakkal vagy minden eszköz nélkül – bizonyos szituációkat családi életükből, mindennapjaikból. A családi konfliktust megjelenítő szerepjátékhoz szükségesek: anya, apa, gyermek, testvér, valamint a babaszoba, bútorok és más eszközök. A gyermek játékában olyasmint ábrázol, amit szóban nem képes megfogalmazni, vagy nem akar elmondani az élmény zavaró, kínos jellege miatt.

A családi konfliktusok játékos feldolgozásánál megfigyelési szempont lehet:

- Milyen témát jelenít meg a gyermek?
- Milyen eseményeket ábrázol?
- Kivel azonosítja magát?
- Hogyan alakul a szülők, testvér és a gyermek viszonya?

- Milyen agresszióra, félelemre, szorongásra utaló motívumok vannak a játékban?
- Milyen összhangra, harmóniára utaló mozzanatok vannak a játékban?

Szempontok az eredmények elemzéséhez:

- az ábrázolt események fajtái és megoszlása;
- a gyermek érzelmi viszonya a testvérhez, a szülőkhöz, valamint a családi eseményekhez;
- a szerepazonosításra utaló jelek értelmezése;
- egyéb szempontok.

A fenti szempontokat követve lényeges információkat tudhatunk meg a gyermekcsoportról, a gyermek személyiségéről, családi élményeiről és konfliktusairól. Ahhoz, hogy elkerüljük a téves értelmezés veszélyeit, ilyen esetekben is fontos szupervizorral megbeszélni a tapasztalatokat.

Bonyolultabb a helyzet olyan teszteknel, mint a „világteszt”, amelynél pszichológiai ismeretek nélkül nem lehet értelmezni (diagnosztizálni) a teszt részeit: a homokozást, az építés mozzanatait, az építésben felhasznált tárgyakat, a tárgyakkal való bánásmódot, valamint a vizsgálat végén a terapeuta (pedagógus) által feltett explorációs kérdésekre adott válaszokat. Hasonlóan nehéz a bábjáték diagnosztikai értelmezése is. Ebben az esetben olyan pszichológiai ismeretekre van szükség, mint a projekciós játékra való felhívás, a megfelelő diagnosztikai bábsorozat exponálása, felhívó és kiegészítő kérdések alkalmazása, jegyzőkönyvvezetés, valamint a játékértelmezés. A bábjáték értelmezése tehát nagy tapasztalatot és körültekintést igényel. A „sablon- bábjáték” esetén – megfelelő gyakorlat után – aránylag könnyen felismerhetők a projektált tartalmak. Az összetettebb bábjátékoknál már jóval nehezebb a tudatalatti kivetülést, a vágykielégítő játékot elválasztani a konkrét történésektől.

A játék **terápiás funkciójával** kapcsolatban fontos hangsúlyozni Polcz Alaine véleményét: „Nem elhanyagolható az a szempont sem, hogy kellő pszichológiai, pszichoterápiás gyakorlat nélkül sem okozunk vele ártalmat, nem követünk el művi hibát, ha passzívak maradunk, egyszerűen hagyjuk a gyermeket szabadon, folyamatosan játszani, játékát figyelemmel, empátiával követjük” (1974, 72). Ez előny jelent más terápiákkal (például gyermekhipnózissal, racionális emocionális terápiával) szemben, amelyekkel árthatunk, betegséget okozhatunk, ha nem alkalmazzuk őket kellő szakértelemmel. A játékterápia esetén ez a veszély nem áll fenn.

A játékterápia hatékonysága a gyermek életkori sajátosságával van összefüggésben. A gyermeki gondolkodásra jellemző utalások, szimbólumok,

szimulákrum* és mágikus gondolkodás mind megtalálható a játékban. A hatékonyságot fokozza a játék képszerű, vizuális jellege, a dramatikus átélések, a mozgás élménye, az animizmus (életre keltett figurák), valamint az érzelmek kivetítése és leereagálása (elfojtott, rejtett, szégyellt, kínos tartalmak). Emellett nem elhanyagolható az sem, hogy a gyermek életkori sajátossága révén nem alkalmas olyan lélektani munkára, amely elengedhetetlen feltétele a legtöbb pszichoterápiának: introspekció, az érzelmek megfogalmazása és verbalizálása, elvont fogalmi gondolkodás és racionalizálás.

A játék terápiás és diagnosztikai felhasználása különböző módszerekkel történik. Elsőként Anna Freud készítette „játékszobát”, majd Lowenfeld a való világ miniatűr tárgyaiból építeti fel a gyermek és felnőtt „világot”, 1930-ban Schnell János Budapesten játékszobát rendezett be egyéni és csoportterápiás céllal. A harmincas évek második felétől megjelenik a bábozás mint terápiás módszer. Előbb 1935-ben New Yorkban, a Bellevue-kórházban hoznak létre játékterápiás részt, majd 1939-ben Simone Marcus Párizsban hoz létre hasonló intézetet.

A két leggyakrabban alkalmazott játékterápiás módszer a bábjáték és a „világjáték”, ezek közül az utóbbit fogom ismertetni. Ennek a bemutatásával azért foglalkozom alaposabban, mert a tapasztalatok szerint a legjobb és a legátfogóbb diagnosztikai és terápiás módszer. Az is fontos tényező, hogy ezzel a módszerrel az intelligenciaszinttől a személyiség-összetevőig számtalan hasznos információt tudhatunk meg a gyermekről, családjáról és közvetlen környezetéről. Ami a teszt diagnosztikai értékét illeti, Höhn és Hetzek szerint, ez a felnőtteknél alkalmazott Rorschach- és TAT-tesztekkel egyenértékű. A világjáték pedagógiai alkalmazásánál a legfontosabb szempont, hogy e módszer alkalmazásánál a legkisebb annak a veszélye, hogy művi hibát kövessünk el, vagy hogy ártsunk a gyermeknek. A pedagógus feladata, hogy egyszerűen hagyja a gyermeket szabadon játszani, és figyelemmel kísérje a gyermek játékát. A módszer előnye, hogy az építés a gyermek számára nem feladat, hanem öröm és játékélmény, ugyanakkor a felnőttel való kapcsolatteremtés eszköze is.

A világjáték részei

1. Egy 70 x 50 x 7 cm-es kék tálca. A kék szín a folyót, tengert stb. jelképezi.
2. Megfelelő mennyiségű homok (vödörben tárolva), amellyel a szárazföldet lehet kialakítani. Az építésnél a gyermek rendelkezésére bocsátunk homokozó eszközöket is.

* A *simulacrum* latin szóból (jelentése képmás), itt: vázlatosan lejátszott cselekvés. (Lásd: Mérei Ferenc – Binét Ágnes: *Gyermeklélektan*. Budapest, 2001, Gondolat.)

3. A világijáték tárgyai. A világijáték magyar változata 250 tárgyból áll. Ezek a világ tárgyainak kicsinyített másai, és megfelelnek a következő követelményeknek: nagyság, arányosság és megfelelő színek. A színek csak a valósághű ábrázolás szempontjából fontosak, a színszimbolikának nincs önálló szerepe. A világijáték tárgyai a következő kategóriákból állnak: emberek, állatok, növények, épületek, járművek, elemek a természetből, bútorok, berendezési tárgyak és egyéb kategóriák. Ezek a tárgyak jól látható módon, polcon vannak elhelyezve. Az építésnél a gyermek rendelkezésére áll egy megfelelő méretű szék és asztal, amelyen kényelmesen építhet.



Természetesen a világijáték minden részének az értelmezéséhez, valamint a terápiás alkalmazásához klinikai és játékterápiás elméleti tudás és többéves gyakorlati tapasztalat szükséges. Ezért a pedagógusok nem vállalkozhatnak olyan feladatokra, mint a homokozás, a homokozási idő, a teljes építési idő vagy „áthelyezések” értelmezése, jegyzőkönyvkészítésre, illetve lélektani explórációra. Az építés befejezése utána a terapeuta (pedagógus) felhívó kérdéseket tehet fel. A felhívó kérdések diagnosztikai jellegűek (jelzik a problémákat), de terápiás hatásmechanizmusuk is van. Éppen ezért a pedagógusok csak bizonyos felhívó kérdéseket tehetnek fel, és a befejezett világ értelmezésénél elengedhetetlen, hogy igénybe vegyék a szupervizor segítségét.

A leggyakrabban használt felhívó kérdések, és ezek rövid értelmezése

1. „Hol laksz te ebben a világban?” A kérdés az otthon, a család, a gyökerek jellegzetességeinek kifejezője.
2. „Kivel laksz ebben a világban?” Az elsődleges kapcsolatok (szülő, testvér, rokonok) feltárását célozza meg.

3. „Ki vagy te ebben a világban?” A világjáték legfontosabb kérdésének tekinthetjük. Ennek segítségével az én-azonosságról tudunk meg lényeges dolgokat.
4. „Hol süt a nap, és hol van árnyék?” Az árnyék a konfliktusok, traumák, feszültségek, kellemetlenségek szimbóluma. A napsütés a derű, optimizmus és pozitív érzelmek területét jelenti.
5. „Hol üt ki a tűz?” A tűz a gyermek által megélt vagy anticipált veszélyek, veszélyhelyzetek és félelmek szimbóluma. Ennél a kérdésnél fontos, hogy tovább kérdezzünk: „Sikerült-e eloltani a tüzet?” Ez a gyermek szemszögéből a veszély elhárításának lehetőségét tárja fel.

A fenti kérdéseken kívül, a gyermek problémájának függvényében, további felhívó kérdéseket is feltehetünk. A kérdésekre adott válaszok támpontokat nyújthatnak a terápiához.

Egy terápiás folyamatban a világjátékot általában több alkalommal használjuk. A sorozatos építés már maga a terápiás folyamat, amit kiegészít az együttműködés a szülőkkel és a környezettel. Annak ellenére, hogy a módszer nem annyira kidolgozott, mint a többi ellenőrzött, közismert teszt, mégis hasznos és gyors eljárásnak tekinthető, amely számos kiaknázatlan lehetőséget rejt magában (Polcz 1974.).

Összefoglalva a tapasztalatokat elmondhatjuk, hogy a játéktevékenységnek számtalan diagnosztikai és terápiás alkalmazása lehetséges, amelyet nemcsak pszichológusok, pszichiáterek hasznosíthatnak, hanem pedagógusok is. Különbözőbb pszichológiai szakértelem nélkül is hasznos lehet a pedagógusok számára, de fontos lenne, hogy minél több ismeretet szerezzenek ezen a területen. Ezzel is bővíthetik a gyermek megismerésének eszköztárát.

Bibliográfia

- Cole, M. – Cole, S.: *Fejlesztélektan*. Budapest, 2002, Osiris.
- Federspiel, K.: *A lélek egészségkönyve*. Budapest, 1996, Kossuth.
- Mérei Ferenc – Binét Ágnes: *Gyermeklélektan*. Budapest, 2001, Gondolat.
- Polcz Alaine: *Aktív játékterápia és játékdiagnosztika*. Budapest, 1974, Medicina.
- Salamon Jenő: *A megismerő tevékenység fejlesztélektana*. Budapest, 1998, Nemzeti Tankönyvkiadó.