

A magyar népi játékok tantárgyi integrálhatósága és pedagógiai lehetőségei az óvodában és az általános iskola alsó tagozatában

© BUDAINÉ BALATONI Katalin, © ZSÓTÉR Boglárka
Örökös Oktatási Stúdió, Tök & Budapesti Corvinus Egyetem, Budapest
katabaltoni@gmail.com & boglarka.zsoter@gmail.com

A népi játékok hagyományos funkcióit vizsgálva igen nagy különbséget láthatunk a múlt és a jelen között. Míg a természetes felhasználói közegében a játékos tanulási, szocializációs folyamat alappillére volt, addig az elmúlt évtizedek produktummá formáltak. Persze számos játék továbböröklődött. Leginkább azok, amelyekkel az óvodai élet során kapcsolatba kerülhettek a gyermekek, de ezek a játékok már egy teljesen új struktúrát kaptak.

A népi játékok szerepe a játékelményen túl tanulási lehetőséget biztosított a teljes gyermekkor ideje alatt. Közvetlen a születés után az ölbéli játékok segítették az énkép, a testtudat, az érzelmi stabilitás kialakulását. Később ugyanezek a játékok egy szerepcserét követően – amikor már a 3-4-5 éves kisgyermek játszott a babájával vagy egy másik kisebb gyermekkel – a szülői gondozó, nevelő magatartást erősítették, gyakoroltatták. A csoportos játékok lehetőséget adtak arra, hogy egy közösség részeként folyamatos, azonnali visszajelzést kapjanak a résztvevők cselekedeteikre, melyek fontos támpontokat adtak a társas szocializáció terén. A közösségben való játék kialakítja az önfegyelem igényét. A gyermekközösség elítéli azt, aki zavaróan eltér a szabályoktól. Ugyanakkor önmegvalósításra is lehetőséget ad egy új ötlet vagy forma, amelyre pozitívan reagál a csoport (Szentpál, 1964). A mondókák, dalok, prózai részek segítik a gyermekek beszédfejlődését, gyarapítják a szókincsüket, és számos lehetőséget kínálnak az ismeretek bővítésére is. Egy-egy fogócska, bújócska erősítette a stratégiai gondolkodást, a mozgásos játékok az erőnlétet, a szellemi játékok a kreativitást, és folytathatnánk a sort. A játékok tehát cselekvésre, önmegvalósításra, előrejutásra, döntésre készítették a gyermekeket. Ezek azok a tényezők, amelyek jelenleg is a legfontosabbak ahhoz, hogy cselekvőképes, magabiztos fiatalokká, majd felnőttekké válhassanak a gyermekek. Muharay Elemér is úgy nyilatkozott, hogy a népi játékok legfőbb értéke, hogy kihat az egész életre, tehát a művészeteken túl a munkára, az egyénre és a közösségre is (Keszler, 1965).

A népi játékok legfőbb pedagógiai célja az a gyermekek fejlettségének megfelelő tanulási folyamat biztosítása, amelyet nem a szülők vagy a pedagógusok hoztak létre. Lázár Katalin (2002) aktívnek, cselekvőnek és teremtőnek jellemzi a népi kultúrát, valamint rávilágít arra, hogy mivel a gyerekek önmaguknak találták ki, majd formáltak tovább a játékokat, olyan szinteket is határoztak meg, amelyek számukra teljesíthetők. Figyelemre méltó tehát az, hogy ezek a játékok bár gyermekek által formálódtak, kimeríthetetlen pedagógiai eszközként alkalmazhatóak a szülők és pedagógusok irányításával. De ez igen nehéz feladat. Sok évtized óta nem a pedagógiai funkció jár elől, ha népi játékról beszélünk. Sokaknak inkább az óvodai ünnepeken való előadás, vagy egy táncjáték jut eszébe. Holott egy kimeríthetetlen pedagógiai eszköztár rejtőzik bennük, amely kiválóan alkalmas a mai oktatási-nevelési folyamatokban való alkalmazásra.

Hatékonyágának egyik legfőbb oka a több oldalról érkező információ, amely megerősítésként, ellenőrzésként is szolgálhat. Miért is mondhatjuk ezt? Mert ugyanazt a tartalmat a gyerekek elénekelik, elmondják, eljátszák, mutatják, megjelenítik. Ezáltal különböző tanulást segítő módszerek jelennek meg egyszerre. Mindemellett a játékok többsége átjárhatóságot biztosít a különböző korosztályoknak. Számos olyan továbbfejlesztési, valamint egyszerűsítési lehetőségeket biztosítanak, amelyek folyamatos változóként teszik izgalmassá, kihívássá a feladatokat. Így adnak lehetőséget a kreativitásra és az önmegvalósításra is.

Ahhoz, hogy ezeket a pedagógiai lehetőségeket alkalmazzuk, ki kell emelnünk a játékokat az óvodai foglalkozások, néptáncgyűttesek, táncházak sztereotipizált világából. Paradigmaváltásért kiáltanak mindazok, akik már ezen új szemléletmód szerint használják fel mindazokat a készség-, képességfejlesztő lehetőségeket, ismeretközvetítő elemeket, amelyeket ezek a játékok megjelenítenek. Mindezek felismeréséhez egy analitikus szemléletmódra van szükség.

A néptáncoktatás történetét kutatva szembesültünk azzal, hogy már az 1960-as években említést tesznek arról, hogy a különböző táncokban megjelenő mozdulatok, momentumok a népi játékokon keresztül begyakorolhatók és előhívhatók. „*A tánc oktatási folyamat során válik készséggé*” (Antal, 2002:9). Az elmúlt évtizedben a néptáncoktatásban már bizonyítást nyert a táncok mozgásanalitikus szemléletének alkalmazása. Több olyan szakirodalom jelent meg, melyek konkrét módszertani útmutatót biztosítanak az egyes táncdialektusok, tánc típusok elsajátításához. Ezt továbbgondolva juthatunk el ahhoz a számtalan készséghez, képességhez, ismerethez, amelyek fejlődési lehetőségei a mozgástanulás mellett még jelen vannak a játékokban. Feltárást követően valószínűnek tartjuk, hogy a közoktatás különböző szinterein, interdiszciplináris közegeiben integrálhatóak, és még a kompetencia alapú oktatásmodellnek is támpontját képezhetik. Továbbá a mindennapos testnevelés programjában is alternatívát jelenthetnek. Eddigi eredményeink szerint az alábbi tantárgyakba, tananyagokba illeszthetők be a népi játékok: matematika; testnevelés; környezetismeret; ének-zene, irodalom, egészségtan.

A következőkben néhány példán keresztül szeretnénk szemléltetni az analitikus feldolgozás lehetőségeit. Vizsgálati pontnak a kiemelkedő készségeket, képességeket és ismeretközvetítő tulajdonságokat jelöljük meg.

Kecske ment a kis kertbe...

A játék szövege és menete:

*Kecske ment a kis kertbe,
A Káposztát megette.
Siess kecske ugorj ki,
Jön a gazda megfogni!*

- *Kecskemecske! Mit keresel az én kis kertemben?*
- *Káposztát ennék ha volna.*
- *Kapáltad-e?*
- *Épp most kapálom!*
- *Öntözted-e?*
- *Épp most öntözöm!*
- *Gyomláltad-e?*
- *Épp most gyomlálom.*
- *Kecskemecske! Nem félsz, hogy elkaplak?*
- *Nem félek nem bíz én, mert itt is luk, ott is luk, én meg azon kibújok!*

A játék egy négy soros dallal kezdődik, amelyre kézfogással körbe haladunk. Bent áll a kecske, kint a gazda. A dallam végén a kör megáll, és befelé fordul. Megkezdődik a gazda és a kecske között a párbeszéd. A kecske a válaszait imitálva is megerősíti. Ezt követően a körben állók karjukat felemelve kapukat képeznek, amiken keresztül a kecske igyekszik elmenekülni a gazda elől, aki megpróbálja elkapni. A játék addig tart, míg a gazda elkapja a kecskét.

Lázár Katalin (2002) tipológiai rendszerében ezt a játékot a mozgásos játékok közé sorolja, mi azonban további alkotókat keresünk benne a játékszituációk elemzésével. Legjelentősebb eleme a kommunikáció, amelynek két főszereplője van, a kecske és a gazda. Megjelenésük azonban nem azonos. Egyikük a kör középpontjaként, míg másik a közösség háta mögött jelenik meg. Nézetünk szerint a játék kiváló lehetőséget biztosít egy kommunikációs szituáció begyakorlására. A feladat mélysége természetesen mindig függ a környezettől. Nem mindegy, hogy egy megszokott közösségben, vagy egy új, idegen környezetben kerül elő.

Ismeretközvetítési funkcióját tekintve egy termelői folyamatot és a táplálkozási lánc egy mozzanatát vetíti ki. A kiskerti gazdálkodással párhuzamba helyezve az alábbi szövegű népdalt vehetjük elő, amely a nagyobb gazdasági folyamatok megismerésének bevezetésében segíthet:

*Szeretnék szántani, hat ökröt hajtani,
Ha a rózsám jönne, az ekét tartani.*

Összefoglalva elmondhatjuk, hogy ez a játék a környezetismereti nevelés tananyagába illeszthető, és feldolgozva további ismeretek előhívásához, megalapozásához is alkalmazható. Segítséget nyújthat a kommunikációs készség fejlesztésében, gyakorlásában. A többoldali megerősítés is megjelenik. A kecske kergetése közben a stratégiai gondolkodás és a fizikai tényezők is megjelennek. Idősebb korosztálynál továbbfejleszhető a játék azzal, hogy a körben álló közösség a kapuk lezárásával és felnyitásával is segítheti vagy gátolhatja a két szereplő feladatát.

Boglya tetején áll egy gólya...

A játék szövege és menete:

Boglya tetején áll egy gólya,
Koromfekete szárnya, tolla.
Apró a sása, hosszú a lába,
Kis kacska fürdik fekete tóban.

Kört alakítunk, egy valaki pedig széttárt karokkal, fél lábon áll közepén, ő lesz a gólya. A többiek énekelve haladnak körbe. A második sor végén a kör megáll, befelé fordul, a gólya pedig párt választ, akit bevisz magával középre. A következő ismétlésnél már azt énekeljük a dalba, hogy Boglya tetején áll két gólya. Tehát mindig behelyettesítjük azt a számot, ahányan gólyák lettek.

A már említett tipológiai rendszer szerint ez a játék a párválasztókhöz sorolható. A vizsgált szempontokat tekintve legkiemelkedőbb funkciója a számtudat, számolás megjelenése. Azzal, hogy gólyaként középre kerülnek, majd a dalban számként is megjelennek, önmaguk lesznek az összeg alkotóelemei. A játék számos módon variálható az összegek tekintetében. Kezdek ketten, hárman. Gyakorolhatók vele a számok, az összeadás, kivonás, szorzás, osztás. A gyermekek többszöri megerősítést kapnak a játékban az ismeretek elsajátításához. Ezen felül környezetismereti információkat is közöl, számos kiindulási pontja lehet a tananyagok különböző tartalmainak, úgy mint táplálkozási lánc, élőhely, élővilág. Valamint szókincs bővítést figyelembe véve kiemelhetünk szavakat: boglya, koromfekete, sás.

Kacska-liba

A játék menete: Körben guggolunk. Egy valaki a körön kívül megy, mindenki fejét megérinti, és azt mondja: *kacska*. Egy valakit kiválaszt, akit pedig *libának* hív. Ekkor elkezd futni, a liba pedig megpróbálja elkapni. Ha a kergetett vissza tud ülni a liba helyére miután megtett egy kört, akkor a liba megy tovább. Ha elkapják, ismét ő halad körbe.

A játék elemzése során középpontba a felelősségteljes döntés gyakorlását helyeztük. Egy *Tűzet viszek...* vagy egy *Elvesztettem zsebkendőmet...* játékhoz képest, ahol a dallam határozza meg, hogy kivel kerülnek párbajhelyzetbe, itt mindig az egyén dönti el. Tehát különböző szituációkba kerülhet, számos kérdést kell megválaszolni a döntés meghozatala előtt. Ilyen lehet: Fiút, vagy lányt? Barátot? Olyat, akit biztosan legyőz? Olyat, akivel méltó módon küzdhet? Olyat, aki legyőzi és akkor újra övé a főszerep a játékban?

„*A játék: örömteli ösztönélmény. A biztonságérzés esetleges elvesztésének újból és újból való átélése. Amikor a gyermek játék közben ezt az érzést megkérdőjelezi, feszültséget, izgalmat támaszt magában, vagy feszültséget, izgalmat vezet le*” (Falvai, 1977:142). A játék lehetőséget ad arra, hogy a következményeket többször átélve segítse fejleszteni a tudatos döntés meghozatalát. Fontos, hogy a gyerekek szembesüljenek azzal, hogy választásaiknak különböző hozadéka is lehet. A döntésen kívül érdemes megemlíteni, hogy az eseményekre gyorsan kell reagálni, tehát a koncentráció is előtérbe kerül.

E három példa csupán kicsi szelete azoknak a lehetőségeknek, amelyeket a népi játékok magukban rejtenek. A jövő feladata, hogy az általunk is képviselt szemléletnek bizonyítást nyerjünk. Ehhez azonban ki kell dolgozni egy megfelelő mérési módszertant, és össze kell gyűjteni a gyakorlati tapasztalatokat. Ez a munka már megkezdődött, több óvodában és általános iskolában dolgozó pedagógus bevonásával. Bízunk benne, hogy az eredmények elősegítik majd a népi játékok felhasználásának újragondolását, pozicionálását.

Irodalomjegyzék

- ANTAL László (2002): *Néptáncpedagógia*. Budapest: Hagyományok Háza.
- FALVAY Károly (1977): Játék és táncos mozgás az iskolában. *Tánc tudományi Tanulmányok*, 1976-77, 139-153.
- KESZLER Mária (1965): A magyar gyermektáncmozgalom történetéből. *Táncművészeti Értesítő*, (4), 140-160.
- LÁZÁR Katalin (2002): *Gyertek, gyertek játszani I.* Budapest: Eötvös József Könyvkiadó.
- SZENTPÁL Mária (1964): *Gyermektáncok I.* Budapest: Tankönyvkiadó.