

# Játék és tudástár: a könyvtár országos gyermekkönyvtáros konferencia

## BEVEZETŐ

Az MKE Gyermekek-  
könyvtáros Szekciója  
és a Móricz Zsigmond  
Megyei és Városi Könyvtár  
a Nemzeti Kulturális Alap  
támogatásával

## JÁTÉK ÉS TUDÁSTÁR: A KÖNYVTÁR címmel

2007. november 9-10-én or-  
szágos gyermekkönyvtáros  
konferenciát szervezett  
Nyíregyházán.  
Összeállításunkban a kon-  
ferencián elhangzott elő-  
adások és programok szer-  
kesztett anyagait tesszük  
közzé



## MEGHÍVÓ

Az MKE Gyermekek-  
könyvtáros Szekciója  
és a  
Móricz Zsigmond Megyei és Városi Könyvtár  
tisztelttel meghívja Önt a

## JÁTÉK ÉS TUDÁSTÁR: A KÖNYVTÁR címmel országos gyermekkönyvtáros konferenciájára.

A konferencia ideje: 2007. november 9-10.

Helyszín:

Nyíregyháza, Móricz Zsigmond Megyei és Városi Könyvtár  
(3. emelet)

## PROGRAM

2007. november 09. péntek

10<sup>h</sup>-11<sup>h</sup>

**JÁTÉKRA HÍVÓGATÓ.** Sz. - Sz. - B. megyei népi  
gyermekjátékok kisiskolások előadásában.

**KÖSZÖNTŐK:**

Csabai Lászlóné  
Nyíregyháza Megyei Jégvár Város polgármestere

Dr. Bihari Albertné

a Móricz Zsigmond Megyei és Városi Könyvtár igazgatóhelyettese  
Budavári Klára

az MKE Gyermekek-  
könyvtáros Szekció elnöke.

Moderátor: Ignác Lászlóné, gyermekkönyvtárvezető

11<sup>h</sup>-11<sup>h</sup> **A JÁTÉK SZEREPE A SZEMÉLYISÉGFEJLŐDÉS-  
BEN**

Előadó: Sári Irén pszichológus, családterapeuta (Veszprém)

11<sup>h</sup>-12<sup>h</sup> **A NÉPI JÁTÉKOK HATÁSA A GYERMEKI LÉLEKRE**

Előadó: Dr. Lázár Katalin PhD, tudományos főmunkatárs,  
MTA Zenetudományi Intézet (Budapest)

12<sup>h</sup>-12<sup>h</sup> **MÁRTON-NAPI NÉPSZOKÁSOK.** Dramatikus és zenés  
bemutató foglalkozás - felvételről.

Vezető: Tóthné Szomolya Ágnes gyermekkönyvtáros és  
Vareha Beáta fejlesztő pedagógus, a "Csiripitya" Játéktár  
munkatársa, MZSMVK (Nyíregyháza)

12<sup>h</sup>-13<sup>h</sup> **JÁTÉK - ÓRÁK IDEJÉN.** A játék lehetőségei az  
iskolában.

Előadó: Kriston-Bordi Zsuzsanna tanító,  
közoktatási szakértő (Nyíregyháza)

13<sup>h</sup>-14<sup>h</sup> Ebéd (Luther Márton Evangélikus Kollégium)

14<sup>h</sup>-14<sup>h</sup> **"A JÁTÉK, AZ GYÖNYÖRŰ..."** című kiállítás megnyitja  
Budavári Klára, az MKE Gyermekek-  
könyvtáros Szekció elnöke.

14<sup>h</sup>-15<sup>h</sup> **NÉPI ESZKÖZS GYERMEKJÁTÉKOK A SÓSTÓI  
MÚZEUMFALU ANYAGÁBÓL**

Előadó: Dr. Bodnár Zsuzsanna néprajzkutató, muzeológus,  
Múzeumfaló (Nyíregyháza)

15<sup>h</sup>-18<sup>h</sup> **FORGÓSZÍNPAD** (három csoportban)

→ **"A JÁTSZÓTÁRSAM, MONDD, AKARSZ-E LÉNNI..."**: ISMER-  
KEDÉS A "CSIRIPTANYA" JÁTÉKTÁRRAL, KÖZS JÁTÉK

Vezető: Vareha Beáta és Kaszár Erika, a Játéktár munkatársai

→ **CIMBORA UTCA.** A Cimbara Klubhalozat és a Cimbara

Alapítvány bemutatkozása.

Moderátor: Molnár Péter Zsuzsa Cimbara nagykövet,  
(Balatonalmádi)

→ **A FELÚJÍTOTT KÖNYVTÁR MEGTEKINTÉSE**

Kelaula: Dr. Gál Józsefné, Gondai Ágnes, Mátyás Lászlóné

19<sup>h</sup> Vacsera (Luther Márton Evangélikus Kollégium)

20<sup>h</sup> **BARÁTI TALÁLKOZÓ** (Luther Márton Evangélikus Kollégium)

→ **"DALBA ZÁRT KÖLTÉSZET"**. A Rege együttes előadása.

→ **MOLDVAI TÁNCBÁZ.** Közreműködik a Dalszöv együttes és  
Antal Roland táncpedagógus.

2007. november 10. szombat

Moderátor: Budavári Klára

9<sup>h</sup>-9<sup>h</sup> **"A JÁTÉK, AZ GYÖNYÖRŰ..."** című kiállítás díjazottjainak  
jutalmazása.

9<sup>h</sup> - 9<sup>h</sup> **MEGELEVENEDŐ JÁTÉKGYŰJTEMÉNYEK -**

**KISS ÁRONTÓL LUKÁCSY ANDRÁSIG**

Előadó: Dr. Kriston Vázi József jótétkutató, etnográfus,  
Jósa András Múzeum (Nyíregyháza)

9<sup>h</sup>-10<sup>h</sup> **MULTIMÉDIÁS JÁTÉKOS OKTATÓ PROGRAMOK**

**KISISKOLÁSOKNAK**

Előadó: Réthely-Prikkel Brigitta tanársegéd, ELTE IK  
(Budapest)

10<sup>h</sup>-10<sup>h</sup> **INTERNETES JÁTÉKOK, AZOK HATÁSA ÉS**

**VESZÉLVEI A GYERMEKI LÉLEKRE**

Előadó: Jávorszky Ferenc könyvtár-informatikus, Szent  
István Egyetem (Jászberény)

10<sup>h</sup>-11<sup>h</sup> **KEREKASZTAL BESZÉLGETÉS ÉS ESZMECSERE**

**HATÁRON TÚLI KÖNYVTÁROSSÁKKAL**

**A KONFERENCIA ZÁRÁSA**

13<sup>h</sup>-14<sup>h</sup> Ebéd (Luther Márton Evangélikus Kollégium)

Fakultatív program:

Városnézés Nyíregyházán és Sóstón (szombaton, ebéd után).

Idegenvezető: Dr. Bihari Albertné igazgatóhelyettes

Kisérő programok:

**BOHÓCKODÓ.** Sántáné Bencze Jolán tisztadai nyugdíjas gyűjtő

bohócgűjtemények kiállítása.

100 éve született Astrid Lindgrén.

A Svéd Intézet és a Svéd Nagykövetség vendorkiállítás.

Támogatók:



## Játékra és konferenciára hívogató



**Regisztráció.** A vendégeket *Gosztongyi Enikő*, az MKE Gyermekkönyvtáros szekció vezetője és *Mátyás Lászlóné*, az MZSMVK fiókhálózati osztályvezetője fogadja



A konferencia elnöksége köszönti a résztvevőket: *Ignácz Lászlóné* gyermekkönyvtár-vezető, moderátor, *Budavári Klára*, az MKE gyermekkönyvtáros szekció elnöke, *dr. Bihari Albertné* igazgatóhelyettes és *Szokol Tibor*, Nyiregyháza Megyei Jogú Város Közgyűlésének Gyermek-, Ifjúsági és Sportbizottságának tagja (fenn)

A konferencia ötletgazdája és háziasszony, *dr. Bihari Albertné*, az MZSMVK igazgatóhelyettese (balra)

**Játékra hívogató.** A *Vikár Sándor Zeneiskola* növendékei szabolcs-szatmár-beregi népi gyermekjátékokat adnak elő



## A gyermeklélek nyelve a játék

**Suri Irén, pszichológus, családterapeuta, Veszprém**

Az emberi személyiség fejlődésének van egy sor korai feltétele, amit a környezetnek biztosítani kell ahhoz, hogy a személyiség egészséges módon ki tudjon bontakozni.

Ilyen feltétel pl. a csecsemővel való testi kontaktus és érzelmeteli foglalkozás, a szeretet légkörében folyó kommunikáció.

A szülők modellhatása az egyik legerősebb szocializációs erő, ehhez természetesen kell a szülők fizikai jelenléte és a velük való érzelmi kapcsolat.

A modellhatás, utánzás a gyerekek életében a játék keretein valósul meg, még a beszédtanulás folyamatában is.

A megfigyelt viselkedésmintát a kisgyermek általában fantáziában gyakorolja először, azután viszik át megfigyelhető játékokba, csak később próbálják ki a megfelelő szociális helyzetben, amelyek az adott viselkedésmódot igénylik.

Az azonosulásban a szociális viselkedés összetett elemeit tanulja a személyiség, a szociális szerepeket sajátítja el.

Az emberi személyiség bonyolult szociális és pszichológiai hatásrendszerben fejlődik, ezek nyomán nyeri el egyéni jellegzetességeit. A leglényegesebb hatások a családból származnak, de fontos és hasznos a különböző, közösségi nevelési rendszerek jelentősége a gyermekek életében, mert a nevelő személyisége a szülői mintákra ráépülő azonosulási modell lehet, aminek megfelelő érzelmi kapcsolat esetén akár korrekív jelentősége is lehet.

A gyakorlatban dolgozódik ki az életkornak megfelelő viselkedés, felkészülés a felnőttkorra. A fantáziában már kezdettől fogva folyik ez a gyakorlás, és ez a leginkább a játékokban mutatkozik meg.

A játéknak igen nagy a jelentősége a szocializáció során,



melyben a komplex társas emberi valóságot dolgozza fel. A leginkább relációkat, személyeket testesítenek meg a játékok, babák. A játék maga természetesen jó eszköze a feszültség-levezetésnek is.

A gyermeki fantázia folyamatosan fejlődik és egyre több valóságelemet épít magába.

A gyermek főleg azt tanulja meg, hogy a társadalom által adott szerepviselkedési keretekben hogyan valósíthatja meg a saját céljait. A szereptanulás a serdülőkorig tartó folyamatában nagy szerepet kap a fantázia, melyre érzelmileg reagál a gyermek.

A fantáziák tartalma mozgásokban, egyszerű játékokban legtöbbször töredékesen, részleteiben jelenik meg. Ezért tűnik a külső szemlélő számára néha értelmetlennek. A magányos játék is gyakran társak jelenlétében történik, de a partnert a fantázia jeleníti meg a gyermeknél.

Ha a gyermek biztonságérzete nem alakul ki, akkor szívesebben játszik magában és hagyatkozik a képzeletére, mert nem alakult ki az az élettapasztalata, hogy az anyában lehet bízni.

Az egyszerű játékok is fontos tanulási folyamatokat közvetítenek. A gyermek ezekben az egyszerű játékokban intimitást, közeledést, távolodást, feszültségtűrést, stb. gyakorol és tanul. Ezek a tapasztalatok vezetnek el az igazi társas játékhoz, az iskoláskor összetett játékához. A játékban kitüntetett a másik gyermek, mert ő jobban benne van a játékban. A felnőttek részéről mindig van zavaró tényező pl. a kommunikáció, a nevelő jellegű viszony, a korlátozás. A felnőtt szinte biztosan korlátozza a gyermek agresszív megnyilvánulásait a játékban, vagy a gyermeki mozgást, viselkedést.

A másik gyermek az egyenrangú kommunikációs partner szerepét tölti be, ilyen szempontból nagy a jelentősége a kortárs csoportoknak. A gyerekcsoportokban magát másokkal össze tudja hasonlítani, alkalmazkodni kezd a csoportnormákhoz. Nagyon fontos a kommunikáció, a kölcsönösség, az agresszió megnyilvánulásainak szabályozódása a gyermek fejlődése szempontjából.

## A játék mint kifejezőeszköz

A gyereknél a verbalitáshoz kötött elvont gondolkodás csak a 6. életév tájékán alakul ki és a kisiskolás koron végig fejlődik. Az érzelmek, indulatok fogalmi úton egyébként is nehezen kifejezhetők, befolyásolhatók. A gyerek a játékban ki tudja fejezni a problémáit, megjeleníti mindazt, ami foglalkoztatja.

A környezet aránytalanul, birtokba-vehetetlenül nagy a kicsi gyerek számára, de a gyerekek élettelen tárgyak segítségével úrrá lehetnek a följük növekvő dolgoknak. Ezt már az ősember is felismerte, ezért adott játékként a valóságos világ kicsinyített másait gyermekei kezébe. A dolgok kicsinyített mása megszelidíti a világot, veszélytelenebbé teszi azt. A birtokba vétel a megismeréses tanuláson, a manipuláción, utánzásban, ismétlődő játékokon keresztül történik. A nehezen feldolgozható élménytől, erősebb izgalomtól úgy igyekszik megszabadulni a gyerek, hogy az adott helyzetet cselekvően megismétli, eljátssza. A gyerekeknek nem igénye a valóság teljes megismétlése, átteszi a játékába. A gyereknél a játék - valóság, értelem - érzélem, impulzus - akarat nem izolálódott szintek. A gyerek annak érdekében, hogy a feszültségétől megszabaduljon, nemcsak a cselekvéseket ismétli meg, hanem impulzusait, félelmeit tudatos és nem

tudatos vágyait is a játékon keresztül helyezi a külvilágba. Ezért tudjuk a gyereket a spontán játékos cselekvés útján megismerni. Miközben játszunk a gyerekekkel, modellt nyújtunk neki, feltárjuk a problémáit. Ahhoz, hogy fogalmunk lehessen a játszásról, segíthet, ha a kisgyerek játszását jellemző befejeledkezésre gondolunk. Nem a tartalom a fontos, hanem egy visszavonultság közeli állapot. A játszó gyerek világából nem képes könnyen kilépni és a betolakodást sem veszi jó néven. A játszás tere egy belső lelki valóság. A játékban közvetlen fejlődés történik. *A játszás feltételezi a bizalmat*, melynek alapja a kezdeti baba-anya közötti ösbizalom kialakulása. A játék lényegében kielégülés. Akkor is így van, ha intenzív szorongáshoz vezet. Ha a szorongás mértéken felüli, tönkreteszi a játszást. A játék elválaszthatatlan velejárója az izgalom. Csak a játszásban lehet a gyerek és a felnőtt szabadon kreatív. A játszás kreativitás és önmagunk keresése, a külvilághoz való teljes viszonyulás. A játszás - ugyanúgy, mint a pszichodrámaiban - gondolat, érzélem és cselekvés egységében jelenik meg. A gyerekek nagyon élvezik, ha maguk találhatnak maguknak tárgyakat, ötleteket játékaikhoz. A játékban feldolgozzák gyűlöletüket, levezetik agresszivitásukat. A felgyülemlt sértettség és harag úgy hat a gyerekekre, mintha belülről fojtogatná valami. A játék során megtorlás nélkül fejezheti ki gyűlöletét, agresszív késztetéseit.

Egy jó környezetnek el kell fogadnia, hogy az agresszió hozzátartozik a gyerekekhez, és elfogadható formában engedni kell az indulatok levezetését.

Így alakul csak ki a gyerekekben az őszinteség élménye, hogy nem kell rejtegetnie, titkolnia érzéseit. Azt könnyen megértik a szülők, hogy a gyerekek örömből játszanak. Azt már sokkal kevésbé, hogy szorongásuk vagy kontroll híján szorongáshoz vezető képzeletük, késztetéseik uralása végett is játszanak. A szorongás gyakran a legfőbb részét képezi a játéknak. A túlzott szorongás fenyegetése kényszeres vagy ismétlődő játékokhoz vagy a játék örömeinek túlzott kereséséhez vezet (lásd: játékgép-szenvedély). Ha túl erős a szorongás, a játék az érzelmi kielégülés pusztá túlhajszolásába történik, ez a maszturbáció. Amíg a gyerekek az öröm kedvéért játszanak, kérni lehet tőlük, hogy hagyják abba. Amennyiben a játék kapcsolatos a szorongással, nem tarthatjuk vissza őket anélkül, hogy ne okoznánk zavart, konfliktust. A felnőtt személyisége az élettapasztalatokkal érik, a gyerek személyisége saját és a többi gyerek, illetve felnőttek játékotletlein keresztül fejlődik. A felnőttet a külső-belső élmények gazdagítják, a gyermek ezt főleg a játékban és a fantáziában találja meg.

A kisgyermek nagyrészt a játékon keresztül kezdi elfogadni a többiek független létezéshez való jogát. A játék teret kínál érzelmi kapcsolatok kezdeményezéséhez lehetővé téve a szociális kapcsolatok fejlődését. A normális játszás integráló hatással van a személyiség fejlődésére. Súlyos személyiségzavarral a gyerek nem tud játszani, mert a belső valósághoz fűződő viszony szétválk a realitással fenntartott kapcsolattól (hasít). A játék - az álomhoz hasonlóan - az önismeret szolgálatában áll.

A gyermek-pszichoterápiában a játékban megnyilvánuló közlésvágyat aknázzuk ki a felnőtteknél alkalmazott beszélgetés helyett. A játszás önmagában is terápia. Lényeges, hogy a kisgyermeket olyan emberi személyiségnek tekintsük, akiben kezdettől fogva megvan az összes intenzív emberi érzés, bár kapcsolata a világgal még csak alakul.

## A népi játékok hatása a gyermekekre

**Dr. Lázár Katalin PhD tudományos főmunkatárs,  
MTA Zenetudományi Intézet**

A 21. század elején, a szerencsejátékok, sportjátékok, számítógépes játékok korában nem elég csak a „játék” terminust használni, hanem pontosítani is kell. A népi játékot évszázadokkal vagy évtizedekkel ezelőtt az a közösségi izlés hozta létre, amelynek köszönhetjük a népmeséket, népdalokat, néptáncokat is. S mivel a közösségi izlés nem volt minden közösségben ugyanolyan, sőt időben is változott, a népi játékoknak is változatai alakultak ki.

Van-e értelme annak, hogy korunk nagyvárosaiban is népi játékokat tanítsunk a gyermekeknek? Ehhez tudnunk kell, hogy a népi játékoknak mi volt a funkciójuk a hagyományos közösségekben, s meg kell vizsgálnunk, hogy ezt a funkciót be tudják-e tölteni ma is.

### A népi játékok hagyományos funkciója

A hagyományos közösségekben a gyermeket szinte születése pillanatától játékokkal vették körül: akkoriban és ott nem ismertek más játékot, csak a népi játékot. A gyerekek a kötelező általános iskolai oktatás bevezetése előtt nem jártak iskolába; a környező világról a tudnivalók a játékokon keresztül jutottak el hozzájuk. A játék segítette őket abban, hogy elsajátítsák a mindennapi élethez szükséges tudnivalókat, beilleszkedjenek a közösségbe, amelybe születtek, és megismerkedjenek annak kultúrájával.

A játékokon keresztül kerültek kapcsolatba a külvilág tárgyaival és lényeivel (gondoljunk a babakészítésre, homokvárépítésre, naphívogatókra, állatmondókákra). Az anyagokkal és a belőlük készült tárgyakkal kapcsolatban nemcsak felszínes ismereteket szereztek, hanem bálni is megtanultak velük. A tárgykészítő játékok során megtanulták, hogy milyen anyagot hogyan használhatnak fel (bodzából lehet puskát készíteni, tölgyfából nem), az eszközös ügyességi játékokban pedig megtanultak bálni a bottal, kötéllel, madzaggal, labdával és egyéb eszközökkel.

Nem kis része volt a játéknak a gyermek mozgáskul-

túrájának kialakításában: a guggolós játékokban meg kellett tanulnia úgy leguggolni, hogy ne essen el, a kifordulásban a kör közepének háttal körben járnia, az ugróiskolában fél lábbon ugrálni, a versenyfutásban, fogócskákban gyorsan futni, és még sorolhatnánk a példákat. A játékok között számos olyan van, amely izmokat is fejleszt (birkózás, kötélhúzás, talicskázás, láncszakító stb.). Minél inkább háttérbe szorulnak ezek a játékok, annál több kívánnivalót hagy maga után a gyermekek testi állapota, s tudhatjuk, miért van mostanában olyan sok görbe hátú, keveset mozgó, lomha gyerek. A népi játékok között számos olyat is találunk, amelyek a közösség kultúráját, az életvitel szabályait közvetítik a gyermeknek. Utánzó és szerepjátékok során sajátítják el, hogyan kell viselkedni különféle helyzetekben.

De nemcsak a mozgáskultúrát, a szellemi kultúrát is főleg a népi játékok közvetítették a gyermekeknek: számos szöveget megtanultak (mondókákat, énekes körjátékok rövidebb-hosszabb szövegeit), énekeltek, ügyeskedtek, rejtvényeket fejtettek, tárgyakat és személyeket kerestek stb.

Végül, de nem utolsósorban a játszás során szabályokat tanultak meg azok funkciójával együtt, és közösségi kapcsolataik is így kezdtek kialakulni. Számos olyan játékkal ismerkedtek meg, amelyek a szabályok betartása nélkül nem működnek: ha pl. a fogócskákban a megfogott nem vállalja a fogó szerepét, a játék ellehetetlenül; ha a kidobós játékban a kidobott játésző nem áll ki, nem lehet folytatni a játékot. A játék közben pedig megtanulták az együttműködést is másokkal (játészótársaikkal, csapattársaikkal), és érezhették, milyen fontos másokkal egy csapatba tartozni. A játék tehát szerepet játszott a közösségi kultúra szabályainak elsajátításában és a szocializációs folyamatban is.

Mindezekre a mai társadalomban élő gyermeknek is szüksége van. A népi játéknak nagy előnye, hogy ezeket nem didaktikusan tanítja meg, és nem tananyagként gyakoroltatja. A gyerekek szeretnek játszani, és ha hagyományos módon tanulják a népi játékokat, észrevétlenül sajátítják el a tudnivalókat játék közben. Az ismétlést, gyakorlást a játékban rejlő motiváció biztosítja.

### Archaikus elemek a népi játékokban

Az előzőekben megállapíthattuk, hogy a népi játékok nagy mennyiségű ismeretanyagot hordoztak és hordoznak ma is. Ennek az ismeretanyagnak egy része a magyarság kultúrájának olyan elemeit tartalmazza, amelyek a felnőttek között már nem ismertek, és a gyermekek játékaiban is rejtve jelennek meg. A néprajzkutatók számára a népi játékok valóságos kincsesbányát



A konferencián mintegy 150 fő vett részt

jelentenek akkor is, ha a gyermekek nincsenek tudatában annak, hogy játékaik, a bennük előforduló cselekmények vagy szövegek milyen eredetűek, és mi volt a jelentőségük több száz vagy néhányszor tíz évvel ezelőtt.

*Általános elemek.* Vannak olyan játékok, amelyek nemcsak a magyar népi kultúrában, hanem más népek kultúrájában is megjelennek. Minden földrészen elterjedt játék a fogócska és a bújócska. Vajon minek köszönhető ezek széles körül ismertsége?

*Fogócskák.* A fogócska olyan népi játék, amelynek lényege, központi eleme (játékmagja) a gyorsaság. Számos típusa ismert, különféle szabályok járulhatnak hozzá, amelyek a fogó vagy a menekülő mozgásterét korlátozzák, a megfogás módját szabályozzák, járulhatnak hozzá szövegek, dallamok, de mindegyik típusban az a lényeg, hogy van, aki menekül, és van, aki kerget. Ha a kergető utoléri a menekülőt, az lesz a kergető, vagy az is kergető lesz (utóbbi esetben egyre több a kergető, végül a menekülő elfogynak).

A játékban nem nehéz felismerni az üldözött és üldöző szerepének eljátszását. A lényeg ugyanaz, mint ami a ragadozó állatok egy része és zsákmányállataik között lejátszódik. A ragadozó üldözi a prédául kiszemelt állatot: ha utoléri, a préda elpusztul, ha nem éri utol, a ragadozó esélye az életben maradásra csökken. A gyorsaság tehát ebben az esetben létkérdés. Ilyen szempontból érthető, hogy annak fejlesztése már jóval az emberré válás előtt fontossá vált: nemcsak a gyerekek futkosnak, fogócskáznak, hanem számos állatfaj kölykei is. Az ember számára is fontos volt a fürgeség, gyorsaság; ez az oka annak, hogy játékaiknak egy részében az központi szerepet foglal el, és minden emberi közösség játékaik között megtalálható.

*Bújócskák.* A bújócskák központi eleme a rejtőzködés és a megtalálás. A játékosok egy része elbújik, más része (gyakran csak egy játékos) keresi a többieket. Akit megtalál, az vagy kiáll a játékból, vagy ő is kereső lesz, amíg mindenkit meg nem talál.

A fogócskákhoz hasonlóan itt is a ragadozó és zsákmány viselkedésének utánzásáról van szó, ám itt más a stratégia. A préda életben maradása nem gyorsaságától, hanem rejtőzködő képességétől függ, a ragadozónak pedig fürgeség helyett elsősorban arra a képességre van szüksége, hogy a zsákmány hollétét felfedezze. Nem csoda, hogy ez a fajta játék is fölfedezhető minden emberi közösség játékaik között.

*Az ősi magyar hitvilág elemei.* Egyes játékoknak szövegében, cselekményében az ősi magyar hitvilág bizonyos elemei maradtak fenn. A kereszténység felvételekor ezek a magyar kultúrából eltűntek, de a gyermekek játékaikra nem ügyelt senki. Azokban számos archaikus elem fennmaradt napjainkig, ha az azokat őrzők nem is tudnak róla, mit jelentenek a szövegek, cselekmények.

*Kis kacsza fürdik.* A „Kis kacsza fürdik fekete tóba” szöveg kisebb kifordulás körjátékaiban és nagyobbak párválasztó körjátékaiban is előfordul. Általában nem is gondolunk bele, mit éneklünk, ahogy a gyerekek sem törjük a fejüket.

A fekete tó a kutatások szerint a halál, a nemlét fekete vize. Ezen úszik a kis kacsza, amely összevethető a finn nemzeti eposzban, a Kalevalában megjelenő teremtmésszel. Nyelvrokon népünk mitológiája szerint a teremtés során a kacsza tojik egy tojást, amely a tengerbe hullik, és darabjaiból alakul ki a világ<sup>1</sup>.

*Érthetetlen szövegek.* Régészetiileg is igazolt elképzelés volt, hogy a túlvilágon hasonlóképpen folyik az élet, mint a mi világunknak, de minden fordítva van. Az elképzelés alapja a vízben való tükröződés lehet.

Az „alvilág”-nak már a neve is jelzi, hogy alul van, s alkalmas választó a mi világunk és az alvilág között a víz. (Vö. a görög mitológiában a Léthé stb. [?], továbbá víz alatti világokról a mesék). Ha a vízbe nézünk, és mosolygunk, tükröképünk is mosolyog, ha szemöldökünket ráncoljuk, tükröképünk is ráncolja: minden ugyanúgy van tehát a víz alatt, mint fölötte. Csakhogy ha fölemeljük bal kezünket, tükröképünk a jobb kezét emeli föl, a vízben tükröződő fáknak pedig alul van a csücska, felül a töve, vagyis ugyanaz történik és ugyanaz van az alvilágban, mint a mi világunkban, csak fordítva.

Ebből az következik, hogy ami fordítva van, az kapcsolatban van az alvilággal. Az ősi magyar hitvilágban az alvilág nem azonos a kereszténység poklával, ennek ellenére ártó szellemek és istenségek lakhelye lehetett (v.ö. a görög alvilággal, Hadésszal, aki nem kifejezetten kellemes isten). Az alvilággal kapcsolatban lévők tehát rendelkezhetnek hatalmas és segítő erőkkel, de ártó hatással is.

A beszédben is megjelenik az alvilággal való kapcsolat. Ha valamit fordítva mondunk ki, nyilván az alvilág valamely istenségével vagy szellemével beszélünk, aki csak így érti meg, amit mondunk<sup>2</sup>. A fordított beszéd pedig érthetetlen (neltetehtre dészeb), következésképpen ha valaki érthetetlen dolgokat mond, akkor az alvilági istenségekhez, szellemekhez fordult.

A képzetet erősítette, hogy az orvosok és papok latinul beszéltek, ami a nép számára éppoly érthetetlen volt, mint a fordított beszéd. „A régies fordulatok, érthetetlen vagy teljesen értelmetlen mondatok sokszor éppen homályosságuk miatt hatékonyak. A katolikus egyház áldozásnál használt ünnepélyes szavait: „hoc est corpus”, a népnyelv mágikus „hökusz-pökusszá” változtatta.”<sup>3</sup>

Fordított, illetve érthetetlen szöveg a népi játékokban számos helyen található. Fordított felsorolás jelenik meg a közismert „Bújj, bújj, zöld ág” szövegében. Annak jellegzetes eleme a „szita, szita, péntek, szerelem csütörtök, dob szerda” fordulat, amelyben ösvallási elem a fordított sorrendben való felsorolás<sup>4</sup>. A visszafelé számlálás is varázsló mondóka: a népi gyógyításban pl. kelés, szemölcs elmulasztására használatos<sup>5</sup>.

*Érthetetlen szöveg például a „titkos beszéd”,* a Tuvudsz ivígy, amelyben a beszúrt szótagok miatt beavatatlanok számára érthetetlen szövegek jönnek létre. A legtöbb érthetetlen szöveg a kiolvasók között található. Ipolyi a kiolvasást a ráolvasás szinonimájaként említi, mint az általános bűvölés és varázslás értelmében használt igézés szóval azonos értelmű kifejezéseket. „Szótáraink a szavat ez értelemben eddig, mint látom, nem ismerik; annál jobban népünk, gyakorolva maig kitünőleg bizonyos marha bajokban, az állatokba, sertés, ebek füleibe esett nyű, pondró st. gyógyjakint, mit ekkép a ráolvasás vagy kiolvasás által szoktak eszközölni, hogy belőlök kiessenek, elmondva bizonyos, majd értelmesb, majd értelmetlen szavakat, a mint azok egyszerűen az eszközölni kívánt tényre vonatkoznak s ezt kifejezik, vagy pedig értelmetlen s azért valószínűleg régi

2..Lásd BIRKET-SMITH 1969. 326. 1.

3. BIRKET-SMITH 1969. 326. 1.

4. Lásd pl. KOVÁCS – TÁTRAI 1978. 417. 1.

5. Lásd pl. KOVÁCS – TÁTRAI 1978. 417. 1. A visszafelé való számlálás is varázsló mondóka, amelynek rokon népi elterjedését említi Munkácsi Bernát (MUNKÁCSI 1905. 58–59. 1.).

1. Lásd IPOLYI 1929. I. köt. 168. 1.

mythosi formulák elmondásából állanak<sup>6</sup>. A Magyarság Néprajzában pedig ezt olvashatjuk a kiolvasókról: „A kiolvasó-verseket, amelyekben értelmes szavak értelmetlenekkel vannak keverve, sőt némelyiket egészében értelem nélküli hangszeregségek alkotják, külföldi magyarázók minden népnél egyezően vallási szertartásokkal tartják kapcsolatosnak<sup>7</sup>. A kiolvasószövegek egy része teljes egészében értelmetlen, más része értelmetlen szavakat, szövegrészeket tartalmaz. A teljes szöveg értelmetlen az Antanténusz,<sup>8</sup> az Öndöndesz<sup>9</sup> és az Apa cuca funda luka<sup>10</sup> változataiban, értelmes szövegrészek is találhatóak a Dudalma, dudalma,<sup>11</sup> ill. az Unoma-dunoma<sup>12</sup> típusokban. Az „Antanténusz” nemzetközileg elterjedt kiolvasó, „az indoeurópai számsor fonetikailag torzított alakja”.<sup>13</sup> Az „Apa cuca funda luka” értelmetlenné torzult román táncszó, amint arról Mayland Oszkár („a magyar-román összehasonlító folklorisztikával is foglalkozó néprajzkutatónk<sup>14</sup>)” részletesen ír. Közli az eredeti formát és a fordítást is: „Hop cup Pui de lup! Fug din cale Să mă duc! (Hop cup Fióka farkas! Fuss az útból, Hogy elmenjek)”. Ezután közli a megállapítást: „Tehát román versike ez, mely fülbemászó rythmikus alakjánál fogva beszínlelte magát e magyar nép fülébe.”<sup>15</sup>

**Labda és hinta.** A labdajátékok elterjedtsége, ismertsége vetekszik a fogócskákéval és bújócskákéval. Mágikus hátterükről is szól a szakirodalom, amely szerint pl. Mexikóban a labdajátékokra használt tér az eget, a labda pedig a napot jelképezte<sup>16</sup>. A labdajáték kultikus jelentősége a labda gömb alakjával és azzal függhet össze, hogy az eldobott labda ballisztikus útja hasonló a Nap látszólagos napi pályájához<sup>17</sup>.

Egyes adatok arra mutatnak, hogy a labda mellett az üllőhintának is volt kultikus szerepe. Az üllőhinta lengő mozgása a labda mozgásának éppen tükröképe, tehát ha a labdajátékok a felső világ istenségeihez kapcsolódnak, a hintázás az alsó világ isteneihez jelent kapcsolatot. Ezt látszik igazolni egy hawaii mese, amelynek hőse, Hi-ku az alvilágba megy halott kedveséért; amíg az alvilág királya az egyik hintán hintázik, ő a másikon felviszi kedvese lelkét a felvilágba, ahol a tetem talpához érintve az átjárja a testet, és így a leány feléled<sup>18</sup>. Talán az udmurtok tavaszi hintázásának<sup>19</sup> is az a szerepe, hogy a gonoszt távol tartsa a földetől, az új vetéstől. A hintázás kultikus jelentősége mára a magyar népi tudatból eltűnt, emlékét mindössze néhány szövegmotívum őrzi.

6. IPOLYI 1929. II. köt. 152-153. l.

7. N. Bartha 1943. 390. l. Jegyzetben utal Hetzer, Hildegard: Das volkstümliche Kinderspiel és Bolton, Henry Carrington: The Countingout Rhymes of Children c. műveire.

8. Lásd pl. LAZÁR 1997. 299-300. számok.

9. „Endendesz” szövegkezdettel Lásd pl. BAKOS 1953. 90. l. 37. sz.

10. Lásd pl. BAKOS 1953. 94. l. 64. sz.

11. Lásd pl. LAZÁR 2003. 2. rész, 181. szám.

12. Lásd pl. KISS Á. 1891. 44. l. 11-13. számok.

13. BORSÁI 1984. 37. l.

14. KÜLLÖS 1978b. 413. l.

15. MAYLAND 1896. 113. l. (NB. A szerző ebben a számban két tanulmányt közöl: neve a tartalomjegyzékben, a címekben és a fejléceken az itt használt „Mayland”, a cikkek alatti aláírásokban „Mailand”.)

16. BIRKET-SMITH 1969. 341. l.

17. Lukácsy a mexikói „tlachtli” labdajátékkal kapcsolatban írja a következőket: „Pontos eredetét nem ismerjük, de agyagból vagy kőből készült kis labdajátékos-figurák már i.e. 1500-ból fennmaradtak. A legrégebbi ismert játékpályát a hondurasi Copanban tárták fel, és a maga idejében Közép-Amerikától egészen a mai Arizonáig játszották. A tlachtli-pálya mitológikus értelmében magát a világot jelentette, amelyben az „istenek” döntötték el a világ sorsát.” (LUKÁCSY 1964. 265. l.)

18. VAMOS 1963. 42-43. l.

19. VIKÁR 1984. Kisérfűzet 11. l. Az udmurt tavaszi hintázásról csak annyit tudunk, hogy a közölt dal a hinta hűvösi folszerelések, illetve pünkösdi leszerelések hangzik el. A hintázás szerepéről, illetve a hintázás közben énekelt dalról Vikár nem közöl adatokat.

**Vesszőparipa.** Ki gondolna arra, hogy a vesszőparipa, a boton vagy napraforgószáron való lovaglás is az archaikus hitvilág elemét őrzi? Ha azonban a népmesék vasorrú bábjára, boszorkányára gondolunk, rögtön világosabbá válik az összefüggés. Az alsó és felső világ istenségeihez el kellett utazni ahhoz, hogy kapcsolatot lehessen teremteni velük. A felső és alsó világ istenségeihez is el lehetett jutni a sámándob segítségével, az alvilágba azonban egy boton, növény száron, seprűn is el lehetett lovagolni.

**Analógiás mágia.** Az analógiás mágia párhuzamot von különféle események közé, így próbálja elérni valaminek a bekövetkeztét. Ismert hiedelem volt, hogy ha valahol sok eső esik, az emberek is megnőnek, akár a növények. Ma már csak tréfásan mondjuk, ha egy magas emberrel találkozunk, hogy sok eső eshetett az ő gyermekkorában. Ezt a hiedelmet tartalmazza az esőbíztaó mondóka szövege: „Esik eső, essen, Zab szaporodjék, Búza bokrosodjék, Az én hajam olyan legyen, Mint a csikó farka, Még annál is hosszabb, Mint a Duna hossza!”<sup>20</sup> A lányoknál a dús, hosszú haját az egészség jelének tartották, és az volt az elképzelés, hogy az eső éppúgy megnöveszti a haját, mint a zabot, búzát.

Babonává vált egykori hiedelmet tükröz a vasfog kérése<sup>21</sup> is. Az analógiás mágia szerint ha az egér ad fogat, az ugyanolyan erős és egészséges („vasfog”) lesz, mint az övé. Ezért ha valakinek kiesik a tejfoga, az egérhez fordul: „Egér, egér, adjál nekem Vasfogat, vasfogat, Én meg adok csontfogat!”<sup>22</sup> A mondóka hatását erősíti, ha a vasfogat kérő a háta mögé dobja a kiesett fogat, főként ha bal kézzel.

**A kimondott szó ereje.** „A szó mágikus erejébe, a bizonyos körülmények közt, előírt módon kimondott szó teljesülésébe vetett hit igen régi, a mágia kezdeteivel egyidős. A mágiának minden korban, minden népnél fontos eszköze volt, önállóan is, összetett eljárások részeként is. Többlete a mágikus cselekményekhez képest, hogy kimondja célját, és ezzel mintegy magában hordja teljesülését. Legegyszerűbb formái egyszerű *felszólítások*, *parancsok*, *ohajok*: a mágiával befolyásolni kívánt személyhez, tárgyhoz, természetfeletti lényhez.”<sup>23</sup> Ennek a mágikus képzetnek a gyermek világában való megjelenése a mondókákban tükröződik.

Ezért bíztak a gyerekek abban, hogy ha hideg, esős időben mondják: „Süss fel, nap”, akkor a nap kisüt. Ha az esőt biztatják („Ess, eső, ess”), akkor esni fog. Ha a katicát kéri: „Szállj el, szállj el, Katicabogárka, Mondd meg nekem, merre visz az utam!”, akkor a katica megmutatja, merre mennek el a szülői házból, vagyis merről jön a kérő. Ha a golyát kéri: „Gólya, gólya, vaslapát, Hozzál nekünk kisbabát!”<sup>24</sup>, akkor gyermek fog születni a házban. A megfelelőképpen megfogalmazott kérdésekre választ kapnak, kéréseik teljesülnek.

A kimondott szó erejébe vetett hitet tükrözi a gyógyítók egy része is. A gyógyítókat Ipolyi a pogány kor bűvös formuláival azonosítja. „Lényegük egyszerűen abban áll, hogy azok a pogány vallás imádságai, áldás formulái voltak, melyek a szükségben, baj s betegségben alkalmazva a tárgyra, melytől a menekedés, szabadulás kívánatos volt, vagy minek megnyerése ohajtatott, elmondattak”<sup>25</sup>. Az „Ájbáj, kecskeháj, Ha meggyógyul, majd nem fáj”<sup>26</sup> mondóka szöveg „eredetileg ráolvasás volt, egyes vidékeken még ma

20. LAZÁR 2006. 2/180. szám.

21. Lásd pl. MNGY 1872b. 253. l.

22. LAZÁR 2004. 3/163. szám.

23. POCs 1990. 656. l.

24. LAZÁR 2002. 178. szám.

25. IPOLYI 1929. II. köt. 153. l.

26. LAZÁR 2004. 2/170. szám.

is használatos kelések, daganatok gyógyítására<sup>27</sup>.

*Sámánisztikus gyógyítás.* A gyógyítás az ősi magyar hitvilág szerint a sámánok feladata volt. A betegség ok valamely ártó szellem volt, aki megszállta a beteget. A sámán elküldte egyik lelkét az alsó vagy a felső világba, megkérdezte az istenségeket, hogy mit kell tenni ahhoz, hogy a szellemet kiengeszteljék és a beteg meggyógyuljon. Az istenségek elmondták, mi a teendő, a sámán pedig tolmácsolta azt a betegnek.

A gonosz, ártó szellemek elzavarásának módja volt a zajkeltés. Innen ered az évkezdő szertartások lármája (a regölésben a láncos bot zörgetése, szilveszterkor a dudálás, kolompolás stb.), és innen ered a sámándobbal, illetve egyéb zajkeltő eszközökkel való gyógyítás is. Ezt tükrözi a gólyamondókák szövege: „Gólya, gólya, gilice, Mitől véres a lábad, Török gyerek megvágta, Magyar gyerek gyógyítja Sípbal, dobbal, Nádi hegedűvel”<sup>28</sup>

Gyógyító, szépségvarázsló erővel ruházták fel a másik kedves és népszerű költőzömadarat, a fecskét is. A fecskével kapcsolatos hiedelmek egyike volt, hogy elviszi a szeplőket. „A fecske „Isten madara” volt általánosan ismert hit szerint. (...) Arra is van adat, hogy az első fecskét kalaplevéve köszöntötték (Kalotaszeg), vagy megjelenésükkor tenyerükbe fújtak, hogy egész évben szerencsések legyenek. Általános volt az első fecske megjelenésekor „szepplőelvitető” mondókát mondani, arcot „lemosó” mozdulatok kíséretében: „Fecskét látok, szeplőt hányok”<sup>29</sup>. Ipolyi Arnoldnál olvasható a fecskéről: „...nálunk is az első fecske láttára a leánynak meg kell mosdani, hogy az egész nyáron át szép és fehérarcú maradjon (...), vagy ha kinek szeplője van, midőn tavaszkor első fecskét lát, dörzsölje meg tenyerével arcát s kezeit keresztbe téve, azokkal vállait érintve mondja: „fecskét látok, szeplőt hányok”, mire elveszti szeplőjét, s meg lesz attól óva az egész nyáron át”<sup>30</sup>.

*Varázskör.* A bújó-vonuló játék az ősi pogány hitvilág egyik elemének, a tavaszi határjárásnak az emlékét őrzi. „A határjáráshoz kapcsolódó történeti hagyományokra és vallási szertartásokra a 16-18. sz.-tól vannak adataink, ezek azonban régebbi gyökerű, a tavaszkezdéssel kapcsolatos népszokások termékenységbiztosító szokásaira utalnak”<sup>31</sup>.

A mágikus jelentőségű szertartást a kereszténység a húsvéti határjárás szokásaként őrízte meg, amelynek célja szintén a földek, a termés védelme a károktól. „Somló vidékén a fehérvasárnap litánia után és Zimányban húsvét első vasárnapjának délutánján kezükben felszalagozott zöld ágat tartva, páronként hosszú sorban, összefogódzva végigjárják az utcákat s közben csak ez alkalomra szóló nótákat énekelnek”<sup>32</sup>. „A szokás, amely más európai népek körében is ismert volt, kereszténység előtti képzetek továbbhordozója: a körüljárt terület, a tavaszi vetések megvédése a gonosz, a fagy, a jégverés stb. ellen”<sup>33</sup>. Megértéséhez a körformáig kell visszanyúlnunk. A kör praktikus szempontból kiválóan alkalmas a védekezésre: a legtöbb csapatban élő, védekező állatfaj is úgy áll föl a ragadozók támadása esetén, hogy kört

alkotnak a bikák, szarvukkal kifelé állva, s a körön belül vannak a nőstények és a borjak. Az emberi kultúrában is gyakori a védő kör, pl. a várakat védő, többé-kevésbé kör (de mindenképpen magába visszatérő görbe) alakú falak, és az azokat is védő várarkok. Talán az ilyen gyakorlati megfigyeléseknek is köze volt a körforma védő szerepének mágikussá válásához, amely már a középkorban közismert volt a magyar nyelvterületen és máshol is. Ha valaki boszorkányok vagy rontás ellen saját magát akarta megvédeni, kört húzott maga köré. A megfordulás szintén a körhúzás, az esetleges rontó hatalmak elleni védekezés egy formáját mutatja; ez máig él a magyarok legközelebbi nyelvrokoni, a hantik (osztjások) között, akik minden szertartás közben, minden rituális ének előadása után háromszor megfordulnak maguk körül.

Ha nagyobb közösséget, egy egész falut akarnak védeni a rontó hatalmak ellen, azt kell körülkeríteni. Erre a legalkalmasabbak a még tiszta hajadon leányok, akik körülkerülik a falut. Ennek már gyakorlati haszna, jelentősége a mágikus mellett nincsen, de a mágia annyira szívós, hogy a szokás az ókori görögöktől a 20. század közepéig fennmaradt. Még a 20. századból is van olyan gyűjtés, amely szerint egy évben egyszer, húsvét vasárnapján járták a hajadon leányok a „Bűjj, bűjj, zöld ág”-at. A szokás rituális jelentőségének megszűnésével a bújó-vonuló játék a többivel egyenrangú, bármikor játszható vonulós játékká vált.

Mindezzel fel kívántam hívni a figyelmet a népi játékok szövegében és cselekményében megőrzött néhány archaikus elemre, amely az ezek iránt érdeklődők számára is érdekessé teheti a játékokat. Továbbra is az azonban a véleményem – amit már számos fórumon szóban és írásban is kifejtettem –, hogy a játékokat nem ezért kell tanítani. A játékot azért kell tanítani, a gyerekekkel és felnőttekkel azért kell játszani, hogy a gyerekek (és a felnőttek is) jól érezzék magukat a világban, és testileg, lelkileg, szellemileg egyaránt gyarapodjanak.



**A Márton-napi népszokások. A foglalkozásról beszél Tóthné Szomolya Ágnes gyermekkönyvtáros és Vareha Beáta, a Csiriptanya Játéktár munkatársa**

27. TÁTRAI 1988. 589. 1.

28. Lázár 2002. 177. szám.

29. Pócs 1990. 540. 1.

30. IPOLYI 1929. II. köt. 45. 1. A fecske üdvözlésére más népektől is van példánk: „a németb. (...) az első fecske láttára szentet kell a földből kiánni? – az újgörögöknél maig a szokás, hogy martius 1. a gyermekek faragott fecske képével énekelve járnak az utcákon; a svéd nép háromszoros öröm kiáltással üdvözlözi az első fecskét” (uo.).

31. MNL 2. 1979. 487-488. 1. „határjárás” szócikk.

32. SZENDREY Á. – SZENDREY Zs. 1943. 151. 1.

33. MNL 2. 1979. 606. 1. „húsvét” szócikk.

## Játék órák idején

**Kriston-Bordi Zsuzsanna tanító, közoktatási szakértő, Nyíregyháza**

A játék szó tartalma igen összetett, s tudom, a téma szakértői – akik itt most sokan jelen vannak – igen érzékenyek a helyes fogalmi használatra. Az új pedagógiai lexikon szómagyarázatát választottam, a tudományos magyarázatok közül, ez tartalmazza a legfontosabb jellegzetességeket erről e tevékenységről: „A játék olyan, az emberiség társadalmi- történeti fejlődésének során létrejött sajátos tudatforma, tevékenység, amely szimbolikus formában megőrzi a kultúrfokok jelentős, szellemi és tárgyi javait, egyúttal tükrözi az adott kor társadalmi, gazdasági és műveltségbeli értékrendjét, valamint előlegezi annak továbbfejlődési irányait.” (Kriston Vízi József)

A konferenciára készülve megkérdeztem a mai téma legfőbb művelőit – a gyerekeket – a játékkal kapcsolatban. Beszélgetés során néhány egyszerű kérdést tettem fel, s rövid választ vártam rá 6–10 évesektől.

Az első kérdésem az volt: *Mi a játék?* A gyerekek számára komoly gondot jelentett megfogalmazni a választ erre a kérdésre. A legtöbben az „amikor játszunk” vagy az „amivel játszunk” meghatározást adták, néhányan egészen konkrétan gondolkodtak: kártyázunk, babázunk, labdázunk. Természetesen cseppet sem vagyok meglepve attól, hogy a játék kifejezés a gyerekek fejében szinte axiómaként jelenik meg: a játék az játék, mit kell ezen annyit magyarázni.

Sokkal könnyebben feleltek a „milyen játékot ismertek” kérdésre, ám érdekes módon először minden gyerek valamilyen játékstílust, játékeszközt említett: baba, kisautó, kártya, különböző társasjátékok.

Éppen ezért a következő kérdésem az olyan játékra vonatkozott, amihez nem használunk eszközt, tárgyat, példaként a fogócskát említettem. Nem meglepő, hogy a gyerekek mindegyike viszonylag sok játékot tudott megnevezni, például: fogócska, bújócska, Koszorú-koszorú, piros pacs, Kő-papír-olló, s még sorolhatnám, mert a megkérdezett 30 gyermek 17 különböző játékot sorolt fel. Ami meglep, elgondolkodtat, és el is szomorít egyben, hogy

- egyrészt a gyerekek által felsorolt játékok szinte azonosak voltak, függetlenül attól, hogy a gyerek 1. osztályos volt vagy 4-es,
- másodsorban ugyanezeket a játékokat ismerték és játszották a gyerekek 20 évvel ezelőtt, amikor tanítani kezdtem
- s végül a mai gyerekek által felsorolt és legkedvesebbként emlegetett játékokat magam is játszottam kisiskolás koromban.

A gyerekektől a beszélgetések során utójára azt kérdeztem, hogy „*miért játszunk?*”. A válaszok ennél a kérdésnél váltak szét először korosztályonként. Az első osztályosok még a „szeretünk játszani, jó dolog játszani” válasz körül mozogtak. A kicsit nagyobbak már az „azért, hogy ne unatkozzunk, ha játszunk, akkor hamarabb telik az idő” feleletet is adták, míg a legtapasztaltabbak már úgy gondolták: „okosodunk tőle, tanulunk belőle”.

A legkedvesebb válasz azonban számomra mégis egy kis elsős sziporkája, hogy miért is játszunk: mert ha nem játszánk, miért készítenének a felnőttek annyi szép játékot.

Ahhoz, hogy a gyerekek szabadon tudjanak játszani, kellő mennyiségű játékot kell ismerniük. Ez első sorban a felnőttektől függ. Az óvodából általában sok tapasztalatot hoznak magukkal ezen a téren. Emlékeztetni kell őket a tanult játékokra, s újakat kell tanítani-bemutatni nekik, és a dolog innen kezdve pedagógusfüggő. Ha a tanító néni

keveset ismer a gyerekek repertoárja is szűkös lesz, ha sokat, tud, akkor változatosan fognak tevékenykedni.

Játék közben a gyermek tanul, optimális körülmények között: fejlődik a megismerő tevékenység, bővül a valóságról alkotott képzet; alakul a norma-, szokás-, és szabályismeret; fejlődik a mikromozgás, a manipuláció; a gyermek alkotó tevékenységet folytat; segít másokat, elfogadja mások segítségét; fejlődik az együttműködés, a bizalom; megtanulja elviselni és megtanulni a sikert és a kudarcot; megfigyelnek szerepeket, és az utánzással valósítják meg.

Hogy mennyire igaz ez az utolsó megállapítás a kisgyermekekre, egy példa kiválóan bemutatja: Első osztályos kisgyermek szabadidejükben iskolást játszanak. Már az is elgondolkodtat, hogy miért használják erre a szünetet, de az egy másik előadás témája lehetne. Tehát játszanak, van feladat és ellenőrzés, iskolások és tanító. A tanító szerepét ezen a napon egy olyan kislány kapta, aki néhány napja került az osztályba másik iskolából. A kislány kiabál: „Üljetek le! Hallgassatok már el! Csend legyen! Hozd ide az ellenőrződet! Azonnal gyere ide, kapsz egy beírást!” tanítványok egy darabig türnek, majd felháborodottan rászólnak: „Nem vagy jó tanító néni! Zsuzsa néni nem szokott így beszélni velünk.”

A tény, hogy ezt 6–7 évesek felmérték nagyszerű, de elszomorító az ügy másik oldala, az a kislány, akit társai nem fogadtak tanítónak, nem kétséges, hogy milyen mintát láthatott a másik iskolában.

## Játék órák idején

Azt már láthatjuk, hogy játék közben tanul, de a mai pedagógia sarkalatos kérdése, hogy tanulás közben játszik-e?

A hagyományos felépítésű órák csak a jól nevelt didaktikai játékokat tudták befogadni, olyanokat, amelyek semmilyen körülmények között nem borították fel az órai rendet. Pl. olvasás órai „játék” a csillagolvasás, melynek lényege, hogy egy kijelölt tanuló olvas és olvastat: ő olvas egy mondatot, aztán szólít valakit, megint ő olvas stb. Közben mindenki fegyelmezett és koncentrált, mert csak az játszik jól, aki figyel, illően jelentkezik. A szólító pedig maga akarata szerint dönt. Kérdéses, hogy ezt a játékot valójában ki élvezi, ez nem derült ki a didaktikai játékok gyűjteményét tartalmazó kötetből.

A mai órai játékok már jelentősen különböznek ettől. Az új elvek, a napjainkban sokat emlegetett kompetencia alapú oktatás felbontja az órai kereteket, sőt a hagyományos egyenes háttal ülő rendet is. A padeszomszédok együtt dolgozhatnak, egymással játszhatnak, beszélhetnek, sőt sokszor csoportok alakulnak ilyen céllal. Szerencsére az oktatás szabályozói, a NAT és a kerettantervek már külön hangsúlyt fektetnek a szociális kompetenciák között a játéktevékenységre. Végre a magasabb szinteken is elismerik, hogy a kisiskoláskor legfontosabb tevékenysége a játék. A tanórai játék során a tanulók általában aktívak, könnyebben megismerik a szabályok betartásának fon-



tosságát, az együttműködés örömét. A játék lehetőséget biztosít a tanuláshoz szükséges képességek fejlesztésére. A közös élmény során jól fejleszthető a szociális kompetencia: a kitartás, az együttműködés, az önbizalom, a mások iránti bizalom. A szerepjátékok lehetőséget teremtenek valóságos helyzetek átélésére, akár feldolgozására is, általuk kiválóan fejleszthető a kommunikációs kultúra.

Szerencsére a legjelesebb tankönyvkiadók a lehető leggyorsabban alkalmazkodtak ezekhez az elvárásokhoz, szerzőiket arra buzdítva, hogy a tananyagot bőségesen fűszerezzék meg játéklehetőségekkel. Ezekben a könyvekben már nem csak a megszokott didaktikainak nevezett játékok, hanem pl. hagyományos vagy népi játékok szerepelnek, vagy társasjátékok a tantárgyhoz kapcsolódó játéktáblával, leírással.

### Játékorák idején

Most már tehát csak *a játéktanítás lehetőségét kell megteremteni*. Az Közoktatási törvény betartásával, a mindennapost testnevelés megvalósításával már mindenhol megteremthető a lehetőség, hogy valódi játékorák legyenek az iskolákban.

A budapesti VIII. kerületben működő Vajda Péter Általános Iskolában már évek óta folyik néptánc-oktatás, és folyamatosan gondot jelentett, hogy mi legyen azokkal a gyerekekkel, akik valami oknál fogva nem táncolnak (mert pl. asztmás, vagy felmentett vagy csak egyszerűen nem akar-tud-szeret táncolni). Sokáig ők csak ültek a tornaterem padjain, míg a többiek táncoltak, gyakorlatilag büntetés-ként élték meg a helyzetet, hisz nem csinálhattak ez idő alatt mást, és még jónak is kellett lenniük közben, hogy ne zavarják a munkát. Őket ki- és megmentendő találtuk ki, hogy ugyanabban az órában velük egy másik pedagógus foglalkozzon, s hogy mégse távolodjanak el teljesen a többiek tevékenységétől - hagyományos játékokkal ismerkedjenek.

Természetesen, ahogy az évfolyamokon feljebb haladtunk a játék mellé beszivárgott a tradicionális kultúra megismerése is – ahogy a néptánc órán sem kizárólag a lépések elsajátítása a cél, hanem hogy a gyerekek megismerjék és elfogadják a jelenlegitől eltérő kultúrát, a hagyományos népi életmód jellemzőit.

Ezek alapján természetesen az elsősök óráit a játékok megismerése, a játszás töltötte ki, a negyedikesekkel a játékok köré már hagyományismeret is társult.

A játékok válogatásánál igyekeztünk alkalmazkodni a fiúk, lányok, és a különböző korú gyerekek érdeklődéséhez. Ez fontos és alapvető szempont és ellentmond a jellemzőnek nevezhető pedagógus által irányított frontális játékoknak. Különösen a 3–4. osztályos korokban már nem szívesen játszanak együtt a fiúk a lányokkal és fordítva, s nincs is miért erőltetni. Éppen ezért körültekintő és alapos munkát kellett végeznünk a játékorák tervének összeállításakor. Például a második osztályosok játékcsoportjában sok kislány is volt, nekik több körjátékot, ugróiskolákat, fogócska variációkat választottunk anyagul. Ebben a korban még a kisfiúk is szívesen beállnak a körjátékba.

Az én csoportom kizárólag fiúkból állt, természetes, hogy összeállításomban jobbra mozgásos, ügyességi és sportjellegű játékok szerepeltek, mint például a Huszárfogó, a Nemzetes, a Túróvásár vagy a Topelec. A gondos játékválogatás és felkészülés ellenére az indulás nem volt zökkenő-

mentes, de nem kellett hosszú idő hozzá, hogy a játékorára híre elterjedjen és lassan a táncórára járók is szívesen csatlakoztak volna a játékosokhoz.

Amikor az időjárás kedves volt hozzánk, akkor a szabadban töltöttük a játékorát, s különböző fogó- és labdajátékokat játszottunk, megtanultuk a métázás alapjait, ha pedig a terembe kényszerültünk, olyan eszközös játékokat játszottunk, melyek kis helyigényűek, és kellően szórakoztatóak, pl. a csüdözés, golyózás. S itt kell megjegyezni, hogy a hagyományos játékok milyen remekül játszható egyáltalán nem hagyományos eszközökkel: a csüdözéshez hagyományosan a disznóláb apró csontjait használták, de ennek híján a színesrúd-készlet 1-et érő fehér kis kockája tökéletesen megfelel a célnak.

A tucatnyi fiú szinte kivétel nélkül lelkesen várta ezeket a játékorákat. Minden alkalomra több játékkal is készültem, de előfordult, hogy csak egyfajta játszottunk rogyásig, s én már szívem szerint lelkesítettem volna őket új játék felé, de ők nem unták el egész órán. Tagadhatatlanul az is előfordult, hogy nem hagytak érvényesülni, mert a korábbi alkalmakkor tanult játékokat kezdték el maguktól mindjárt az óra elején, ilyenkor inkább csak felügyeltem a játékot, s adott helyzetben azért azt megengedték, hogy döntőbíró legyek.

Az együtt játszott csaknem 30 óra alatt két tucatnál több játékot tanultak meg tanítványaim, s ami legnagyobb örömet jelent számomra, hogy többször tapasztaltam: ezeket a játékokat akkor is sajátjukként játszották, ha nem velem töltötték a szabadidejüket. A gyerek akkor tud szabadon játszani, ha sok, változatos játékot ismer, amiből hangulata, érdeklődése, társasága s ezer más szempont alapján válogathat. Ha csak keveset ismer, előbb-utóbb elunja azokat, s ha tetszik, ha nem önmaga szórakoztatására kitalál olyan dolgokat, amiről felnőtt fejjel már azt mondjuk ez nem jó játék, nem jó vagy nem játék.

*„Csináljon bármit, ami nyitogatja szemét és eszét, szaporítja tapasztalatait. Ő azt hiszi: csak játszik. De mi már tudjuk, mire megy a játék! Arra, hogy e világban, otthonosan mozgó, eleven eszű és tevékeny ember váljék belőle.”*  
(Varga Domokos)



**Budavári Klára szekciónök nyitotta meg „A játék, az gyönyörű...” című kiállítást a játékoskedvű gyermekkönyvtárosok munkáiból**

## Népi eszközös gyermekjátékok a Sóstói Múzeumfalú anyagából

**Bodnár Zsuzsanna néprajzkutató muzeológus, Múzeumfalú, Nyíregyháza**

„A játék a gyermek vágya, hogy már felnőtt legyen,  
s a felnőtt álma, hogy újra gyermekké váljon”

Gágyor József

A Sóstói Múzeumfalú Északkelet-Magyarország egyetlen szabadtéri néprajzi múzeuma. 7,5 hektár területen egy „múzeumi falú” szerkezetébe foglalva mutatja be megyénk változatos népi építészetét és lakáskultúráját. A lakó- és gazdasági épületeken kívül az orsós faluközpontban található a templom, a harangtorony, a parókia, az iskola, a kézműves műhelyek, a szatócsbolt és a kocsmá. A Sóstói Múzeumfalú néprajzi gyűjteménye több mint húszezer néprajzi tárggyal rendelkezik, ebből 536 db a népi gyermekjáték. A gyűjtési területünk Szabolcs-Szatmár-Bereg megye. A gyermekjátékok mindkét nagy csoportja, a játékszerek és játék eszközök is megtalálhatók a gyűjteményünkben. A Múzeumfalú anyagából rendezett időszaki kiállítások sora bizonyítja a népi gyermekjátékok iránti érdeklődést.



Gyermekjáték-kiállítás a Sóstói Múzeumfaluban

### Gyűjteménytörténet

A gyűjtést végző néprajzkutatók: 1930-as évektől Kiss Lajos és Nyárády Mihály megyei gyűjtései (Timár, Vaja, Tiszabercel, Nyíregyháza); 1960-as évektől Erdész Sándor (Kisvárdá és környéke); 1979-es Nemzetközi Gyermekévhez kapcsolódó pályázat gyermekjátékok és rekonstrukciók készítésére (Rohod, Gyulaháza); 1980-tól Bodnár Zsuzsanna néprajzi gyűjtései a megye területén.

**Gyűjtési módok:** véletlenszerű gyűjtések: más tárgycsoportokkal együtt kerültek a játékok a gyűjteménybe (gazdálkodási-, háztartási eszközökkel, bútorokkal); tárgy együttesek bekerülése (egy-egy falú játékkészlete egyszerre került a gyűjteménybe); ún. néma tárgyak: a tárgyak a maguk pusztá megjelenésében anyagukkal, formájukkal, díszítésükkel szólhatnak a kutatóhoz, de életükről, emberi, társadalmi vonatkozásairól semmit nem árulnak el; játékszerek – játékeszközök (sport: szánkó, korcsolya, stb. – ügyességi: bige, labda, pörgettyű); a felnőttvilágot utánzó tárgyak száma aránytalanul magas gyűjteményünkben; „A munkába való belenevelődés” – Kresz Mária (anyaszerep – háztartás, apaszerep – földművelés, állattartás).

A paraszti társadalomban a játék: természetes anyagból készült (vessző, gyékény, szalma, csuhé, kukoricaszár, növényi termések, fa, csont, agyag, szőr, stb.); ezek az anyagok könnyen hozzáférhetők és nem nagy értékűek; a játék készítése természetismeret igényel (a játékszerek legnagyobb csoportja az élővilágot, az állatokat utánzó tárgyak); a természetes anyag miatt a tárgyak pusztulása.

**A játékkészítés módja:** a gyermek első, közvetlen környezetében található anyagok, tárgyak (kavics, csont, papírdoboz, kupak); az egyéni tárgyalkotás öröme, sikerélménye (az önállóan készített tárgy szép és megbecsülendő); együttkészítés testvérekkel, barátokkal, esetleg szülőkkel, nagyszülőkkel; alkalmazkodó képesség fejlesztése, személyiségfejlesztés.

**A játék formáját meghatározza:** a készítő és a játszó anyagi, társadalmi helyzete (a fürni, faragni tudó parasztember gyermekének játéka különbözik a módosabb, vásárokat járó gazda gyermekének játékaival); a játszás helye (a lakóház szobája, az udvar, gazdasági épületek, legelő); az alkalom (hétköznap, ünnepnap); az adott évszak; a játszó gyermek kora és neme.

**A néprajzi kutatás folyamata:** tárgygyűjtés; leltárkönyv (terminológia fontos); leírókarton készítése; fotók; javítás, restaurálás; műtárgy elhelyezése a raktárban; revízió; jelenkutatás (mely időszakig végezzünk játékgyűjtést).



Háztartási eszközök kicsiben

**A gyűjtemény bemutatása:** leánygyermekek játécai: babák (szalma, csutka, csuhé, gyékény, tők, mákgubó, rongy); a lányok, asszonyok használati tárgyainak kicsinyített másai (gyűrű, nyaklánc, karkötő, ruhanemű); a háztartás eszközei (mángorló, sulykoló, teknő, sütőlapát, gyűrődészka, guzsaly, stb.);

**Függőgyermekek játécai:** a gazdálkodás kicsinyített másai (vályú, létra, gereblye, ásó, talicska, szekér, gémeskút, különböző állatfigurák, stb.); fegyverek (kard, pisztoly, vízipuska, krumplipuska, íj, nyílpuska, parittyá, csúzli, buzogány, kés, stb.)

**Játékpisztolyok****Lovas szekér**

*Fiúk-lányok játékaik:* labda, különböző anyagokból készült állatfigurák, sárkány, paprikajancsi, pörgettyű, stb.; hangadó játékszerek, hangszerek: pörgettyű, fa-, gomb-,

dióbrugattyú, kereplő, csörgő, fűzfasíp, kóróhegedű, köcsögduda, dob

*Sportszerű játékok:* labdák (rongy, szőr, füles kótya, babzsák), szánkó, korcsolya, bakszekér, gólyaláb, golyó, kocka, karika

**Szőrlabda**

A játékgyűjtemény megismertetésének lehetőségei: időszaki, kamarakiállítások rendezése; publikálás, résztanulmányok készítése; konferenciák, előadások; pedagógusok, könyvtárosok, népi játékkészítők továbbképzése; önálló gyűjteményismertető katalógus készítése.

A játék az emberi élet egyik legősibb és legegységesebb sajátossága. A tradicionális paraszti társadalomba született gyermek a játék segítségével illeszkedett be az őt körülvevő társadalomba, a családi, falusi munka, szórakozási alkalmak révén. Elsajátította a társas érintkezés szabályait, belenevelődött a felnőttek világába. A népi gyermekjátékok a maguk tiszta egyszerűségében felbecsülhetetlen értéket jelentenek napjaink gyermeknevelésében is.

Sajnos a mai gyermekek közül már egyre kevesebben tudnak igazán játszani. A boltban vásárolt kész játékok megfosztják őket a tárgyalkotás örömétől, a sikerélménytől. A mi feladatunk, hogy megmutassuk a másfajta lehetőségeket művelődési házakban, múzeumokban, gyermekkönyvtárakban.



**Séta Sóstón, a Múzeumfaluban. Kalauz dr. Bodnár Zsuzsanna muzeológus**



Ismerkedés a Csiriptanya Játéktárral, és séta Cimbora utca kiállítási tablói előtt



A Rege együttes



Jó hangulatú baráti találkozó



Moldvai táncház

## Megelevenedő játékkönyvek Kiss Árontól Lukácsy Andrásig

**Kriston Vizi József** játékkutató, etnográfus, **Jósa András Múzeum, Nyíregyháza**

Amikor 2006 októberében több százan adtuk egymásnak a kilincset s az újabb stafétát (legyen az most pl. egy ugrókötél fogantyúja!) a MZSK Játéktárának ünnepi avató hétvégéjén, jól éreztük, hogy ez egyúttal a hazai játékkultúra történetének fejezetévé válik majd. Akkor is (miként előtte), majd később is hányszor felvetődött a kelet-magyarországi táj hazából indult legendás *Kiss Áron* (1845–1908) pedagógus, játékkutató, gyűjtemény- és közösségszervező neve és munkássága, akinek életműve is könyvekkel indult (Szatmárnémeti, Sárospatak), folytatódott (hisz' az OPKM elődjének létrehozásában is ott fáradozott!), majd teljesedett ki – témánkhoz kapcsolva most – az 1891-re, egyszerre, egy évben három/féle kiadásban is megjelent „Magyar gyermekjáték-gyűjtemény” című opus. A közép-európai mércével is egyedülálló vállalkozás 1883-ban kezdődött s az akkori kultuszkományszat pártolása révén bő fél évtized alatt össze is állott a nagy mű! Kiss Áron és társainak a célja nem volt más, mint a kortárs gyermekkultúra minőségének emelése, az asszimilálódó, ám továbbra is sokszínű Monarchia magyar városaiiban élő családok számára „immár nem gügyögő, döcögve magyarított rémeccskék...”, hanem a dajka-ízék megelevenítése. Mindez a játék és a játszás univerzális nyelvén, amely inkább összekötött (akkor is), minthogy szétválasztott volna...

Kiss Áron és kortársainak műve, teljesítménye olyan nyira etalonnak számított, hogy *Kodály Zoltán* (kinek nevét éppen e napokban vette fel a Nyíregyházi Főiskola új kulturális központja), a szigorú ítéző, a magyar nyelv, a kultúra becses értékeinek ápolója külön is felemlegette elismerőleg a játékgyűjteményt. Nem lehet véletlen, a Bartókkal együtt közösen kezdett s a Magyar Tudományos Akadémia fő csapásai között mindvégig szerepelt Magyar Népzene Tára című sorozat első köteteként épp a *Játékok* című jelent meg (1951., 1957.)!

Az 1920- és '40-es évek között született játék-köttek, gyűjtemények (a trianoni trauma jól ismert szellemi kompenzációjának sodrában szintén), sokszor csaknem szociográfiai mélységű társadalomrajzzal a háttérben szintén nem az (egyébként törvényszerűen) eltűnő népi archaikum zárvány-szemléletét erősítették, hanem avval a céllal születtek, hogy a pedagógia és közösségi szellem megújításának részeként hassanak. Kiss Lajos, *Kresz Mária*, *Gönczi Ferenc* vagy *Lajos Árpád* munkássága emelkedik ki a bő két tucat jelentősebb szerzői-gyűjtői esszenciából.

Az 1940-es évek fordulója és az 1950-es évek eleje egyfelől az újra induló „népismereti-népművelési” falujáró-kutató irányból fakadt, másfelől épp a nagyvárosi szellemi-kulturpolitikai műhelyekből kiebrudalt, vidékre irányított, főleg első generációs értelmiségi nemzedék nem is oly kényszerű érdeklődését vitte a még megőrzött, másfelől megújítható „népi játékok” felé (pl. *Hajdú Gyula*). Mások, s erről ismét és egyre több tényszerűt hallunk-olvasunk (nemcsak a szerkesztőségi legenda-gyártók céduláira vagyunk tehát utalva!), a „felőtt és hivatalos olvasóközönségtől” voltak eltítva, ezért a gyermekirodalom számára

létrehozott Móra Kiadó köré tömörülve végeztek hatalmas és igen számottevő munkát. A hatalom szándéka – most már tudjuk – csaknem visszájára fordult: egy-két generáció nőtt fel *Tamkó-Sirató*, *Weöres Sándor*, *Kormos István*, *Nagy László*, *Szécsi Margit* és mások vers-füzerein. Ebbe természetesen beleértjük

a – sokszor bizony felnőtteknek is jócskán üzenő – játékkulturális eszmefuttatásokat, a kreativitásra apelláló és azt előhívó játékos társaságok újabb létrejöttét (s ez kellően támaszkodott a *Molnár*, *Kosztolányi*, *Karinthy* s mások hatására). Az 1970-es évek elején létrejött a Felőtt Játékosok Önképzőköre (*Moskoszky Éva*, *Grétsy László*), majd az abból kinövő MELEDA Klub (*Szentiványi Tibor* és *Lukácsy András*, valamint *Haider Edit* vezetésével), amely játékos irodalmi sorozatokat termelt ki hétről hétre, hónapról-hónapra folyóiratok hasábjain, terjedtek a városi értelmiség önálló sodó folklórjaként, valamint példaként az arra fogékony pedagógusok és a leendő új értelmiség körében. Az sem véletlen, hogy a legendás Nemzetközi Gyermekév kiemelkedő magyarországi rendezvényeinek, játékos vizuális és művészet-pedagógiai eseményei, jelentős kiadványai hatásaként, e szellemi kör sugallatára nyílt meg, többek között 1981 decemberében többek között a hazai játékkultúra első és ez idáig egyetlen országos gyűjtőkörű, állami fenntartású játékhajléka, a kecskeméti Szókratész Játékmúzeum és Műhely. Jól emlékszem, épp *Lukácsy András* volt, aki az 1990-es évek elején német-holland kiadóját hozta el Magyarországra, s volt a játszás apostola továbbra is; a PONT Kiadó jóvoltából pedig épp játékos életművének kötetei nyitották meg a mai játék-gyűjtő és kutató nemzedék számára az immár nem is oly széles kiadói kaput.

A ma – s szívével elsősorban a fővároson kívüli „vidéket járó” – kutatója, e sorok szerzője számára az a törekvés hitelesíti az éltető játék fontosságát és szerepét, életben maradásának lehetőségét, amely pl. a Szamos mentén, a Mátészalka és Csenger közötti sávban lévő Porcsalma gyermekkultúrális intézményeiben folyt és folyik két évente, elevenedik meg Vásárosnaményban vagy Baktalórántházán. Tiszavasvári óvodai munkaközössége (az országosan is jegyzett Langaméta Játék Munkaközösség) pedig a mindennapos játék mellett, annak közegében igen jelentős játékgyűjteményt hozott létre a régióban.

Néhány évvel ezelőtt magam is sajnálattal vettem hírért, hogy a magyar óvodatörténet – könyvekkel, irodalommal, ritka eszközökkel, képekkel s tárgyakkal gazdag – legjelentősebb, legelőször Nyíregyházán megalapított gyűjteménye a Dunántúlon kapott helyet (Martonvásáron). Ám a Kiss Áron, *Dancs Lajos*, *Ujváry Zoltán* vagy a kortárs játék-gyűjtők munkáját is prizmaként magába gyűjtő és kisugárzó Játéktár, könyves játék-tékánk immár egy új és magasabb szintű, élő-nyüzsgő világát adja a játékirodalom igencsak remélt jövőjének is.



## Internetes játékok, azok hatása és veszélyei a gyermeki lélekre

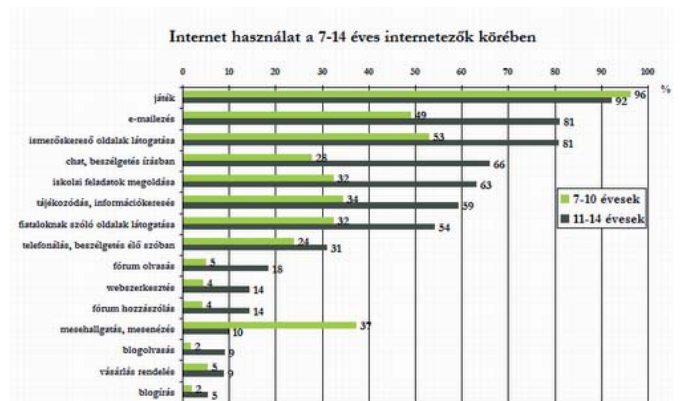
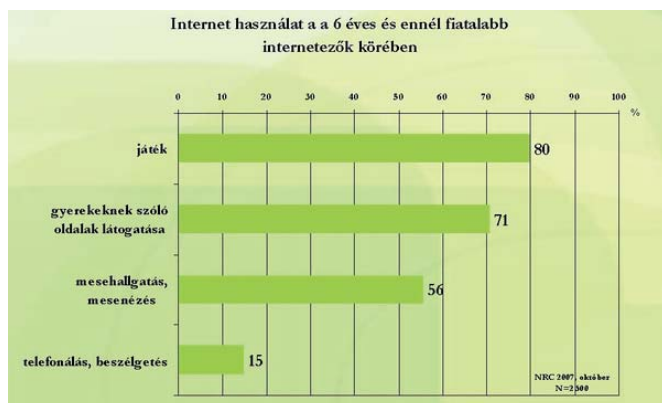
**Jávorszky Ferenc** könyvtár-informatikus, tanársegéd, Szent István Egyetem Alkalmazott Bölcsészeti Kar, Jászberény

Kiindulásként egy felmérés eredményeit ismerjük meg. Az NRC Kft. 2007-ben végzett kutatási eredményeit figyelembe véve többek által ismert adatok kerültek megerősítésre. A felmérés az ismert internetes gyermekportál, az Egyszervolt ([www.egyszervolt.hu](http://www.egyszervolt.hu)) megbízásából készült. A megkérdezettek létszáma 2500 fő volt. A megkérdezett 11–14 éves gyerekek több mint a fele évek óta, a 7–10 évesek kétharmada az utóbbi egy évben, az ennél fiatalabbak 55 százaléka néhány hónapja vallotta magát internetet használónak. Ezt a tendenciát meg fogja az évek során erősíteni az Internet elterjedésének rohamléptekben mérhető gyorsulása. A szélessávú hozzáférés felváltotta a hagyományos modem kapcsolatot, a nagy teljesítményű gépek napról-napra elérhetőbb áron kerülnek a családok tulajdonába. Napjainkban a hordozható számítógépek áruháza is hatással lesz a fenti adatokra.

A felmérés adatai közül néhány érdekesebbet emelnék ki: 6 éves korig ötből négy gyermek csak szülői felügyelet mellett internetezhetett, de a 11–14 évesek körében már csupán 44 százalék ez az arány, de ennek ellenére 79 százalékuk leggyakrabban egyedül ül a gép elé. E számokra, azt hiszem, nem kell magyarázatot adnom az elmúlt évek társadalmi, gazdasági változásait figyelembe véve.

Az oktatás, a hozzáértés, a szülők korosztályát tekintve elszomorító. A ma 14 éves gyermekek édesanyja még igen csekély eséllyel találkozott szervezett oktatás formájában a számítógéppel. A munkahelyeken legtöbbször csak részfeladatokat oldanak meg számítógép segítségével, nem látják át megfelelő alapok nélkül a gép felépítését, működését, ismereteik hiányosak, felületesek. A 7–10 évesek 19, a 11–14 évesek 51 százaléka gondolja úgy, hogy szüleinél jobban ért a számítógéphez. A gyermekek ismeretei a szülők tudásszintjéhez képest valóban mélyebbek, de gyakorló könyvtárosként, oktatóként azt látom, csak azt tudják, ami érdekli őket, alapjaik nem biztosak, egy-egy probléma megoldására gyakran nem saját ismereteiket használják, nem gondolkodva próbálnak megoldani egy feladatot.

Az felmérés során vizsgálták, mire használják a gyerekek a világhálót. Mindkét korcsoportban a játék a legkiugróbb eredményt mutató elfoglaltság. A 7–14 évesek körében árnyaltabb a kép, egyre szélesebb a felhasználási terület. Reményeim szerint az évek során, a tartalomszolgáltatás, az oktatás fejlődésével egyenes arányban fog növekedni a gépet „hasznos” tevékenységekre használók száma.



„Mindazok a sokak által hangoztatott káros és ártalmas mechanizmusok, amelyeket az Internetes játékok veszélyeiként szoktak egyesek emlegetni, egyáltalán nem azok, hanem régen velünk élő veszélyek, amelyek az interneten is megjelennek.”<sup>1</sup>

Témám két ellentétes megközelítésével próbálkozom. Negatív és pozitív hatások, melyek a gyermekeket érik, érhetik az internetes játékok használata során.

Jelenleg a „sötét oldal” áll nyerésre.

Figyelembe kell vennünk a minden kutatási eredményben elmondottakat, miszerint jelenleg csak rövid távú hatásokról beszélhetünk, mivel a számítógépes játékok története néhány évtizedre vezethető vissza, s a leginkább károsnak tekintett formái a technikai fejlődés nyújtotta lehetőségek miatt csak az elmúlt években kerültek előtérbe. Itt a gyors processzorokra, grafikuskátyákra, nagy háttértárakra, szélessávú hozzáférésre gondolok. Kialakulhat a játék-, számítógép-, internetfüggőség; azok, akik sok időt töltenek az Interneten, a virtuális valóságban, elveszítik realitás érzéküket; a számítógép előtt ülők egyre több időt töltenek virtuális kapcsolataikban, megfélemlítve a valós világról; az internetes játékok (és általában a számítógépes játékok) agresszívúvá tesznek; az agy fejlődésére káros hatással vannak.

Egyik veszély a *függőség kialakulása*, mely szintén nem az internetes játékok megjelenésével került be a köztudatba. Egy függő ember nem tud sokáig meglenni a függés tárgya nélkül, legyen az bármi is. Fennáll a visszaesés esélye. Sokszor önmagával szemben is hazugságra kényszerül, megbízhatatlan lesz. Ma Magyarországon az internetet használók 6–6,5 százaléka ilyen. A függő embernek nincs betegségtudatuk, gyakran elhangzanak az alábbi monda-

1. Krajcsi Attila: Az Internettel kapcsolatos régi problémák. In. : <http://www.staff.u-szeged.hu/~krajcsi/kutatas/inthatas.pdf>

tok: „Mindenki ezt csinálja.” „Mert xy felidegesített.” Az xy (dolgozat/iskola/barát/stb.) miatt.” „Ez normális.” stb.

„Sztem is nagy baromság! A gémereket általánosítják: azt hiszik az ilyen „orvos”-ok hogy aki függő és legyilkol egy egész iskolát akkor a többi se lehet más Én pl. naponta három-négy órát jáccok és fura de az osztályban szeretnek a lányok (énis őket) vannak haverjaim 2hetente moziba megyünk multizunk és nem ÖLÖM meg őket hogy: BAMEG LELÖTTÉ CSÉBE! Szal nem kéne általánosítani !” 2007. április 4., 15:22:40

„Ebben az az érdekes hogy én óvodás korom óta gameken nőttem fel (commodoretól kezdve jó sok game a mai napig) és mégsem vagyok pszichopata, a szemem se rossz, mégcsak szemüveg sem kell, simán elolvasom a hülye számokat meg nyílakat a szemvizsgálaton, nem vagyok kötözködő és nem is verekedtem nagyon, mert ésszel mindent meg lehet oldani... kérdem én, ezt hogy bizonyítják... talán azt kéne bebizonyítani hogy manapság sok szülő enyhén szólva xarik a gyerekére, a gyerekek meg nincsenek megnevelve és akkora arcuk van hogy már én szégyellem magam... erre kéne egy felmérés” 2007. április 3., 20:11:24

Egy, a számítógépes játékok hatásával foglalkozó cikkhez kapcsolódó fórumból idéztem a fenti két hozzászólást.

Az agy fejlődésére káros hatással vannak a számítógépes játékok.

A japán Tohoku egyetem kutatói végeztek ilyen irányú vizsgálatokat. Arra az eredményre jutottak, hogy a hosszú órákig tartó játékkal nem fejlődik a gyerekek elülső lebenye, amely kulcsszerepet tölt be a magatartás szabályozásában, valamint a memória, az érzelmek és a tanulás fejlesztésében. Ezzel szemben a számtani feladatok megoldása az elülső lebenyben is aktivitásra készíti az agyat. Következésképpen a sokat játszó gyermekek hajlamosabbak lesznek erőszakos cselekményekre és egyre kevésbé lesznek képesek kontrollálni a magatartásukat.<sup>2</sup>

2007-es amerikai kutatások (Dr. Douglas Gentile, iowai egyetem médiakutató laboratóriumának elnöke) szerint fontos különbséget tenni a sok játék és a beteges, addikt játék között. Az első csak időtartamra tesz megállapítást, a második fogalomkörben már az életminőség megváltozását, pszichés zavarokat fedezhetünk fel.

A felmérésben 1200-an vettek részt: a már említett 8 és 18 év közöttiek közül nagyságrendileg 500 8–12 éves és 700 12–18 éves.

Kiderült, hogy a második kategóriába tartozó, idősebb játékosok egy héten átlag 1 órával többet játszanak; ezt fontosnak tartják, mivel ez a korosztály eleve hajlamos az agresszivitásra, csökkenő iskolai teljesítményre, lelki problémákra, és emiatt ez komoly jövőbeli kutatások kiindulópontja lehet.

Még mindig „fiús játéknak” tartják a számítógépet: a lányok heti játékidő-átlaga majdnem a fele az azonos korú fiúkénak: 18 óra helyett csak tizet játszanak a fiatalabb hölgyek hetente.

Az orvosi értelemben függőknek általában rosszabb jegeik is vannak az iskolában és koncentrációs (figyelem-) problémákkal is küzdenek.

Maguk a kutatást végzők ezt egy igen összetett problémának tartják és további felméréseket végeznének, mert messze nem tartják elegendőnek a mostaniakat – többek között azért sem, mert az online felmérésből és más kö-

rülményekből adódóan nem feltétlenül szakmailag korrekt a felmérés.<sup>3</sup>

Klaus Mathiak 2005-ben 13 18–26 év közötti fiatal agytevékenységét vizsgálta MR készülék segítségével. A felmérés során napi 2 óra játék után folytatta a vizsgálatot. Eredményei szerint az erőszakos jeleneteknél a kognitív (információ-feldolgozó) területek váltak aktívvá az agyban, az érzelmekért felelős terület működése lanyhult. (Ez a változás azonban akkor is megfigyelhető, amikor a valós életben kerülünk ilyen szituációba, vagy a televízió híradójában látunk erőszakos jeleneteket...)<sup>4</sup>

A negatív hatásokkal szemben pozitív eredményeket is elérhetünk a számítógépes, internetes játékok segítségével. Főbiák kezelésére használnak az orvosok, pszichológusok internetes játékokat. Például a pókottól való kóros félelem leküzdésére olyan játékok mutatnak a vizsgálat alanyának, melyben pókok szerepelnek. Ugyanígy a tériszonyban szenvedő beteg számára egyensúlyozásra készítő feladatokkal elérhető célt tűznek ki.

Finn kutatók diszlexiás gyerekek számára készítettek programot. „Ez a program nagyon egyszerű, könnyen használható és könnyen alkalmazható bármilyen nyelvhez. Tapasztalataink szerint általában véve javítja az olvasáskészséget, javította a beszédhangok feldolgozását” – nyilatkozta Teija Kutaja asszony a helsinki egyetem kutatója.<sup>5</sup>

Magyar kezdeményezéseket is találunk. Ilyenek a <http://www.logoprofil.hu/> oldalon elérhető játékok. Logopédus, programozó, grafikus hármasa készít programokat.

A HopeLab Re-mission játéka az emberi szervezetben játszódik, s hatékony segítséget nyújt rákos gyerekek gyógyulásához.<sup>6</sup>

Mit is tehet a könyvtáros?

Csak néhány ötletet szeretnék leírni, melyeket mindenki saját tapasztalatai, helyi lehetőségei szerint fejleszthet: A Web böngészőbe beépített szűrők alkalmazása – ezekkel meg tudjuk gátolni (legalábbis megpróbálhatjuk) a károsnak ítélt tartalmak könyvtári környezetben történő letöltését, illet tartalmazó játékok futtatását.

Helyi hálózatok esetében a proxyk szerepe fontos, a rendszergazdák ebben sok segítséget tudnak nyújtani. Az egyedi gépeken a beállított korlátozások, helyi házirend nyújt megoldást.

Személyes kontroll – a legfontosabb tényező, melyet ma egyre nehezebb megvalósítani.

Kedvencek mentésével, beállított kezdőlappal tudjuk irányítani a játékot kereső olvasókat. Az előzmények törlésével a nem kívánatos oldalaknak nem nyújtunk „ingyen reklámot”.

Nyomtatott anyagok, elektronikus hírlevelek készítésével segíthetjük az otthonukban internet hozzáféréssel rendelkező olvasóinkat.

Amerikai könyvtárakban a játékok köre épülő klubokat, közösségeket veszik igénybe rendezvényeik népszerűsítéséhez. Egy felkapott játék köré épülő rajongói klubokat gyakran látogatják a tizenévesek. Itt helyeznek el a könyvtárosok reklámokat, felhívásokat. Játéklehetőséget biztosítanak a gyerekek számára, s ezáltal is kontrollálni tudják, milyen játékokat játszanak.

3. <http://www.gamestar.hu/ujra-porondon-jatekok-karos-hatasai.html>

4. <http://www.sg.hu/cikkek/37809/megis-agresszivve-tesznek-az-eroszakos-jatekok>

5. <http://index.hu/tudomany/djatek>

6. <http://www.hopelab.org/innovative-solutions/re-mission%E2%84%A2>

2. <http://archive.infnit.hu/2001/0823/index.html>



**A konferencia második napján.**  
A kép bal szélén Réthey-Prikkel Brigitta tanársegéd, ELTE IK

Blogok, fórumok a könyvtár honlapján.

Rendezvények szervezésével tudjuk az internet pozitív oldalát bemutatni. A tartalomszolgáltatás fejlődése napjainkban egyre több olyan oldalt eredményez, melyek köré akár egy egész napos programot is nyújthatunk olvasóinknak.

Az utóbbira szolgált jó példaként a játék, melynek a hódmezővásárhelyi Németh László Városi Könyvtár adott otthont. Egy „valódi” nyomozáshoz keresett résztvevőket egy felhívás a könyvtár előterében. A csapatok a város megismerésével, történetével foglalkoztak egy elrabolt ikon segítségével, a város több pontján találtak „nyomokat”, egymással telefon segítségével tartották a kapcsolatot. A PDA a nyomozás eredményeinek azonnali internetes rögzítését segítette elő. A program résztvevők eredményesen használták a modern technika eszközeit, s az így szerzett információ, lehet, hogy felszínebb volt, mint a kontroll csoport által a könyvtár helyismereti gyűjteményében szerettek, de azt hiszem, hogy ezek bizonyulnak majd tartósabbnak.



**Kerekasztal-beszélgetés a határon túli kollégákkal.**  
A háttérben Bohóckodó kiállítás Sántáné Bencze Jolán (Tiszadada) gyűjteményéből



**Száz éve született Astrid Lindgren svéd író – vándorkiállítás**