



Limlom-játék

kézikönyv

Limlom-játék kézikönyv

Gyermekek személyiségfejlesztése és környezettudatosság az iskolában

Erasmus+ Loose Parts Play Project 2020-2023

Tartalomjegyzék

1.	Bevezető	7
1.1	Az Erasmus+ Loose Parts Play projektről	8
1.2	A Kézikönyv bemutatása	11
1.3	Kinek szól a Kézikönyv?	13
1.4	Játék a COVID-19 alatt	14
1.5	A gyermekek játékhoz való joga – az ENSZ Gyermekjogi Egyezmény	16
2.	Limlom-játék – kulcsfontosságú pontok és felismerések	21
2.1	Mi a játék? A játék ebben a Kézikönyvben használt definíciója	22
2.2	Mik azok a szabadon felhasználható lomok (limlomok)?	24
2.3	Mit jelent a játékmunka megközelítés?	26
2.4	Limlomok az iskolában és más környezetben	27
2.5	Mi számít lomnak? Példák és ötletek	28
2.6	A játéktér és szerepe a Limlom-játékban	30
2.7	Nicholson limlom-elmélete	34
3.	A Limlom-játék szerepe az iskolai életben	38
3.1	A Limlom-játék fontossága az iskolában	39
3.2	A lomokkal való szabad játék előnyei	42
3.3	A limlom-játék az iskolai játékidőben, a játszótéren és egyéb szabadtéri helyszíneken	46
3.4	A limlom-játék és a kreatív tanulási környezet	49
3.5	A Limlom-játék tanítási időben	52
3.6	Limlom-játék – egy lépés a fenntarthatóság és a környezettudatos újrahasznosítás felé	56
3.7	A Limlom-játék üzenetének megosztása	60
3.8	Eszköztár források	66
4.	A Limlom-játék támogatása	67
4.1	A felnőttek szerepe	68
4.2	A játék támogatása – az elmélet átültetése a gyakorlatba	71
4.3	A játék közbeni jelzések megértése	73
4.4	A játék típusainak megértése	75
4.5	Megfigyelés	77
4.6	A lendület fenntartása	78
4.7	Eszköztári erőforrások	81

5.	Gyakorlati útmutató az induláshoz	82
5.1	Kezdeti lépések – általános útmutatás és végiggondolnivalók	83
5.2	A játéktámogatás értékelése és a gyermekek bevonása	85
5.3	Elegendő lom beszerzése	88
5.4	A tárolás és a tároló	91
5.5	A lomok ellenőrzése játék előtt, közben és után	94
5.6	A játéktéri rutin kialakítása	97
5.7	Az Eszköztár anyagai	104
6.	Tervek, irányelvek és eljárások	105
6.1	A játéknnyilatkozat kidolgozása	106
6.2	Akcióterv kidolgozása	110
6.3	Kockázat-haszon mérlegelés a Limlom-játék során	112
6.4	A Limlom-játék projekt ellenőrzése és értékelése	117
6.5	Eszköztár erőforrások	121
7.	Hol tart a projekt? – folyamatos értékelés és reflektálás	122
7.1	Hol tart a projekt? – folyamatos értékelés és reflektálás	123
7.2	A gyermekek játékának dokumentálása	125
7.3	Kritikai térképészet – egy rövid áttekintés	127
	Felhasznált irodalom	133
	Függelékek	
	Függelék 1: szószeret	135
	Függelék 2: Nemzeti összefoglalók a lomokkal kapcsolatos szabályozásokról	138
	Köszönetnyilvánítás	145



1. Bevezető



Fénykép: GratoSfera, Lengyelország



Az első fejezetben az Erasmus+ Loose Parts Play (a későbbiekben Limlom-játék) projekttel ismerkedhet meg: a projekt ötletével, céljaival és a részt vevő partnerekkel, valamint bemutatjuk a Kézikönyvet, annak használatát és az Eszköztár kezelését is.

Ebben a fejezetben kitekintünk a gyermekek játékhoz való jogára is. Az iskoláknak fontos szerepük van abban, hogy tiszteletben tartsák, védjék és eleget tegyenek e jog elvárásainak. Ezzel támogatjuk a gyermekek más jogait is, beleértve az oktatáshoz, az egészséghez és részvételhez való jogot.

1.1 Az Erasmus+ Loose Parts Play projektről

A Loose Parts Play Projektet (magyar nevén Limlom-játékot) az Európai Bizottság *Erasmus+, Együttműködés az innováció és bevált gyakorlatok cseréje terén* programja finanszírozza 2020-tól 2023-ig.

A Gyerekek személyiségfejlesztése és környezettudatosság az iskolában projekt fő célja, hogy segítse az iskolákat olyan környezet kialakításában, amely elősegíti a gyermekek játékát. Az iskolával kapcsolatban álló különböző közösségek (például szülők) bevonása ebbe a folyamatba erősíti a két fél közti kapcsolatot, illetve a közösség elkötelezettségét az iskola iránt.

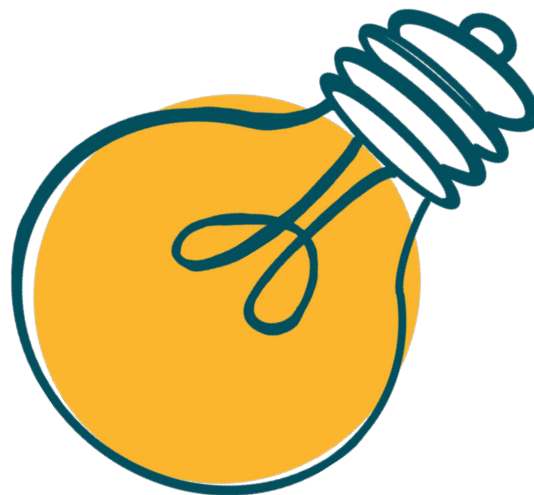
A projekt célkitűzései:

- A tudatos fenntarthatóságra törekvés azáltal, hogy újra felhasznált tárgyakra tekintünk játékeszközként (loose parts – limlomok).
- A tanulók játékkörnyezetének, játékminőségének és kreativitásának fejlesztése.
- Az iskolák segítése abban, hogy megismertessék a szabadon használható játékeszközök fogalmát és célját szülőkkel és más közösségekkel.

A projektnek négy eredménye van:

- **Kézikönyv és Eszköztár:** kiegészítő források, melyek segítségével az iskolák a saját intézményükben is megkezdhetik a szabadon használható játékeszközök alkalmazását, illetve végigvezetik az intézményeket az ehhez vezető, szükséges lépéseken. Valamennyi ország partneriskolái a kiadást megelőzően kísérleti jelleggel tesztelték ezeket a forrásokat.
- **Képzés tanárok számára:** a Kézikönyvre és Eszköztárra épülő moduláris tréning, mely tágabb ismereteket ad a projektről.
- **Kutatás:** a projekt kutatási eleme bemutatja, milyen hatást gyakorol a gyermekekre a játékhoz való új hozzáállás, illetve maga a szabadon használható eszközökkel, limlomokkal való játék. Az egyes partnerországok egyetemének kutatói által támogatott projekt keretében a kísérleti iskolákban előzetes, időközi és utólagos vizsgálatokat végeztünk. A kutatás eredménye egy angol nyelvű, irányelvi ajánlásokat tartalmazó kollektív kutatási dokumentum lett, amelynek rövidített változatát valamennyi partnernyelvre lefordították, valamint egy sorozat nemzeti szintű kiadványt is publikáltunk. Ezek az adatok hazai konferenciákon is bemutatásra kerülnek.





A Loose Parts Play Projekt egy korábbi projektből nőtt ki. Ez volt a Children's Access to Play in Schools (CAPS – Gyermekek játéklehetősége az iskolában) projekt, amelynek keretén belül létrejött egy Játékbarát Iskola Minősítő Rendszer is. A Limlom-játék bevezetése az iskolában az egyik lehetséges módja annak, hogy az iskola még inkább játékbarát legyen. A Minősítő Rendszer kritériumaira ez a Kézikönyv is többször utalni fog.

Jelen projekt ugyanazt a szabad játékot támogató játékmunka-megközelítést alkalmazza, amelyeket három korábbi Erasmus+ projektben (VIPER², ARTPAD³ és CAPS) már kidolgoztunk.

A projekt az oktatáshoz és a játékhoz szükséges anyagok (limlomok) újra felhasználásával olyan új területeken is vizsgálódik, mint a környezetvédelem és a fenntarthatóság. Támogatni szeretnénk az iskolákat és az iskolai dolgozókat abban, hogy kreatív, fejlesztő és fenntartható módon tudjanak dolgozni a gyermekekkel. Az anyagok újra felhasználása, mint a hulladékcsökkentés egyik leghatékonyabb módja, fontos téma a környezetvédelmi aktivizmusban.



Projektünk a következő ENSZ Fenntartható Fejlődési Célok eléréséért küzd:

- Felelős fogyasztás és termelés (anyagok újrahasználásával)
- Nemek közötti egyenlőség elősegítése (a játék során a gyermekek felhatalmazást kapnak szabad cselekvésre, illetve a közös játékra; a Limlom-játék alkalmas a nemek közötti barátságos légkör kialakítására)
- Klímaváltozással kapcsolatos célkitűzések támogatása (az újrafelhasználás növelésével csökken a hulladéktermelés)

Az oktatási rendszer, a politikai és kulturális környezet országonként eltérő. A Kézikönyv és az Eszköztár célja, hogy olyan útmutatást és eszközöket nyújtson, melyeket Ön saját helyzetéhez igazíthat

¹ Play-Friendly Schools (playfriendlyschools.eu)

² Leonardo Innovation Transfer projekt 'Volunteers in Playwork – Employment Routes' (VIPER – Önkéntesek a játékmunkában – lépések a foglalkoztatás felé)

³ Achieving Resilience Through Play and Drama (ARTPAD – A reziliencia erősítése játékkal és drámával) projekt, mely azt a célt tűzte ki maga elé, hogy a hátrányos helyzetből érkező gyermekek formális és nem formális nevelését elősegítse, elsősorban a játék és a dráma eszközeivel. <https://artpadproject.eu>

Együttműködő partnerek

A projektpartnerek az összes kimenet létrehozásában együttműködtek. Minden partner egy-egy eredmény elérésében vállalt vezető szerepet. A négy partnerországban egy-egy civil szervezet és egy-egy iskola közösen dolgozott a projekten. A résztvevő országok: Magyarország, Lengyelország, Szlovákia és Skócia.

Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány, Hungary

Iskolánk tanulóiért Alapítvány, Hungary

www.rogersalapitvany.hu

Fundacja Gratosfera, Poland

Szkoła Podstawowa nr 5 im., Poland

www.gratosfera.pl

TANDEM n.o., Slovakia

Zakladna skola, Slovakia

[TANDEM, n.o. \(tandemno.sk\)](http://tandemno.sk)

East Lothian Play Association, Scotland

Windygoul Primary School, Scotland

www.elpa.org.uk

1.2 A Kézikönyv bemutatása

A Limlom-játék Kézikönyv célja, hogy támogassa az iskolákata Limlom-játék bemutatásában és a napi rutinba emelésében – ezzel növelve a gyermekek játéklehetőségeit a tanítás előtt, közben és után.

Bőséges bizonyíték áll rendelkezésünkre az iskolai szabadjáték fontosságáról és előnyeiről, az újra felhasznált lomok játékként való alkalmazása pedig gazdagabbá és színesebbé teszi az élményt a gyermekek számára. A fizikai aktivitás fokozódik, a gyermekek élvezhetik a játékidőt, miközben elenyésző a balesetveszély és a konfliktusok kialakulásának lehetősége. A játék összetettebbé, kreatívabbá, változatosabbá válik. A különböző korú, nemű, képességű és érdeklődésű gyermekek között kevesebb a félreértés, könnyebben vesznek részt, és jobban belemérülnek a közös játékba. Az iskolákban, ahol rendszeresen alkalmazzák a Limlom-játékot, a pedagógusok észrevételei alapján nőtt a lelkesedés és az elköteleződés a tanórák alatt is.

A Limlom-játék Kézikönyv tanácsokat, esettanulmányokat és példákat kínál Európa négy országának iskoláiból, óvodáiból és egyéb gyermekintézményeiből. A Kézikönyv valós tapasztalatokra támaszkodik, gyakorlatias szemléletű, a kihívásokat realisztikusan, a lehetőségeket optimizmussal szemléli.

Bár a Kézikönyv elsősorban iskolák számára készült, hasznos információkkal szolgálhat más intézmények számára is (pl. óvoda, gyermekgondozási központ, ifjúsági klub).

A Limlom-játék lehetőséget kínál egyfelől az egész iskolai közösség bevonására a szülőktől a pedagógusokig, másfelől lehetőséget ad a különböző vállalkozásokkal és civil szervezetekkel való együttműködésre. Fontos kiemelni, hogy ez egy olyan folyamat, melybe a gyermekek teljes egészében bevonhatók. Segítsük, hogy folyamatosan részt vehessenek benne, s ezzel ők is hozzájárulhatnak a projekt folyamatos fejlesztéséhez.

A Kézikönyv általános célja, hogy segítsen

- bemutatni a Limlom-játékot az iskolában;
- létrehozni egy olyan hatékony közeget, mely segíti a gyermekek játékát;
- végig menni a Limlom-játék projekt lépésein;
- hasznos információkat és szervezeteket találni, amelyek segíteni tudnak;
- a limlomok használatát az iskolai rutinok folyamatos és szerves részeként beépíteni és megtartani.



Lehet, hogy nem kell a Kézikönyvet az elejétől a végéig elolvasnia. Vannak, akiknek elegendő, ha akkor veszik kézbe, amikor valamilyen tanácsra van szükségük, például egy szülői értekezlet kapcsán, mások csupán ötleteket merítenek belőle. Használja az Ön számára leghasznosabb módon!

A Kézikönyv kiegészítője a Limlom-játék Eszköztár. A Kézikönyv elméleti és gyakorlati háttérinformációkkal szolgál a limlomok használatához, az Eszköztár pedig számos hasznos forrással látja el az olvasót (pl. képek, sablonok, különböző ellenőrzőlisták), melyeket kedve szerint alkalmazhat és adaptálhat.

Mindkét forrás foglalkozik a Limlom-játék gyakorlati kérdéseivel, például honnan lehet a tárgyakat (limlomokat) beszerezni, hogyan kezdjük el a projekt bevezetését, vagy hogyan beszéljünk róla a szülőkkel.

A Kézikönyv és az Eszköztár együttesen azt a célt szolgálja, hogy bevezethető legyen a Limlom-játék: egy olyan izgalmas újdonság legyen, amit jól fogad a közösség.

Az Eszköztár elemeire a Kézikönyv szinte minden lépésénél hivatkozunk – így azonnal elkezdheti a munkát.



Keresse a Kézikönyv ehhez hasonló pontjait, ezek kiindulópontként szolgálnak a kollégákkal, szülőkkel, gyermekekkel történő közös gondolkodáshoz és beszélgetéshez.

1.3 Kinek szól a Kézikönyv?

A Kézikönyv azoknak készült, akik szeretnék bemutatni a Limlom-játékot a környezetüknek. Elsősorban iskolákra és más oktatási intézményekre gondoltunk, de alkalmazható ifjúsági klubok, üdülési programok és egyéb olyan helyek kínálatában, ahol a gyermekek játékhoz való hozzáférését szeretnék javítani.

A Limlom-játék bevezetése csapatmunka. Bár a gyermekek állnak a középpontban, fontos, hogy az őket körülvevő felnőttek is némi tapasztalathoz jussanak a játékkal kapcsolatban.

Ezt szem előtt tartva a Kézikönyvben talál olyan részeket, melyek hasznosak lehetnek:

- vezető munkatársak, felügyelők, döntéshozók számára;
- a gyermekekkel és tinédzserekkel közvetlenül foglalkozó felnőttek számára, ideértve az oktatókat, pedagógusokat és tanárokat; a fogyatékkal élő és speciális igényű gyermekeket segítőket, az ifjúsági segítőket és a játszóházi dolgozókat;
- szülők, gondviselők, szülői csoportok számára.

„**Elismerjük a játék fontosságát és azt, hogy ez elengedhetetlen gyermekeink és kamaszaink jólétéhez, fejlődéséhez és tanulásához.**”

Lesley Brown, Játékbajnok, a skót Kelet-Lothian Tanács oktatási és gyermekellátási ügyvezető igazgatója

Fotó: ELPA



1.4 Játék a COVID-19 alatt

A projekt kidolgozása során a COVID-19 világjárvány miatt jelentős korlátozásokat vezettek be és iskolákat zártak be Európa- és világszerte. A vírus megjelenése sok gyermek életét rendkívüli mértékben felforgatta, hatalmas változások következtek be mindennapi életükben.

A világjárvány rávilágított a játék fontosságára és szerepére a gyermekek szorongással, változással és veszteséggel való megbirkózásában. A kilátástalan otthonlét, a fizikai elszakadás a barátainktól, családjunktól, szeretett helyeinktől és megszokott rutinjainktól új helyzetet jelentett a legtöbbünk számára. Számos gyermekkel foglalkozó szervezet keresett új módszereket a fiatalok és családok elérésére. A távolból támogatták és bátorították őket a játékban, tudva, hogy a gyermekeknek minden nap szükségük van rá – függetlenül attól, mi történik körülöttük a világban.

A Limlom-játék projektpartnerei is azok között voltak, akik mindent megtettek, hogy segítsenek: új játékeszközöket találtak ki, gondolkodtak, hogyan érhetnék el a tanárokat és a családokat, milyen módokon használhatnák fel a közösségi médiát, játéktípeket adtak, játékeszközöket készítettek és osztottak szét.

Ezek közül néhány be is került ebbe a Kézikönyvbe. A járványhelyzet hatásának vizsgálata különösen azon a részek esetében fontos, amelyek azzal foglalkoznak, hogyan lehet jól beszélni a játékról – ezt a képességünket ugyanis a különböző lezárások és korlátozások jócskán próbára tették.

A világjárvány tehát elkerülhetetlenül hatással volt a projektre. Bár a partnerek nem találkozhattak személyesen, több alternatív módot találtak az együttműködésre és az egymástól való tanulásra.

A legfontosabb, hogy a vírushelyzet emlékeztetett bennünket a játék alapvető fontosságára. Tudjuk, hogy a játék nagy szerepet játszik a gyermekek mind fizikai, mind szellemi egészségének megtartásában. Mindennapi része egy boldog és életteli gyermekkorának, ebből adódóan ugyanolyan fontos a válság idején is. A játék segít megbirkózni a problémákkal, kiegyensúlyoz, és fenntartja azt az érzést, hogy minden rendbe jöhet.

Az International Play Association (IPA, 2020) azt írta, hogy válság idején a gyermekeket segíti a játék, abban, hogy

- érzelmileg egészségesek maradjanak
- fizikailag aktívak maradjanak
- ellazuljanak és elfelejtsék a gondjaikat
- értelmet nyerjenek az új tapasztalatok és a világunkban bekövetkezett változások
- meg tudjanak küzdeni nehéz vagy ijesztő érzéseikkel.



A közös játékra és szórakozásra szánt idő jót tesz a mentális állapotunknak, a kapcsolatainknak. Megvédi a gyermekeket a válság jó néhány negatív hatásától is, támogatja őket a történetek feldolgozásának folyamatában. Elismerjük azonban, hogy a COVID-19 ilyen időszakából való felépülés hosszú időt vehet igénybe.

Számos iskola érzi úgy, hogy az iskolabezárások után „fel kell zárkózni”, esetleg nyomás alatt állnak, hogy növeljék a formális tanulás mennyiségét. Mi azonban úgy gondoljuk, hogy a gyermekek hatékonyabban tanulnak ha felszabadultak, így képesek feldolgozni tapasztalataikat. Az idő, a tér és a játék lehetősége segíteni fogja őket ebben.



1.5 A gyermekek játékhoz való joga – az ENSZ Gyermekjogi Egyezmény

Minden gyermeknek joga van játszani. Ez olyan alapvető emberi jog, amelyet az ENSZ Gyermekjogi Egyezménye is rögzít. Az egyezményben meghatározott minden egyes jog cikkekre oszlik, a játékhoz való jogot a 31. cikk tartalmazza.

Az ENSZ Gyermekjogi Egyezményének 31. cikke

1. Az Egyezményben részes államok elismerik a gyermeknek a pihenéshez és a szabadidő eltöltéséhez, a korának megfelelő játékhoz és szórakoztató tevékenységekhez való jogát, azt, hogy szabadon részt vehessen a kulturális és művészeti életben.
2. Az Egyezményben részes államok tiszteletben tartják és elősegítik a gyermek teljes mértékű részvételi jogát a kulturális és művészeti életben, és előmozdítják, az egyenlőség feltételeinek biztosítása mellett a gyermek számára alkalmas szabadidő-intézmények, szórakoztató, művészeti és kulturális tevékenységek megszervezését.

Két kulcsfontosságú dokumentum könnyíti a játékhoz való jog megértését. Az első ilyen a Gyermekjogi Egyezmény (Convention on the Rights of the Child (CRC)), a második pedig az Átfogó Kommentár a 31. cikkhez, amelyet a Gyermekjogi Bizottság adott ki 2013-ban.

Gyermekjogi Egyezmény (Convention on the Rights of the Child (CRC))

Az összes gyermeket születésétől kezdve megilletik az alapvető szabadságjogok. A Gyermekjogi Egyezmény határozza meg a gyermekek általános jogait mindenfajta megkülönböztetés nélkül, továbbá elismeri a hagyományok és a kulturális értékek fontosságát is.

Mióta az ENSZ 1989-ben elfogadta az Egyezményt, többen és gyorsabban ratifikálták, mint a történelem során bármely más emberi jogi szerződést vagy egyezményt.

A ratifikáció azt jelenti, hogy egy állam (kormány) hivatalosan jelezte az Egyezmény törvénybe iktatása iránti hajlandóságát. A kormányoknak jelentést kell tenniük az Egyezményt aláíró bizottságnak az országukban elért eredményekről gyermekjogok terén.

ENSZ Átfogó Kommentár a gyermekek játékhoz való jogáról

Az Átfogó Kommentár (General Comment) egy hivatalos ENSZ-dokumentum. Útmutatást ad a kormányoknak arra vonatkozóan, milyen módon kell végrehajtaniuk az egyezmények cikkeit, hogyan érdemes reagálniuk a különböző tematikus kérdésekre, illetve részletesen elmagyarázza, mit vár el az Egyezmény a tagállamoktól.

A Gyermejkogi Bizottság egy Átfogó Kommentárt bocsátott ki 2013-ban a 31. cikkről. Hivatalos címe: 17. számú Átfogó Kommentár (2013) a gyermek pihenéshez, szabadidőhöz, játékhoz, rekreációs tevékenységekhez, kulturális élethez és művészetekhez való jogáról (31. cikk), gyakran rövidítve: GC17.

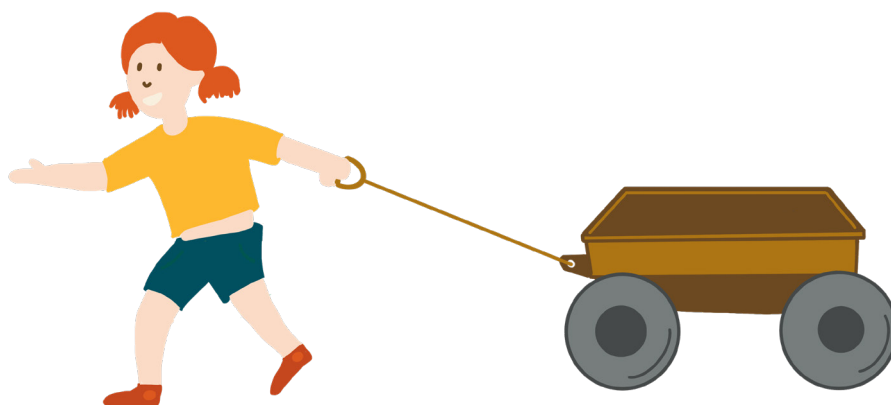
Amikor az Átfogó Kommentár a kormányok felelősségét vizsgálja a 31. cikk tiszteletben tartásában, védelmében és teljesítésében, kimondja, hogy az iskoláknak fontos szerepük van a gyermekek játékának támogatásában, ezért biztosítaniuk kell számukra többek között azt a kültéri és a beltéri helyszínt, ahol minél többféle játékforma játszható, illetve beépíteni a játék-tevékenységet az iskola napi rutinjába, elegendő időt és teret szánva rá.

A Limlom-játék szerepe a gyermekjogok érvényre juttatásában gyermeke iskolájában

Az iskolai és más környezetben történő játék támogatása az egyik módja annak, ahogy a gyermekek jogainak tiszteletben tartásában és érvényesítésében segíthetünk.

A játékhoz való jog. A gyermekeknek minden nap kell játszaniuk. És mivel az iskola az a hely, ahol minden gyermek rendszeresen tartózkodik, rendkívül fontos, hogy lehetőséget biztosítsanak a gyermekek egészségét és fejlődését szolgáló fontos tapasztalatokhoz, amelyeket a játék révén szereznek. Ez még fontosabb abban az esetben, amikor a gyermek máshol nem tud játszani a biztonságos tér, a szabadidő hiánya, vagy bármely más akadály miatt. A játék nagyon fontos a gyermekek egészsége és jóléte szempontjából, ráadásul az elégedett gyermekek jobban teljesítenek az iskolában is.

Azzal, hogy teret, időt és pozitív környezetet biztosít a játékhoz, tiszteletben tartja, védi és teljesíti a gyermekek egyik alapvető jogát.



Az oktatáshoz való jog. A Gyermejjogi Egyezmény oktatásról szóló cikkei (28. és 29. cikk) kimondják, hogy az oktatásnak „a gyermek személyiségének, tehetségének, valamint szellemi és fizikai képességeinek a lehető legteljesebb kibontakoztatására és fejlődésére kell irányulnia”. A Limlom-játék élmények gazdag tárházát nyújtják e cél eléréséhez.

A befogadáshoz való jog. A GC17 nagy hangsúlyt fektet a játék oktatásra gyakorolt pozitív hatására. Kiemeli, hogy „az inkluzív oktatás és az inkluzív játék kölcsönösen erősítik egymást, és minden nap szükséges időt szánni rá, elsősorban a kora gyermekkori nevelés és gondozás (bölcsőde és óvoda), valamint az általános- és középiskola során”. (2013:9)

Limlom-játék-történet

Egy egyszerű tárolódoboz által nyújtott lehetőségek

Egy nagy tárolódobozt az oldalára fordítottak, így belseje természetes búvóhelyet kínált. Később hoztak egy létrát, hogy a tetejére is fel tudjanak mászni. Fel-le másznak a tetejére, sokszor kilátnak használatuk, ahonnan az egész játékteret meg tudják figyelni. Amikor új gyerekek érkeznek, biztatják egymást: „Mássz fel, mássz fel, mássz fel!”

A tetőn felállva, az egyik gyerek lekiabál: „Csönd legyen, nézzétek a TV-t. Nem akartok TV-t nézni?” Majd odakiabál más gyerekeknek is: „Hé, gyertek TV-t nézni!”

Négyen bemásznak a belsejébe. Valaki elkiabálja magát: „Itt egy pók” – mire mind kimenekülnek. A biztatás újra kezdődik: „mássz fel, mássz fel!”

Történet és fotók: Windygoul Primary School, Skócia



Képzeljünk el egy beszélgetést valakivel, aki kételkedik a játék fontosságában. Mik lennének érvelése fő szempontjai, amikor gyermekjogi perspektívából magyarázza el az iskolai játék szerepét?

Article 31 is important to Children and Young People

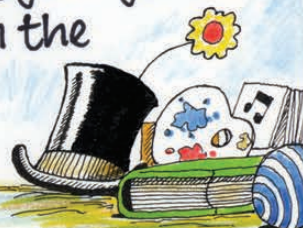


● We must have space and time for play, recreation and relaxing

● Playing helps us stay safe healthy and happy



● Governments MUST find ways to get rid of the things that get in the way of time for play



● We must have opportunities to explore and understand our own culture

● We should be involved in cultural and artistic activities and be able to go to places like museums, festivals, theatres, concerts and libraries

● Governments must make sure that none of us are left out



● If Governments take all of this seriously, our lives will be happier and healthier

ipa

Promoting the Childs right to play



Tovább információ a gyermekek jogairól

- Gyermejkogi Egyezmény
OHCHR | Convention on the Rights of the Child
- 17. számú Átfogó Kommentár (2013) a gyermek pihenéshez, szabadidőhöz, játékhoz, rekreációs tevékenységekhez, kulturális élethez és művészetekhez való jogáról. (31.cikk)
Treaty bodies Download (ohchr.org)
- Az EU gyermejkogi stratégiája és az ehhez kapcsolódó garanciák
The EU Strategy on the Rights of the Child and the European Child Guarantee | European Commission (europa.eu)
- Az ELPA Játékhoz való jog oldala
Right to play | East Lothian Play Association (elpa.org.uk)
- UNICEF Jogkövető iskolák díj
The Rights Respecting Schools Award | UNICEF UK

2. Limlom-játék

kulcsfontosságú pontok és felismerések



Fénykép: Majthényi Adolf Általános Iskola, Szlovákia

A második fejezet célja, hogy információval és ötletekkel szolgáljon a Limlom-játékhoz.

Ez a fejezet segít egy olyan projektet kifejleszteni, mely a kollégákkal és az iskola tágabb értelemben vett közösségével együtt megalkotott pontokon alapul. Olyan alapvető fogalmakat magyaráz meg példákon keresztül, mint a játék, a játékmunka megközelítés és a szabadon használható játékelemek. A fejezet a térrel és annak a Limlom-játékban betöltött szerepével zárul.

2.1 Mi a játék?

A játék ebben a Kézikönyvben használt definíciója

A játékot könnyebb körülírni, mint meghatározni. Amikor játszó gyermekeket nézünk, gyakran futkározó, ugráló, aktív és lármás fiatalokat látunk. Máskor pedig ugyanezeket a gyermekeket csendes, nyugodt állapotban találjuk játék közben, fülig merülve valamibe. Játshatnak egyedül, csoportban, vagy a tevékenységek között ingázva. Amikor a gyermekeket figyeljük, csak találgatni tudunk a szándékaikat illetően, és kívülről sem lehetünk biztosak, mit élnek át az adott pillanatban.



Saját gyermekkori élményeink erőteljesen formálják azt a képünket, mely felnőttkorra a játékról kialakul. Az iskolák és más intézmények hozzáállása is erőteljesen befolyásolja, miképp értékeljük a különböző játékokat. Például sokan nagy jelentőséget tulajdonítanak az olyan játékoknak, melyek az együttműködést erősítik, vagy valamilyen tárgyi terméket hoznak létre, amit a felnőttek megcsodálhatnak, ám kisebb értékűnek gondolják az olyan játékot, amely nem eredményez semmi kézzel foghatót, esetleg túl egyszerűnek, komolytalannak vagy durvának tűnik. (További információkért lásd a 4.4. szakaszt a játéktípusokról.)

Valójában a játék természete sokrétű, és akkor képviseli a legnagyobb értéket, amikor a gyermekek irányítják.

”A játék komoly dolog: javítja az agy szerkezetét és működését, és elősegíti azokat a végrehajtó funkciókat (például a tanulás folyamatát), amelyek lehetővé teszik, hogy elérjük céljainkat és képesek legyünk kizárni a zavaró tényezőket.”

(American Academy of Pediatrics, 2018)

Ez a Kézikönyv a játék definíciójaként az ENSZ Gyermekjogi Bizottsága általi meghatározást használja. (lásd a 2.6. szakaszt)

- Gyermeki játék minden olyan viselkedés, tevékenység vagy folyamat, amelyet gyermekek kezdeményeznek, irányítanak és alakítanak.
- Erre akkor és ott kerül sor, ahol és amikor csak lehetőség nyílik rá.
- A játék nem kötelező, belső motiváció által vezérelt, és nem egy cél elérésének eszközeként, hanem kizárólag önmagáért vállalható.
- A játék magába foglalja az autonómia gyakorlását, a fizikai, szellemi vagy érzelmi aktivitást, és végtelen formát ölthet, akár csoportban, akár egyedül. Ezek a formák a gyermekkor folyamán alkalmazkodnak és változnak.
- A játék legfontosabb jellemzői a szórakozás, a bizonytalanság, a kihívás, a rugalmasság. Fontos tényező, hogy a játéknak nem kritériuma a produktivitás. Ezek a tényezők együttesen járulnak hozzá a játék által nyújtott élvezethez és a folytatásra való ösztönzéshez.

”A játék (...) a gyermekkori öröm alapvető és létfontosságú dimenziója, valamint a fizikai, szociális, kognitív, érzelmi és spirituális fejlődés alapvető összetevője.”

(ENSZ Gyermekjogi Bizottság 2013:6)



Hogyan viszonyul ez a meghatározás ahhoz, ahogy Ön jellemzi általában a játékot? Tükrözik az iskolában vagy az Ön környezetében szerzett élmények ezt a játékról alkotott definíciót? Ha igen, milyen módon? A rutin, a környezet vagy a játékhoz való hozzáállás megváltoztatása közelebb hozná-e a fennálló lehetőségeket a meghatározáshoz?

2.2 Mik azok a szabadon felhasználható lomok (limlomok)?

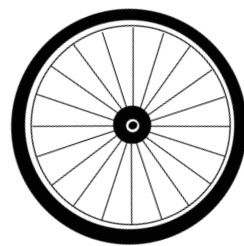
A lomok vagy újra felhasznált anyagok olyan tárgyak és anyagok, amelyeket a gyermekek szabadon mozgathatnak és kombinálhatnak a játék során. Ezek gyakran hulladékok, természetes vagy újrahasznosított anyagok, így olcsók, könnyen beszerezhetők, változatosak, egyediek és környezetbarátok is. A lomoknak nincs előre meghatározott felhasználási módjuk, és az sem gond, ha játék közben tönkre

mennek vagy megsemmisülnek. Lehetnek aprók, mint például a gallyak és a parafadugók, vagy nagyobb tárgyak, mint a gumiabroncsok, vagy akár a raklapok és ponyvák.

Attól, mert valami leselejtezett, újrahasznosított vagy természetes anyag, nem feltétlenül lesz még lom, hiszen ez nem csak ennyitől függ.

Egy tárgy vagy anyag akkor tartozik a lomok kategóriájába, ha az eredeti rendeltetésétől elszakadva szabadon felhasználható. A gyermekek játszhatnak vele, mozgathatják és tetszésük szerint kombinálhatják más tárgyakkal vagy anyagokkal.

A Limlom-játék bevezetése fokozza a gyermekek játékélményét, és nagymértékben javítja a játék környezetét is. A játék sokrétű előnyei alapvető fontosságúak a gyermekek egészsége és jóléte szempontjából.



”Fantasztikus látni a gyermekek közös munkáját és az együttes problémamegoldást.”

(Osztályfőnökhelyettes, Campie Primary School, Skócia)

A lomok fontosak, mert:

- támogatják a gyermekek önmaguk által irányított játékát;
- új ötletekre ösztönöznek;
- bővítik a gyermekek játékrepertoárját;
- lehetővé teszik az inkluzív megközelítést;
- rugalmasságot, sokoldalúságot és változatosságot kínálnak.



1. ábra

2.3 Mit jelent a játékmunka megközelítés?

A játékmunka eredete a II. világháború alatti és utáni Európába nyúlik vissza. Itt figyelték meg, ahogy a gyermekek a lebombázott területek romjain mászkáltak, a törmelékből szerzett anyagokkal játszottak vagy bunkert építettek belőlük. Az Egyesült Királyság ebből a tapasztalatból kiinduló kalandjátékszótér-mozgalmát a mai játékmunka szellemiség alapjának tekintik.

Azok az intézmények, amelyek ezt a megközelítést alkalmazzák, gyakran hivatkoznak a játékmunka szellemiségére, amelyet a Játékmunka alapelveiben⁴ meg is fogalmaztak. Ezek azok az alapok, melyek a játékmunka szakmai és etikai kereteit meghatározzák, és a 4. fejezetben mutatjuk be őket. A Limlom-játékot iránt érdeklődő, játékbaráttá válni kívánó iskolák hasznára válhat a játékmunka megközelítésének megértése.

A játékmunka elmélete és gyakorlata elismeri, hogy a gyermekek játéka „szabadon választott, személyesen irányított és belsőleg motivált” kell, hogy legyen. A játékmunka lényegi része a játéktér kialakítása és fenntartása, valamint az arra való képesség,

hogy a gyermekek játékát elősegítse és gazdagítsa.

A játékmunkához tartozik a felnőttek által a gyermekek játékát elősegítő, nem feltűnő módon nyújtott támogatás is. A játékmunkások szükség esetén segítenek a gyermekeknek, de igyekeznek a lehető legkevésbé feltűnően viselkedni, hogy a gyermekek maguk irányíthassák játékukat. Egy képzett játékmunkás képes gazdagítani a gyermek játékélményét mind a fizikai játéktér és az eszközök biztosítása, mind a megfelelő környezet, a környezeten belüli attitűdök és a játékkultúra kialakítása tekintetében. Ebbe beletartozik a létrehozott játékterek fenntartása is. A játékmunkások biztosítják, hogy a játéktér beforduló legyen, támogatva minden gyermeket abban, hogy a lehető legtöbbet hozza ki a rendelkezésre álló lehetőségekből. Megértik, hogy a gyermekeknek szükségük van a bizonytalansággal való találkozásra, ugyanis a játék részeként ez kockázatot, kihívást jelent. A játékmunkások nem szervezik és nem irányítják a játékot, hanem józan ítélőképességgel döntenek afelől, hogy mikor és mi módon avatkoznak be a gyermekek játékába.

2.4 Limlomok az iskolában és más környezetben

Limlomokkal bármikor lehet játszani: tanítási időben, azon kívül, az osztályteremben, a játszótéren, a folyosókon vagy bárhol az iskolában, de otthon vagy bármilyen helyi közösségi térben is.

Sok esetben a szabadon felhasználható lomok már eleve ott vannak körülöttünk – gondoljunk csak az iskolai játszótéren is megtalálható homokra, dobozokra és ugrókötelekre; a kövekre, gallyakra és százszorszépekre a parkban; valamint az edényekre, párnákra, régi újságokra otthon. Egyszerűen csak fel kell ismernünk a bennük rejlő lehetőségeket, és meg kell engednünk, hogy a gyermekek játékokra használják az adott tárgyakat. Ehhez gyakran meg kell változtatni a felnőttek hozzáállását: ez ugyanis engedékenyebb, rugalmasabb attitűdöt kíván. Néha új szabályokat kell bevezetni, melyek segítik, hogy a gyermek limlomokkal is játszhasson.

Az iskolákban és más oktatási intézményekben a lomok használata fontos szerepet játszik a kreatív tanulási környezet elősegítésében. A Limlom-játék nagyon sok területen segítheti a gyermek fejlődését, a számolás-

és írástudástól kezdve, a művészeteken és az etikán keresztül egészen a jogok és kötelességek megértéséig. Mindez nem a felnőttek, hanem kizárólag a gyermekek által irányított játék hatására történik, tehát nem egy olyan tevékenységről van szó, amely előre meghatározott eredményekkel bír. Ez a Kézikönyv az iskolai játék támogatásaként ezt a játékmunka-megközelítést szorgalmazza.

A lomokkal való játékban nem maga a tárgy – legyen az egy kartondoboz, egy csapszeg vagy egy régi gumibroncs – számít. Akkor nevezhetünk valamit lomnak, ha a gyermek döntései alapján szabadon felhasználható.

Ilyen jellegű hulladékok és újrahasznosított anyagok előre megtervezett módon, egy bizonyos eredmény eléréséhez is használhatók akár tanórákon is, ebben az esetben viszont nem nevezhetjük őket limlomnak, és a velük folytatott tevékenység nem minősül játéknak. A Limlom-játék során a gyermekeket nem kérhetik meg, hogy utasításokat alapján játszszanak, és a játék nem irányulhat egy felnőttek által meghatározott cél felé.



”A roncslepi játék fejleszti a képzeletet, a tárgyaknak pedig egy új, második életet ad.”

”A GratoSferánál jól lehet játszani a barátaiddal.”

„Rengeteg ötlet van építéshez.”

2. ábra
(Gyerekek, GratoSfera)

2.5 Mi számít lomnak? Példák és ötletek

A lehetséges lomok listája véget nem érő. A lomok elmélete (lásd a 2.7 részt) rámutathat arra is, mennyi a játékra használható hulladék vagy tárgy a környezetben.

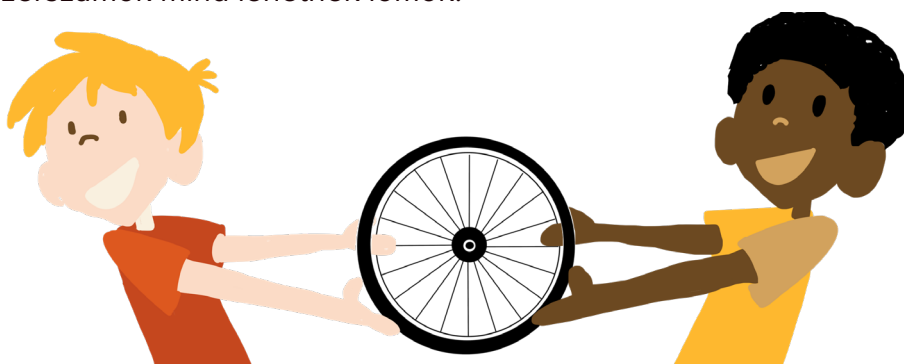
Valamennyi Limlom-játékkal foglalkozó projekt feladata, hogy elmagyarázza a segíteni szándékozóknak, mire is van szüksége, illetve hogyan lehet beszerezni és gyűjteni a szükséges lomokat. (Lásd 5.3 részt)

Gyakorlati értelemben a lom-készletet a következők alkotják:

- hulladékanyagok, mint például régi gumiabroncsok, ereszcsonna- vagy vízvezeték-nyesedékek
- véletlenszerűen talált és adományozott tárgyak, mint például régi billentyűzetek, bőröndök, építkezésekről származó kemény védősapkák, esetleg otthonról hozott edények és serpenyők
- különböző típusú szövetek, mint például ruhatextil és könnyű gézszövet, vagy nehezebb, súlyosabb anyagok, mint például hálók, szőnyegek, takarók, ponyvák
- építőanyagok, például deszkák
- természetes anyagok, például szalma, faágak, sár, homok vagy akár víz.

Érdemes figyelembe venni a lomok alábbi jellemzőit is:

- méret és súly – érdemes olyan dolgokat is beszerezni, amelyek mozgatása erőfeszítést és csapatmunkát igényel, de olyanokat is, amelyeket könnyebb kezelni
- nagyobb gyermekek, nagyobb lomok – az idősebb gyermekek gyakran élvezik, ha nagyobb méretű tárgyakkal játszhatnak, bár ez nem köbe vésett szabály.
- a több lom nagyobb rugalmasságot és kreativitást jelent – sok lomra lesz szükség
- a lomok tönkre mennek vagy elvesznek – ez rendben van, a játékfolyamat természetes része. A programnak tartalmaznia kell a veszélyessé vált tárgyak eltávolítását, és a készletek rendszeres pótlását (lásd 5.3 és 5.5 részek)
- eszközök és szerszámok – nagyítók, csigák, karok, a kalapácshoz és a fűrészhez hasonló szerszámok mind lehetnek lomok.



Nem igazán lehet összegyűjteni a természetben előforduló és eltűnő jelenségeket, mint a víz, jég, hó, árnyékok, pókhálók, szórt fény és szivárvány, szagok, gravitáció vagy mágnesesség – azonban szerepet kaphatnak a játékban! Hozzunk létre olyan speciális környezetet (még nagyon kicsi és látszólag erre alkalmatlan terekben is), amelyben néhány ilyen jelenség nagyobb valószínűséggel fordul elő, vagy nagyobb valószínűséggel veszik észre őket a gyermekek. Ilyen jelenség lehet például az egyenletlen talajon összegyűlt pocsolya a rovarok, a virágok és gyomok között, vagy a fűszálak élén csillogó fagy.

A lomok használatát nem köthetjük meg, azok korlátlan lehetőséget kínálnak. Haszná-

latuk nem lehet sem helyes, sem helytelen, például egy bot lehet horgászbot, kanál a játékbeli zabkása keveréséhez, mérőpálca, kard, baba, de akár maradhat bot is.

Eldobhatjuk, lebegtethetjük, pattinthatjuk, csapkodhatjuk, meghajlíthatjuk, elrejtethetjük, elégethetjük, köthetjük valami máshoz, felhathatjuk, kilőhetjük, vagy kihajlíthatjuk!

A természetes élőhelyek, mint az erdő vagy a vízpart, megszámlálhatatlan lomot kínálnak, és sokkal több játéklehetőséget, mint egy iskolai, mesterséges játszótér vagy egy rendezett városi park. Természetesen ezek a terek is gazdagíthatók további lomokkal.

**”Jó móka olyan dolgokkal játszani,
amit az apukám is használt.”**

(Gyermek, GratoSfera)



Fényképek: ELPA

2.6 A játéktér és szerepe a Limlom-játékban

A gyermekek már a legkisebb koruktól kezdve játszanak, és játék közben kapcsolatba kerülnek az őket körülvevő térrel. A gyermekek én-érzését (az én és a nem-én közötti különbséget) elsősorban a környezetükkel való kapcsolat fejleszti.

Születéskor a gyermeknek még nincs meg ez az én/nem-én érzése. A külső térhez (és az ott lévő emberekhez) való kapcsolódás fontos forrása a testtudatosság, az önismeret, a szubjektivitás, valamint a fizikai és szociális önállóság fejlődésének. Kialakul az úgynevezett „belső tér”, amely tartalmazza a személy (a gyermek, később a felnőtt) érzéseit, attitűdjeit, gondolatait.

Minden tapasztalat egyfajta térben zajlik, ezt az olyan, érzéseket és kapcsolatokat leíró térbeli kifejezések használatán keresztül is láthatjuk, például „felfűtött” vagy „nyo-

masztó” érzés, „közeli” vagy „távoli” kapcsolat.

A külső tér – legyen szó akár fizikai, akár szociális térről – közvetlen hatással van a belső térre, érzéseinkre. Rosszkedvűnek érezhetjük magunkat egy esős napon, vagy megbántódhatunk, ha valaki „bezárkózik” előttünk.

Azonban a belső tér is befolyásolja a külső teret, ugyanis a játék során a külső tér megtelik a gyermek által belevitt szubjektív jelentésekkel. Ezt a teret nevezzük átmeneti térnek, de a pszichológus Winnicott „potenciális térnek” is hívta. Ez a hely részben a fizikai és szociális térben, részben pedig a gyermek fantáziájában működik. A ruha királyi paláस्तá, egy másik gyermek pedig sárkánnyá válhat. Minden megtörténhet, átélhető a valódi, külső világban való következmények nélkül – ez tehát a kipróbálás, a hibázás és a fejlődés tere.

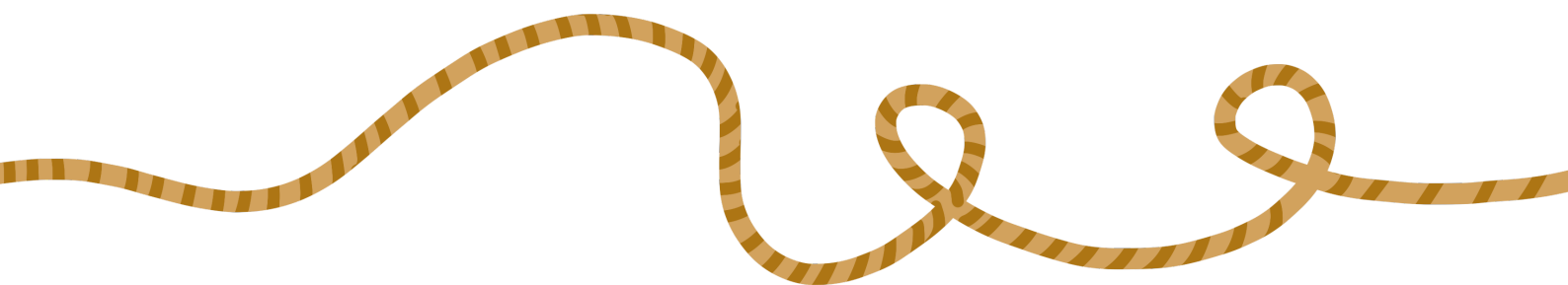




A lehetőség-elmélet és a lomok

A lehetőség-, vagy idegen szóval affordancia-elmélet kifejezetten támogatja, hogy a játéktérben különböző fajtájú lomok is legyenek. Amikor gyermekek egy adott térben egy adott tárggyal játszanak, mind egyedi, különböző tapasztalatokat szereznek. A fő szempont tehát nem a rendeltetésszerű használat, hanem a tárgyak lehetőségeinek figyelembevétele. James J. Gibson amerikai pszichológus (1979) szerint a környezetnek és a benne lévő tárgyaknak olyan értékei és jelentései vannak, melyek minden, őket érzékelő személy számára egyediek.

Egy tárgy vagy tér affordanciái mindazok a dolgok, amelyekkel potenciálisan rendelkezhet, vagy képes lehet rájuk. Például egy téglafal egyértelmű határt jelölhet a járda és a kert között, viszont ugyanez a téglafal a gyermek számára jelenthet valamit, amire rá lehet ülni, amin végig lehet sétálni, amin egyensúlyozni lehet, ami mögé el lehet bújni, vagy amiről le lehet ugrani. Továbbá a gyermekek megtapasztalják a szabadság és a függetlenség érzését, mely bensőséges módon köti össze őket a térrel. (Lásd még a 3.6. részt.)



Michael Follett (2017), a Outdoor Play and Learning (Szabadtéri játék és tanulás) szervezet alapítója négy fontos tényezőt határozott meg a külső játéktér kialakításához. Ezek a következők:

- **szociális tér:** legyenek ideiglenesen vagy állandóan zárt vagy félig zárt terek, ahol a gyermekek elrejtőzhetnek, beszélgethetnek, kapcsolatokat teremthetnek.
- **út:** a külső térnek lehetőséget kell adnia az utazás játékelményére, melyet a gyermekek vándorként, utazóként élhetnek át. Ez utazás történhet fizikailag a térben való mozgással (pl. mászás, egyensúlyozás, támaszkodás), valamint pusztán képzeletben.
- **lehetőségek:** sok gyermeknek csak korlátozott lehetőségei vannak arra, hogy bizonyos anyagokkal és természeti elemekkel kapcsolatba kerüljön, ezt a környezeti, érzékszervi és texturális tapasztalatokat adó tárgyak sokféleségének biztosításával lehet kompenzálni (pl. fa, növények, fém, szikla, különböző felületek, anyagok és tárgyak). Mindig találhassanak valami újat, valami meglepőt.
- **változás:** a lomok, a mozgatható tárgyak és az anyagok, amelyek segítségével a gyermek bármit el tud képzelni, kiváló eszközei ennek a potenciális térnek. Minél kevesebb külső jelentés van egy tárgyban meghatározva (nem úgy, mint a boltokban kapható játékok nagy részében), annál több lehetőség van arra, hogy valamilyen más jelentéssel bíró dologgá alakítsák át.

”Hozzáférhető és befogadó környezetet és létesítményeket kell biztosítani a fogyatékkal élő gyermekek számára, hogy élhessenek a 31. cikk szerinti jogaikkal.”

(ENSZ Átfogó Kommentár a gyermekek jérékhoz való jogáról)

Útmutató kérdések az inkluzív környezethez⁵

Ha lehetősége van arra, hogy fizikai változtatásokat hajtsen végre a játszótér vagy a játéktér területén, azon is el kell gondolkodnia, miként teheti a teret a lehető legalkalmasabbá minden, akár fogyatékkal élő, akár más speciális támogatásra szoruló gyermek számára.

- **Mekkora szabadságot biztosít a játszótér a gyermekek számára?** Gondolja végig a szabadság különböző aspektusait: szabadon mozogni, önmagunknak lenni, nem ítékezni és nem megítélve lenni, szabadon választani stb.
- **Mennyire változatos a környezet?** Gondolkodhat azon, van-e nyílt tér, menedék, kisebb tér, különböző magassági szintek és lehetséges kihívások.
- **A tér minden gyermek számára lehetővé teszi a szociális tapasztalatszerzést?** Gondoljon itt a következő lehetőségekre: játék a többi gyermekkel, biztonságérzet, lehetőség a közös játékra, de az egyedüllétre is.
- **Biztosít a tér függetlenséget és hozzáférést?** Gondoljon itt a következőkre: megfelelő felszerelés a segítségre szoruló idősebb gyermekek számára, hozzáférés a felszereléshez és a tér elemeihez kerekesszékkal, utak és felületek minősége, asztalok melletti szabad helyek.
- **Mit kínál a különböző érzékszervek számára a környezet?** Az érzékszerveket inspiráló tárgyak közé tartoznak: dolgok, melyek forognak, bármi, amit meg lehet érinteni, kontrasztos fények és színek, természetes anyagok (pl. homok, növényzet, hosszú füvek, az elemek: víz, tűz, szél, föld).

⁵ Forrás: Casey, T. & Harbottle, H. (2018) Free to play: a guide to creating accessible and inclusive public play spaces. (A játék szabadsága: hogyan teremtsünk akadálymentes és inkluzív közösségi játéktereket) Edinburgh: Inspiring Scotland.

2.7 Nicholson limlom-elmélete

Ebben a részben azzal foglalkozunk, hogyan teremtenek a lomok gazdagabb játékkörnyezetet a gyermekek számára: használhatják őket nyersanyagként, ahogy szeretnék, általuk eljuthatnak oda, ahova kíváncsiságuk, szeszélyük és képzeletük vezeti őket.

A „limlom” (angolul „loose parts”) kifejezés széles körben elterjedt Simon Nicholson: *The Theory of Loose Parts: How NOT to Cheat Children* (A limlomok elmélete: hogyan NE csapjuk be gyermekeinket – 1971) című cikkének megjelenése után. Bár a kifejezés megalkotását Nicholsonnak tulajdonítják, ő azt mondja, az ötlet nem tőle ered; az úgynevezett „felfedezéssel” tanulási módszerből származik.

Nicholson szerint nincs bizonyíték arra, hogy egyesek kreatívnak és leleményesnek születnek, mások pedig nem. Felismerte, hogy a gyermekeknek szükségük van arra, hogy építsenek és alkossanak, folyadékkal, vízzel, tűzzel játszanak, tárgyakat keltsenek életre, és **„mindenre, amik kielégítik a kíváncsiságot, és a felfedezésből fakadó örömet adja”**.

Nicholson a lomokat „változók”-nak nevezte, amelyek olyan dolgokra szolgálnak példaként, mint anyagok és formák; szagok és más fizikai jelenségek, mint például elektromosság, mágnesesség, gravitáció; közegek, például gáz és folyadék; hangok, zene, mozgás; kémiai kölcsönhatások, főzés és tűz; valamint más emberek, állatok, növények, szavak, fogalmak és elképzelések. Ezekkel minden gyermek szívesen játszik, kísérletezik, szórakozik, feltalál vagy felfedez.





Mindezeknek van egy közös vonásuk, mégpedig az, hogy az összes lehet változó, vagy lom. A lomok elmélete ugyanis a következő:

Bármilyen környezetben mind a találékonyság és a kreativitás mértéke, mind a felfedezés lehetősége egyenesen arányos a változók számával és fajtájával.”

Ez a klasszikus idézet Nicholsontól adott inspirációt sokunknak, akik szeretnénk kreatív környezetet biztosítani a gyermekek játékához és ezzel együtt kihívásként is szolgált. Vajon az általunk kínált környezetben megvannak-e a találékonyság, a kreativitás és a felfedezés lehetőségei?

Nicholson megfigyelte a különböző temperamentumú gyermekek viselkedését, megfigyeléseit pedig úgy írta le, hogy mélyreható maradjon, mégis könnyen alkalmazható a gyermekek játékát támogató környezet létrehozásához.

Írásaiban Nicholson a lomok elméletét kiterjesztette a közösségi interakció és együttműködés, a viselkedés tervezése és kivitelezése, a tantervfejlesztés és a környezeti nevelés területére is. (Ezek a témák a 3 és 6.6 részekben vannak érintve)



Mi derülhet ki, ha Nicholson javaslatát használjuk a környezetünk felmérésére? Tudja-e azonosítani a változókat – hányat és milyeneket? Ezek hogyan támogatják (vagy akadályozzák) a találékonyság, a kreativitás és a felfedezés lehetőségeit?

Limlom-játék-történet

A felmosófa

A takarítónő kitette a felmosóvödröt és a fát az udvarra száradni. Amikor a kislányok kijöttek, meglátták, lomnak gondolták, és felmosták vele a játékkonyhájukat. Egyszerre volt nagyon vicces és megható!



Történet és fotók: Majthényi Adolf Alapiskola, Szlovákia



Történet és fotók: Szkoła Podstawowa nr 5 im., Poland

Határtalan képzelet

Egy alkalommal elhatároztuk, hogy kirakjuk a zsibongóból a régi bástyát, mert már nem elég stabil, és bármikor összedőlhet.

Hogy ne kelljen kidobni, úgy döntöttünk, hogy kivisszük a GratoSfera játszótérre (limlom-játsszótér). Ott szinte azonnal átalakult: a nehéz kőbástyából egy könnyed rakéta lett belőle. A fiúk szereztek mikrofonos fülhallgatókat, hogy az „irányítóközpont” kapcsolódni tudjanak. Ahogy a „föld fölött” repültek, megláttak egy horgászó fiút, aki egy seprűnyelet szorongatott. Odaszóltak:

- Szia, Henry, mit csinálsz?
- Halat fogok magamnak.

Henry nagykorában gazdálkodó szeretne lenni. Játékaiban, a természettel való kapcsolódásában is általában ezt képviseli. A rakéta megy tovább. Meglátnak egy színpadot, amelyen éppen a „Sárgarépa” című darabot adják. A színpadon egy fiú áll, a kezében egy hosszú papírcső, ami a répát jelképezi, miközben a körülötte állók azt magyarázzák, hogyan kell szakszerűen répát pucolni. Közben mellettük egy konyhát építenek, ahol majd a répát ebédre feldolgozzák.

3. A Limlom-játék szerepe az iskolai életben



Fénykép: GratoSfera

A harmadik fejezetben megvizsgáljuk, milyen szerepet játszik a Limlom-játék az iskola életében, milyen előnyei vannak, és milyen értéket képvisel. Megnézzük, milyen fontos a játék öröme és élvezete a gyermekek számára. Leírjuk a játékot, mint belső indíttatású tevékenységet, beszélünk az eszközök használatáról. Ezek, valamint az intézményi háttérrel tárgyaló részek a gyermek egészségének, jólétének, fejlődésének előmozdítása mellett a Limlom-játék számos egyéb jótékony hatására hívja fel a figyelmet.

A harmadik rész azzal a feladattal zárul, hogy gondolkodjon el azon, mikor és hogyan támogathatja a játékot az iskolában, és mi módon tudná a játék fontosságának üzenetét megosztani a családokkal, valamint az iskola közösségével.

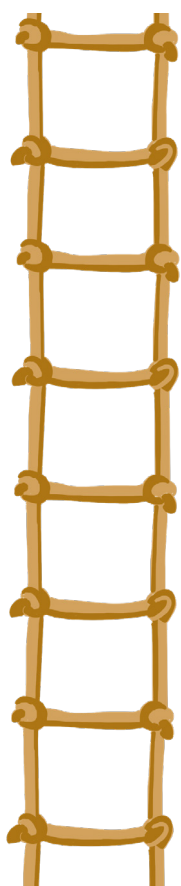
3.1 A Limlom-játék fontossága az iskolában

„A játék önkéntes, és csak ritkán van kívülről jövő célja; szórakoztató és általában spontán. A gyermekek aktívan részt vesznek a játékban, és szenvedélyesen belefeledkeznek abba; ez fejleszti végrehajtó funkcióikat, és hozzájárul az iskola-érettséghez.”

(American Academy of Pediatrics, 2018)

A Limlom-játék bővíteni tudja az eredményes tanulási tapasztalatok körét az iskolában, mert befogadóbb közösséget és környezetet épít.

A projekt szempontjából kifejezetten hasznos elgondolkodni azon, hogy a Limlom-játék hogyan kapcsolódik azon oktatási rendszer követelményeihez, melyben Ön dolgozik.



A Limlom-játék például:

- kreatív tanulási környezetet ad, mely nyitott az új ötletekre, a felfedezésre, a játékra és a kísérletezésre (lásd 3.4 rész)
- lehetőséget biztosít a felnőttek számára, hogy megfigyeljék és megértsék a gyermekek önálló érdeklődését, képességeit és erősségeit (lásd 4.5 rész)
- felszabadítja a gyermekeket a velük szemben felállított követelmények alól, lehetővé téve számukra, hogy bármiféle nyomás nélkül pihenhessenek és szórakozhassanak (lásd 3.2 rész)
- ápolja a kapcsolatokat és fejleszti az empátiát, ugyanis a gyermekek és a felnőttek egyenrangú társként élvezhetik a játékidőt (lásd 3.2 rész)
- hozzájárul ahhoz, hogy a gyermekek biztonságos környezetben alakíthassák ki kapcsolataikat a társaikkal, legyen ez barátság építése vagy konfliktusok kezelése, megtanulhatják, hogy lehet ezekben a helyzetekben eligazodni (lásd 3.2 rész)
- alkalmat teremt arra, hogy a felnőttek megbecsülést, érdeklődést és tiszteletet tanúsítsanak a gyermekek saját elképzelései és tevékenységei iránt (lásd 4. rész)
- lehetőséget ad minden gyermeknek arra, hogy saját személyiségét, képességeit és érdeklődési körét kifejezhesse és felfedezhesse (lásd 1.5 rész).



Egyik módja annak, hogy mindezeket a gondolatokat figyelembe vegyük, ha kiindulópontként az „értékháromszöget” használjuk (lásd 3. ábra). A háromszög oldalai a következők: belső érték, eszköz jellegű érték és intézményi érték.

- A játék belső értékének lényege, hogy a gyermekek szabadon élvezhetik a saját maguk által szervezett játékot, és az ebből fakadó öröm motiválja őket a játék folytatására.
- Az eszköz jellegű értéket adhatja a gyermekek több mozgása és fizikai aktivitása; a szolidáris viselkedés, a konfliktusok csökkenése, a szociális és érzelmi készségek fejlődése; problémamegoldó készségek fejlődése; az önszabályozás erősödése és az önbizalom növekedése; valamint a stressz és az unalom visszaszorulása.
- A gyermekek feltöltő játékidő intézményi értéke a kevesebb incidens, amely megkönnyíti az iskolai gyermekfelügyeletet; emellett a játék után gyorsabb és hatékonyabb a beilleszkedés az osztályba; javul a koncentráció és a feladathoz igazodó viselkedés; pozitív szülői reakciók érkeznek.

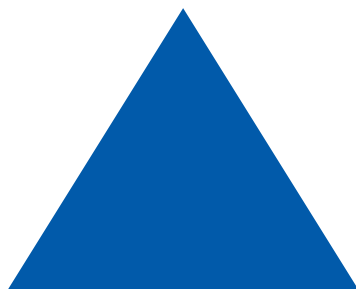
**A gyermekek eredményesebben tanulnak,
ha egészségesek és boldogok.**



A Limlom-játékhoz illeszkedő értékek összefüggenek egymással, és mindhárom egyaránt fontos. Kiemelendő azonban, hogy amennyiben a belső érték alacsony, a másik kettő is az lesz, mivel a hozzájáruló és az intézményi értékek alapvetően a belső értékből erednek.

Az értékháromszög

A játék belső értéke: a játék pusztán önmagáért való öröme, nagyon nehezen mérhető eredményességű



Az eszköz jellegű érték: hogyan segít a játék a tanulásban, a képességfejlesztésben, a fizikai aktivitás szintjének emelésében, az osztályon belüli kapcsolatok építésében stb.

Az intézményi érték
a játékbarát iskolává válás hogyan adhat plusz értéket a már meglévők mellé

3. ábra: A Play-friendly Schools Handbook-ban (Játékbarát Iskolák Kézikönyve 2019) leírt értékháromszög.
Forrása: Holden, J. (2006) Cultural Value and the Crisis of Legitimacy: Why culture needs a democratic mandate, London: Demos.



Milyen módon támogatja a Limlom-játék az Ön céljait? Ha megvizsgálja a játék azon előnyeit, amelyek az Ön munkáját ösztönzik, hol helyezné el őket az értékháromszögben? Mire utalnak ezek az Ön számára?

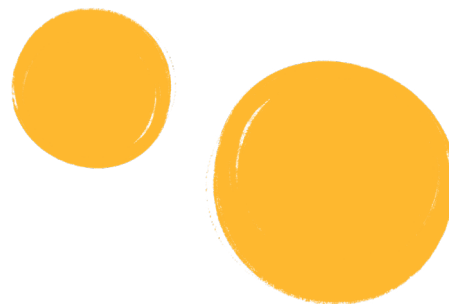
3.2 A lomokkal való szabad játék előnyei

„A szabad játék másik előnye az volt, hogy sokat voltunk a friss levegőn, a hideg tél ellenére is kellemes volt. Nemcsak a gyermekeknek, hanem nekünk, tanároknak is jót tett. A játékidő után könnyebb volt tanítani őket. Azt tapasztaltam, hogy a gyermekek jobban koncentráltak az órákon a játékidő után, ahol lehetőségük volt futkározni és játszani.” Gergely Veronika, játékmunkás-koordinátor, Majthényi Adolf Primary School, Dvoranynad Žitavou, Szlovákia

A Játékbarát Iskola Minősítő Rendszer című útmutató (2019:5) foglalkozik a játék és a gyermekek készségei illetve hozzáállása közötti pozitív összefüggésekkel is, amelyeket a következőképpen foglalt össze:

- **kognitív készségek** (pl. figyelem, koncentráció, tudásépítés, értelmezés, gondolatok kommunikálása, kreativitás, képzelőerő, rugalmasság, divergens gondolkodás, problémamegoldás)
- **hozzaállás és hangulati állapotok** (pl. kíváncsiság és nyitottság a tanulásra, lelkesedés, kitartás, kölcsönös egymásra utaltság, rugalmasság és önhatékonyság)
- **szociális készségek** (pl. kapcsolatok a kortársakkal és a felnőttekkel, érzelemszabályozás, érzelmek viszonzása, emocionális jóllét) és
- **mozgáskészségek** (pl. finom és durva motorikus készségek, testérzet, koordináció, térérzékelés, önbizalom, fizikai egészség és jóllét).





A továbbiakban állítja, hogy:

- a gyermekek közös játéka jelentősen hozzájárul a **társas kapcsolatok és hálózatok, valamint a nyelvi, alkalmazkodási és fizikai készségek fejlődéséhez**
- az iskolai játékidő lehetőséget nyújt a gyermekek **fizikai aktivitására** (különösen, ha erre a szabadban találunk megfelelő helyet), ezzel segíti az elhízás elleni harcot
- a gyermekek koncentrációs képessége javul a játékidő után, ez különösen a nehezen koncentráló gyermekek esetében lehet rendkívül fontos.

”Amikor a gyermekek kapcsolatba kerülnek a szabadon felhasználható lomokkal, belépnek a mint-ha-térbe, ami elősegíti azt a fajta gondolkodást, amely a problémamegoldáshoz és az elméleti érveléshez is szükséges. A Limlom-játék fejleszti a gyermekek képzeletét és a megoldások meglátásának képességét. Ezek az eszközök kalandvágyat és izgalmat visznek a játékba.”

(Daly i Beloglovsky, 2015)

A Limlom-játék legtöbbször a szabadban zajlik, biztosítva a nagyobb tér, a friss levegő és a természetes hangok pozitív hatását. Számos megfigyelés mutatja, hogy a Limlom-játék során a gyermekeket különböző mértékű kockázatokat észlelnek (sőt: hoznak létre saját maguk számára!), amelyek arra készítik őket, hogy túllépjenek határaikon, és megbirkózzanak a kihívásokkal. Ez olyan hasznos tapasztalat számukra, amely növeli a kockázatelemzésre és az önálló döntéshozatalra való képességet. A kockázatvállalás izgalmas, és sikerérettel járhat – ez a jó közérzet, a mentális egészség, a váratlan helyzetek kezelése és a stresszre adott válasz szempontjából egyaránt előnyös.

A táj, a növényzet és más természeti adottságok felhasználásával kialakított játszóterek gazdag játékkörnyezetet hoznak létre, a természetben előforduló tárgyakkal való szabadtéri játék pedig számos előnyt hordoz.

Ezek közé a következők tartoznak:

- a gyermekek fizikai koordinációjának javulása (Fjørtoft és Sageie, 2000)
- a gyermekek jobban tudnak koncentrálni, és fejlődnek a kognitív képességeik (Wells, 2000)
- a természetben töltött idő segíti a gyermekek pszichés jóllétét (Wells és Evans, 2003).
- ezek a gyermekek felnőttként nagyobb valószínűséggel látogatják a zöldterületeket (Ward Thompson, Aspinall and Montarzino, 2008)
- a gyermekek és fiatalok nagyobb valószínűséggel alakítanak ki környezetbarát magatartást és attitűdöt (Chawla és Cushing, 2007).

A Limlom-játék néhány környezeti, társadalmi, etikai és anyagi előnye:

- a legtöbb lom ingyenes
- a háztartási, kereskedelmi és ipari hulladékok újrafelhasználása lelassítja a hulladéklerakóba kerülés folyamatát
- a környezetbarát megközelítés fejleszti a tudatosságot felnőttek és gyermekek esetében egyaránt
- a szokatlan lomok új és izgalmas módon ösztönzik a játékot
- a szabadon felhasználható lomok általában mentesek a nemi, társadalmi és kognitív előítéletektől
- a Limlom-játék támogatja a gyermekek játékkal, részvétellel, oktatással és egészséggel kapcsolatos jogainak megvalósulását
- a lomok tükrözhetik a helyi közösséget és kultúrát, például egy kikötőváros szerezhethet egy régi halászhálókat, bójákat, hínárt, kagylókat és hasonlókat.

(Bővebb információ a Limlom-játékról és a környezetről a 4.5 részben.)

„A GratoSferánál azok a gyerekek, akiknek általában problémáik vannak az osztályközösséggel, megnyílnak. Sokkal könnyebben kezdeményeznek vagy építenek kapcsolatokat.”

(Egy, a GratoSfera projektjében résztvevő tanár)

„Az itteni játék arra kényszerít, hogy önállóan tervezz, és úgy válassz tevékenységeket, hogy az a gyerekeket is érdekelje.”

(Egy, a GratoSfera projektjében résztvevő tanár)



Készítsen gondolattérképet, amelynek középpontjában a Limlom-játék áll, és határozza meg az összes olyan előnyt, amely a különböző kategóriákba sorolva az eszébe jut. Ezt megteheti egyedül, kollégáival, szülőkkel vagy gyermekekkel együtt. Érdekesnek lehet a különböző nézőpontok megismerése is. Vajon a felnőttek ugyanúgy érzékelik a Limlom-játék előnyeit, mint a gyermekek?



3.3 A limlom-játék az iskolai játékidőben, a játszótéren és egyéb szabadtéri helyszíneken

Limlom-játék bárhol és bármikor elővehető, ahol a körülmények ezt lehetővé teszik - tehát amikor a gyermekek úgy érzik, hogy van idejük és helyük, esetleg támogatják őket, vagy legalább megengedik nekik, hogy játszszanak (és néha akkor is, amikor nem!).

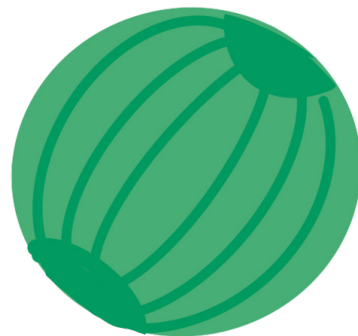
A legtöbb Limlom-játék projekt azonban a kültéri játékra összpontosít, legyen ez egy játszótéren vagy az iskola területén, és általában a kijelölt játék- és ebédidőben, amikor a gyermekek saját szabadidővel rendelkeznek.

”A játékidő a gyermekek ideje – mi, felnőttek ilyenkor eltűnünk az útból.”

(Karolina Żmich, Gdańsk 3. sz. óvoda,
GratoSfera projektrésztvevő)



4. ábra



A gyermekjogi megközelítés támogatása a játék során

A 31. cikkhez fűzött 17. Átfogó Kommentár (lásd az 1.5. részt) kimondja, a kormánynak biztosítania kell, hogy a gyermekeknek elegendő játékra szánt idő és tér álljon a rendelkezésre. Kiemeli ebben az iskolák kiemelt szerepét. Az iskolai környezetnek nagy szerepe van a gyermekek 31. cikk szerinti jogainak érvényesítésében. Az iskolában többek között a következőket kell biztosítani:

- megfelelő fizikai környezetet a játékhoz, sporthoz és szerepjátékhoz az iskolai órák alatt és azok között
- a fiúk és a lányok egyenlő játéklehetőségének aktív ösztönzését
- biztonságos és gyakran ellenőrzött játéktereket és játszóeszközöket
- minden gyermek számára – beleértve a fogyatékkal élőket is – elérhető eszközöket és tereket
- a játék minden formáját támogató játszótereket
- elegendő védelmet nyújtó játéktereket, melynek kialakításába és tervezésébe a gyermekeket is bevonják
- az iskolai nap folyamán elegendő időt a játékra és pihenésre
- kulturális és művészeti tevékenységeket is tartalmazó tantervet
- olyan pedagógiai hozzáállást, amely aktív, játékos és részvételi tevékenységeket és tanulást kínál (2013:21).

A Játékbarát Iskola Minősítő Rendszer című útmutató azt javasolja, hogy az iskolák az időt és a teret olyan módon próbálják meg alkalmazni, hogy a lehető legjobban kihasználják a rendelkezésre álló lehetőségeket a játék feltételeinek biztosítására. Fontos, hogy a játékbarát iskola összes munkatársa támogassa az iskolai szabadjátékot.

Egy valóban játékbarát iskolában játékra alkalmas belső és külső tér egyaránt rendelkezésre áll; szabad tér hiányában az iskoláknak a lehető legötletesebben kell kihasználniuk a belső tereket. Az útmutató azt javasolja, hogy a játékhoz szükséges legjobb feltételek megteremtése érdekében biztosítsunk szabadon felhasználható lomokban gazdag és változatos környezetet.



A minőségi mutatók kifejezetten hasznosak, érdemes ezekről beszélni a kollégákkal is. Vajon mit gondolnak ezekről a dolgokról a gyermekek?

- Biztosítja-e az iskola a lehető legtöbb szabadtéri helyet, az időjárási viszonyoktól függetlenül?
- Támogatja-e az iskolában a fizikai környezet a játék különböző formáit, beleértve a kockázatvállalást is?
- Mennyire változatos a fizikai tér? Rendelkezik-e például szintkülönbségekkel, különböző anyagokkal, formákkal, tárgyakkal?
- Tudnak-e a gyermekek játékra, pihenésre, menedékre, megfigyelésre és közösségi tevékenységre alkalmas tereket építeni és kialakítani?
- Van-e lehetőségük különféle fizika aktivitásokhoz?
- Rendelkezésre áll-e bőséges, állandó és pótolható lom a változatos játékhoz?



Fénykép: GratoSfera



Fénykép: Majthényi Adolf Általános Iskola, Szlovákia

3.4 A limlom-játék és a kreatív tanulási környezet

A Gyermekjogi Bizottság „aktív, játékos tevékenységeket és tanulást kínáló pedagógiát” ajánl (amint azt az 1.5. pontban említettük). A szabadjáték hasznos híd a kreatív tanulási környezethez.

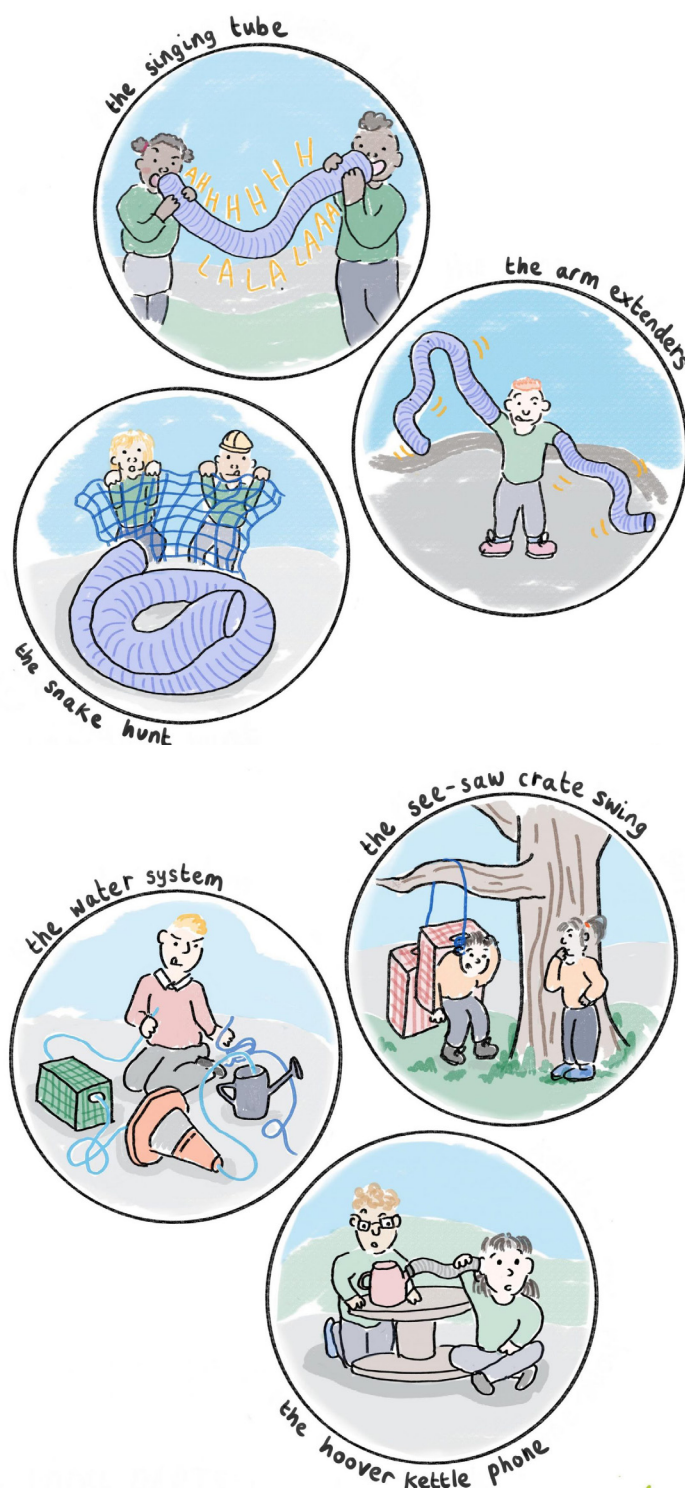
A szabadjátékról gyakran jut eszünkbe a kreativitás szó – amikor a gyermekeket figyeljük játék közben, láthatjuk, amint egy művész, tánccos, zenész vagy feltaláló szellemét idézik meg.

Érdemes lenne többet gondolkodnunk azon, a limlom-játék milyen módon járulhat hozzá az egészében kreatív légkör megteremtéséhez. Hogyan tudná a játékidőn túlmutatóan az egész környezetet átítani a kísérletezés és a felfedezés izgalmának érzésével?

Az egyéni tevékenységek körén túl a kreativitás olyan környezetben virágzik, ahol különböző anyagok, emberek és más különleges tényezők segítik a képzeletet. A játékhoz hasonlóan a kreativitásnak is időre és térre van szüksége.

A Creative Scotland (2013) a kreativitást a következőképpen írta le:

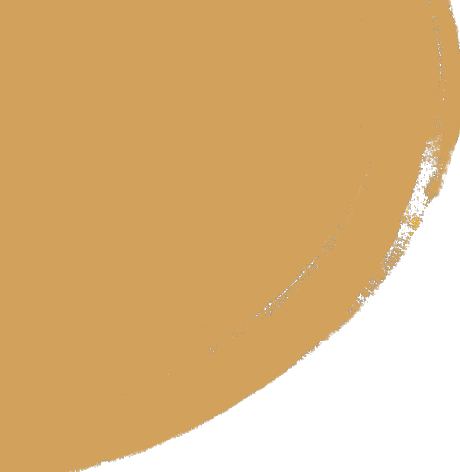
„Képesség, hogy olyan ötleteket hozzunk létre, amelyek értéket képviselnek az egyén számára, hogy új szemmel nézzünk a megszokott dolgokra, hogy nyitott elmével vizsgáljuk a problémákat, kapcsolatokat teremtsünk, tanuljunk a hibákból és használjuk a képzelőerőt új lehetőségek felfedezésére. A kreativitás végső soron a világ újjáteremtésének képessége, a jövő alakítása, az itt és most gazdagítása.”



Invent
the LOOSE PARTS playground


Max Alexander
east lothian
play association
SCOTTISH REGISTERED CHARITY SC030069

Innováció és újítás az ELPA „Limlom-játéktér”
sorozatából



A felnőttek szemlélete nagy mértékben hozzájárul ahhoz, hogy a gyermekek a saját tempójukban kísérletezhessenek a szabadon felhasználható lomokkal, és a saját elképzelésük szerint használhassák azokat. Ha a gyermekeknek időt és teret adunk arra, hogy az általuk választott módon, hosszú időn keresztül játszhassanak, az arról tanúskodik, hogy a játékot valóban a gyermekek fontos elfoglaltságának tekintjük. A „bizonytalanság” pozitív tulajdonság, mivel új lehetőségeket teremt. Az ilyen módon történő tanulás retrospektív lehet, tehát a már megtanult dolgokat kell segítségül hívnia a gyermeknek.

Azok a felnőttek, akik rendszeresen töltenek időt gyermekekkel és ezáltal reflektálni tudnak a tevékenységükre, képesek annak megítélésére, mit tudnak hozzátenni egy kreatívabb környezet megteremtéséhez.

A kreativitást segíthetjük a következőkkel:

- mutassunk érdeklődést a játék iránt, legyünk kíváncsiak és lelkesek
- támogassuk a felfedezést és a kísérletezést
- segítsük a nem várt eredményekkel való megbékélést
- ne szakítsuk meg a folyamatokat, tartsunk a játszó gyermekektől távolságot
- jelezzük a testbeszédünkkel, hogy szükség esetén rendelkezésre állunk
- álljunk készenlétben, hogy bármilyen segítséget vagy erőforrást biztosítsunk, ha kéri
- fedezzük fel a saját kreativitásunkat
- legyünk nyitottak a gyermekek javaslataira és útmutatásaira
- legyünk nyitottak arra, hogy a gyermekek különböző ötletei és módszerei fellelkesítsenek és elvarázsoljanak.

(Lásd még a 4. fejezetet a felnőttek szerepéről.)

Az együttműködés, az eszmecsere és a vita szerves része a kreatív környezetnek. Ugyanilyen fontosak a magányos tevékenységek: az elmélkedésre, az ötletek végiggondolására, az emlékezésre, a reflexióra és az elképzelések megtervezésére szánt idő. Az alvás és a pihenés olyan időszakok, amikor a tudatalatti elme végzi a munkáját.



A Limlom-játékról a kreativitás jut eszembe.”

Gyermek, GratoSfera

Források

- különböző terek és anyagok, amelyek között nincsenek korlátok
- emberekkel és ötletekkel történő találkozások

Felnőttek

- akik pozitívan viszonyulnak a gyermekekhez
- akik megfigyelnek, gondolkoznak és reagálnak

Gyerekek

- akiknek sok választási lehetőségük van
- akik nyugodak, és értékesnek érzik magukat.

Egy olyan kultúra, amely értékeli

- mindenki érdekét és hozzájárulását
- a kísérletezést
- a megosztást, a vitát és a reflexiót.



3.5 A Limlom-játék tanítási időben

Az osztálytermi témákhoz való kapcsolódás elősegítése érdekében – a gyermekek játékának tiszteletben tartása mellett – gondolkodhatunk a tantermi munka és a limlom-játék, vagyis a szabadjáték és a strukturáltabb tanulás közötti kölcsönös kapcsolatról.

A Limlom-játék lehetőséget adhat arra, hogy a gyermekek tanulását szabadabb környezetben, saját érdeklődésük által vezérelve figyelhessük meg. Láthatjuk, amint a gyermekek alkalmazzák vagy kibővítik a strukturált tanulásból szerzett ismereteiket, kipróbálják őket, vagy tanórai témákat építenek be a játékukba.

Fontos, ha a tanórák alatti Limlom-játékról beszélünk, akkor is a gyermek által vezetett szabadjátékra gondoljunk. Amikor az újrahasznált anyagokat tanórán előre megtervezett lépésekkel, bizonyos célok elérésére használjuk, már nem Limlom-játékról van szó!

”Egy tárgy vagy anyag akkor tartozik a lomok kategóriájába, ha az eredeti rendeltetésétől elszakadva szabadon felhasználható. A gyermekek játszhatnak vele, mozgathatják és tetszésük szerint kombinálhatják más tárgyakkal vagy anyagokkal.”

Íme néhány gyakorlati javaslat, amely összekapcsolja a lomok játékát a tanítási idővel.

Vázlatfüzet és naplóírás

A kötetlen játék sok fantáziadús és kreatív ötletet ébreszt, a gyermekek pedig nyugodt, felszabadult lelkiállapotba kerülnek. Egyes pedagógusok szeretnek rajzoltatni vagy írást gyakoroltatni a Limlom-játék után, mivel megfigyelték, hogy ilyenkor olyan gyermekek is nagyon motiváltak rajzolni és írni, akiknek egyébként ezek a tevékenységek nehezebben esnek.

Mesélés

Olvassunk fel, vagy valamilyen formában osszunk meg egy történetet a lomokkal való játék előtt. Ez elegendő lehet ahhoz, hogy új irányba terelje a játékot, vagy kiegészítheti azt. (Arra azonban ügyeljünk, hogy a játék kötetlen maradjon, ne legyen elvárás a történet feldolgozása!) Kalandokról, utazásokról és játékról szóló történetek különösen jól működnek.



Az Utazás című történetet olvastuk egy lány rajzaíról, amelyek életre kelnek. A történetben szerepelt egy varázslatos piros ajtó. A szokásos lomok mellett krétát is adtunk nekik, hogy az ajtót a földre lehessen rajzolni. Egy másik alkalommal egy ajtónyílást készítettem lomokból. Az egyik iskolában az ajtót a gyermekek több foglalkozáson átépítették, és ez vezetett a játéktérbe. Az Utazás elolvasása után a gyermekek gyakran kombinálták a rajzolást a lomokkal, utaztak, és más kalandokba bonyolódtak.

(Susan Humble, East Lothian Play Association)

A Limlom-játékhoz rendelkezésre álló eszközök választékának bővítése

További tárgyak hozzáadása lehetőséget biztosít a gyermekek játékának elmélyítésére vagy az osztálytermi témákhoz való kapcsolódásra. Ezeket az erőforrásokat a gyermekek maguk választhatják ki a többi közül. Ez a legegyszerűbb módja annak, hogy új lehetőségeket biztosítson anélkül, hogy a gyermekek játékát irányítaná.

A tárgyak akár a tanórai témához is kapcsolódhatnak. Például:

- a vonalzók, mérőszalagok és vízmértékek alkalmat adnak a gyermekeknek arra, hogy lemérjenek és összehasonlítsanak dolgokat
- kréta, papír, karton, toll és írótabla segítségével a gyermekek szlogeneket, leveleket írhatnak, interjúkat készíthetnek
- a labdák aktívabbá és kiszámíthatatlanabbá teszik a játékot, és lehetőséget nyújtanak meccsre, de akár egyéb kísérletekre, amelyek valamilyen formában kapcsolódnak a természettudományi, technológiai, mértani vagy matematikai témákhoz.

Reagáljon a gyermekek ötleteire

Ha a Limlom-játék során felfigyel egy érdekes esetre vagy témára, arra is van lehetősége, hogy órán tovább foglalkozzon vele. A játékról készült fényképek segíthetnek a témák észrevételében. Például:

- egy tolvajokat és rendőröket szerepeltető játék arra ösztönözhet, hogy jobban megvizsgáljuk az igazságszolgáltatás témáját
- a kitalált szavakkal való játékból fejlődhet a különböző nyelveken történő köszönés megtanulása
- az építkezős játék a különböző épülettípusok megismeréséhez vezethet.

Ügyelni kell azonban arra, hogy a gyermekek ne érezzék úgy, hogy a játékidejüket folyamatosan megfigyelés alatt tartják. A gyermekek játéka megváltozik, ha úgy érzik, hogy figyelik őket, ráadásul egyes játékok erősen magánjellegűek lehetnek. A felnőtt jelenléte hatással van a játékra, ezért érzékeny figyelemre van szükség.

A pirospontról alternatívája

A gyermekek gyakran kapnak matricát (vagy pirospontról vagy valami hasonlót) jutalomként valamiért, amit a felnőtt fontosnak tart. Változtassuk meg ezt a szokást, fordítsunk rajta a Limlom-játék kapcsán: adjunk üres matricákat a gyermekeknek, amelyekre rajzolhatják vagy írhatják a saját eredményeiket – azt, amire büszkék a lomokkal való játék után.

Ez lehetőséget ad a gyermekeknek arra, hogy megosszák nézeteiket, és reflektáljanak tapasztalataikra. Meglepő matricák születhetnek!

Beszélgessen a gyermekekkel a játékkal kapcsolatos tapasztalataikról és játék alatt érzett érzéseikről. A gyermekek ötletei irányítják és javítják a Limlom-játék projektet.



A lomok elérhetővé tétele az osztályteremben

Az osztályteremben is alkalmazhatunk szabadon felhasználható lomokat, nemcsak a játszótéren, ehhez nincs szükség nagy területre vagy sok eszközre. Például:

- egy bőröndben vagy nagyobb kosárban tarthatják a dolgokat
- létrehozhatnak egy „lomos”, például egy sátrat vagy egy bunkit
- időről időre adjon hozzá a meglévőkhöz új, érdekes vagy szokatlan tárgyakat
- helyezzen el lomokat a közös térben is (pl. folyosó, zsibongó), és távolról, mondjuk az osztályteremből felügyelje csak a játékot!

Gondolja át a gyermekekkel közösen, hogyan osszák be a Limlom-játékra szánt időt, úgy, hogy a lehető legtöbb előny származzon belőle. Sok gyermeknek rendkívül jól tesznek a strukturált tevékenységek közé beiktatott szünetek, amelyek után felfrissülve térhetnek vissza a tanórákra. A lomokkal való játék értékes gondolkodási időt is jelenthet a gyermekek számára, hiszen lehetővé teszi az információk elmélyítését. A tartalmas szünet segíthet a koncentrációban, csökkenti a nyugtalanságot és feszültséget, valamint segít elkerülni a túlterheltség érzését.

Megállapodhat a gyermekekkel például:

- a strukturált tevékenységek közben rövid szünetek tartásában, amikor a lomokkal játszhatnak
- a csendes, mások nyugalma nem zavaró játékokban
- abban, hogy minden nap kapnak néhány, a Limlom-játékra alkalmas szünetet



Fénykép: Susan Humble, ELPA

3.6 Limlom-játék – egy lépés a fenntarthatóság és a környezettudatos újrahasznosítás felé

A Limlom-játék olyan dinamikus folyamat, mely újrahasználja és újrahasznosítja a meglévő anyagokat azáltal, hogy a gyermekek iskolai, óvodai és más közösségi környezetben játszanak velük. A Limlom-játék összekapcsolja a környezettudatosságot és a fenntarthatóságot a gyermekek játékával, tanulásával, egészségével, valamint mentális és fizikai jóllétével.

A természetben semmi sem vész kárba. Az élet, a táplálkozás, a növekedés, a halál, a pusztulás és a bomlás mind egy folyamatos körforgás részei.

Modern életünkben azonban sok a linearitás, beleértve az ipari áruk és termékek fogyasztását is (amit talán a „vedd, használd, dobd el” elvvel lehet legjobban leírni). Például az áruk csomagolva vannak, és ez a csomagolás egyre több szeméttel tölti meg tájainkat,

folyóinkat és óceánjainkat. Mi, emberek pedig a végső megoldásokra hagyatkozunk, vagyis a szennyeződések a vízből vagy a levegőből egy késői szakaszban próbáljuk eltávolítani ahelyett, hogy már a folyamat elejét megállítanánk.

A körforgásos gazdaság és más körforgásos rendszerek a természet működési elvén alapulnak, és elképzelés szerint a gazdaság ilyen átalakítása a pozitív társadalmi és környezeti előnyöket jelentene. A körforgásos gazdaság célja, hogy a termékeket és anyagokat hosszabb ideig használjuk, a hulladékot pedig újra felhasználjuk.

A körforgásos rendszerek újrafelhasználást, megosztást és újrahasznosítást foglalnak magukban – ez a kapcsolat a Limlom-játékhoz szükséges dolgokkal egyértelmű.

Iskoláinkban és óvodáinkban megtalálhatjuk a módját annak, hogy:

- elutasítsuk azt, amire nincs szükségünk (felesleges csomagolások, műanyag szívószálak stb.), és ha lehetséges, megakadályozzuk, hogy ezek az anyagok iskoláinkba és óvodáinkba bekerüljenek
- a Limlom-játék és egyéb tevékenységek révén újra felhasználjunk, megjavítsunk, és újrahasznosítsunk minél több tárgyat
- ha lehetséges, komposztáljunk, lehetővé téve, hogy a „rohasztott” dolgok visszailleszkedjenek a természetbe. (lásd az 5. ábrát)

Nyilvánvaló, hogy a lomok és a hulladékanyagok használata fontos lépés a hulladékmentesség felé: általa újrahasznosítják és újra felhasználják az anyagokat, az pedig már csak rajtunk múlik, hogy a folyamat során tudunk-e valamilyen mértékű helyreállítást és javítást is végezni.

A lomokkal való játék rengeteg lehetőséget kínál az erőforrások új – tervezett és nem tervezett – módon történő kombinálására, és a váratlan események kibontakozására. Ugyanazon tárgyak tulajdonságai egészen másként jelenhetnek meg más időjárás vagy fényviszonyok között, más szögből nézve vagy más szándékkal használva.

A gyermekek gyakran összekapcsolják a lomokat a környezettel. Ha a környezet sokféle textúrát, alapanyagot, távlatot, nagy és kis teret kínál – tehát ha számtalan adottsággal rendelkezik –, akkor megsokszorozódik a kreativitás lehetősége is (lásd a 2.6 részt).



5. ábra

Azzal, hogy a lomokból játékelem lesznek, csökkentjük a hulladékot, újra felhasználjuk a feleslegessé vált anyagot, és lépéseket teszünk az újrahasznosítás irányába. Bár néhány lom végül hulladékká válik és meg kell szabadulni tőle – így nem állíthatjuk, hogy ez teljes mértékben a körforgásos gazdaság része –, mégis meghosszabbítja az anyagok életciklusát.

A lomok bemutatása és kezelése remek lehetőséget nyújt arra, hogy a környezetről, a fenntarthatóságról, a hulladékmentességről és a körforgásos gazdaságról beszéljünk. Ez pedig fontos állomása annak, hogy a környezetvédelem és a fenntarthatóság kérdéseit tudatosítsuk a gyermekekkel és a szélesebb iskolai közösséggel. Hosszú távon ez elősegíti a természet-hez való megfontoltabb hozzáállást.

Hogyan növeli a Limlom-játék projekt a környezettudatosságot?

- A lomok összegyűjtése, válogatása, tisztítása és a velük való játék kiterjeszti a hulladék, a természetes vagy újrahasznosított anyagok felhasználását, késlelteti a hulladéklerakóba szállítást, így hozzájárulhat a körforgásos gazdasághoz.
- Emellett a hulladékból, valamint a természetes vagy újrahasznosított anyagokból származó lomok segítenek kielégíteni a fenntartható és hozzáférhető erőforrások iránti növekvő igényt úgy az oktatásban, mint az iparban vagy a társadalomban.
- Lomok biztosítása iskolák, óvodák és közösségi létesítmények számára elősegíti a változatos szabadtéri játékot, és lehetőséget ad a Limlom-játékon keresztül történő tanulásra.
- A gyermekek és fiatalok bevonása ebbe az újra felhasználási és újrahasznosítási rendszerbe elősegíti a fenntarthatósággal kapcsolatos, első kézből származó, gyakorlati ismeretek, valamint a környezetvédelmi kérdések megértését.

A Limlom-játék projektek a helyi hatóságok, vállalatok és vállalkozások számára is segítséget nyújthatnak, mivel általuk közelebb juthatnak környezetvédelmi és társadalmi kötelezettségvállalásaik eléréséhez. Kötelezettségvállalásaik a következők lehetnek:

- a klímaváltozási tervekben és egyéb zöld politikában előírt rendelkezések
- az éghajlati vészhelyzet helyi szintű kezelése
- hogy nettó zéró kibocsátás vagy szén-dioxid semlegesség
- vállalati felelősségvállalás és közösségi szerepvállalás.

” Még a jól bevált újrahasznosítási programokkal együtt is sokkal többet lehetne tenni; a Limlom-játék projekt ebben a hiányzó láncszem lehet. Fantasztikus eredmény, hogy a hulladékot nemcsak újra használhatjuk, hanem szórakozás- és közösségi célú játékká is át tudjuk alakítani. Az East Lothian Limlom-játék volt az a fontos tényező, amely összekapcsolt bennünket az iskolákkal és jótékonyági szervezetekkel, hogy hasznosítsuk eszközeink maradékát, melyek egyébként kárba vesznének. Lehetővé tették számunkra, hogy több mint 350 tárgyat adományozzunk, amivel 1769 kg szén-dioxidot takarítottunk meg, és 389 kg hulladékot tudunk más módon felhasználni.”

(Historic Environment Scotland)

A projekt környezeti terhelésének minimalizálása

A gyermekeknek olyan térre van szükségük, ahol nemcsak a játék, hanem a környezet iránti felelősségérzetük is kialakulhat.

Ehhez szükséges lehet például a következőkre:

- a gyermekek bármikor kérhessenek tanácsot a területet felügyelő gondnoktól vagy más iskolai dolgozótól a kültéri terület gondozásával kapcsolatban
- figyeljenek a környezetre (szemétszedés, újratölthető palackok és tárolóedények használata)
- olyan megfelelő értékrend és hozzáállás, amelyet a gyermekek követhetnek
- a felhasznált erőforrások környezeti hatásának figyelembevétele, például a csillámpor és más apró, szintetikus tárgyak nehezen takaríthatók fel; a műanyag, a játékgyurma és az emberi táplálék károsíthatja az élővilágot
- aktív törekvés a fenntartható lomok beszerzésére
- megismerhetjük a Leave No Trace (Ne hagyj nyomot) alapelveit,⁶ ami segít minimalizálni a környezetkárosítást, miközben biztosítja a gyermekek szabad játékát



⁶ Ennek hét alapelve itt olvasható: <https://lnt.org/why/7-principles/>



3.7 A Limlom-játék üzenetének megosztása

Az iskolai közösség segíthet abban, hogy a limlom-játék projekt sikeres legyen, különösen, ha mindannyian fontosnak és értékesnek tartják a lomokkal való játékot. Az iskolai közösséggel való kommunikáció segíthet a gyakorlati kérdések megoldásában, az esetleges aggályok kezelésében és a limlom-játék iránti lelkesedés felkeltésében. Kezdje a Limlom-játék üzenetének megosztására vonatkozó terveit azzal, hogy átgondolja, miként érintheti a közösségben élő különböző embereket.

Emberek, akiket elérhet	Módok, ahogy elérheti őket
Iskolai dolgozók	Iskolai belső kommunikáció
Gyermekek	Kapcsolatfelvétel az önkormányzattal vagy egyéb helyi szervezettel
Szülők, gondozók és családok	Továbbképzések
Nyilvánosság	Iskolán belül – az osztályban személyesen, Google Tantermen keresztül, plakátokon, hirdetőtáblákon
Potenciális adományozók és támogatók	Iskolai hírlevél, szülői értekezlet
Más iskolák	Közösségi média, helyi sajtó
Játékkal és oktatással foglalkozó egyéb közösségek	Levelek és szórólapok

Javaslatok az üzenet megosztásához

A gyermekek kommunikációs szuperhősök!

Ha megismerkedtek a Limlom-játék fogalmával, a gyermekek felszólalhatnak iskolai gyűléseken, készíthetnek plakátokat és szórólapokat, írhatnak helyi vállalkozásoknak, és gyárthatnak közösségi média tartalmakat. Történeteik és rajzaik rendkívül hatékony kommunikációs eszközök lehetnek.

A szülők, gondviselők és családok kulcsfontosságú partnerek.

Szinte biztosak lehetünk abban, hogy gyermekeiktől hallani fognak a projektről. A kommunikációs terv segíthet a kérdések vagy aggályok megválaszolásában, valamint abban, hogy bátorítsa őket: vegyenek részt olyan dolgokban, mint az adománygyűjtés, a játszótér karbantartása és a tönkre ment lomok pótlása.

Az iskola minden dolgozójának ismernie és értenie kell a projektet.

Gondoskodjon arról, hogy az iskola teljes személyzete, beleértve a technikai személyzetet, részt vegyen a projektben és tájékozódjon. Fontolja meg egy Limlom-játékot segítő csoport létrehozását. Ennek tagjai lehetnek tanárok, játszótéri felügyelők, szülők, gyermekek és bármely érintett szervezet vagy közösség képviselői egyaránt. Ez a csoport segíthet olyan dolgokban, mint a játszótérek felügyelete, ellenőrzése, adománygyűjtés, illetve megvitathatja a problémákat és a megoldásokat.

A helyi vállalkozások biztosíthatják a lomokat a projekthez.

Értesítse a helyi cégeket, hogy szüksége van lomokra, magyarázza el, miért. A családok hasznos helyi ismeretekkel rendelkezhetnek, és segíthetnek a kapcsolatteremtésben. Tárgyaljon személyesen, és legyen határozott azzal kapcsolatban, milyen jellegű tárgyakat keres.

Játékos foglalkozások előben

A Limlom-játékot folyamatában látni rendkívül meggyőző. Érdemes megmutatni, amikor a szülők az iskolában tartózkodnak, például szülői értekezleten vagy nyílt napon. Támogatókat, adományozókat és az iskola más dolgozóit is meghívhatja. Mindez viszont csak akkor hatásos, ha Ön és a gyermekek is jól érzik magukat a projektben, és az zökkenőmentesen működik. Figyeljen arra, hogy a felnőttek jelenlétével ne terhelje túl a gyermekek játékát!

(A kommunikáció tartalmával kapcsolatos részleteket lásd a Kézikönyv és az Eszköztár erre vonatkozó részeiben.)

A képek történeteket mesélnek

A fényképek, rajzok és videoklipek segíthetnek továbbadni Limlom-játék élményét. Használja ezeket az eszközöket kreatívan, kapcsolja össze a lomokkal való játékot az iskolai értékekkel, a tantervvel, valamint az egészségtudatossággal és a jólléttel.

Fontos a megfelelő irányelvek követése a gyermekek személyi jogai védelmének érdekében, így meg kell győződni arról, hogy a szülők megfelelő engedélyt adták kép- és videoanyag készítésére.



Fénykép: ELPA

A Limlom-játék üzenetének megosztása – esettanulmány

Windygoul Általános Iskola és East Lothian Play Association (ELPA), Skócia

A Windygoul Általános Iskola és az ELPA kommunikációs tervet készített arra, hogyan vezessék be a Limlom-játékot az iskolában. Tudták, hogy az iskolai közösségben nincs mindenki tisztában a Limlom-játék előnyeivel. A munkatársak közül egyeseknek volt már tapasztalatuk volt a lomokkal való játék gyakorlatba ültetésében, mások még nem találkoztak vele. A kommunikációs mátrix létrehozása a tervezési folyamat része volt.

Kommunikációs mátrix – melyik módszer melyik célközönséget fogja elérni?

A gyermekek részvétele minden módszer esetében lehetséges Emberek, akikkel megoszthatjuk az üzenetet	Iskolai belső kommunikáció, továbbképzések	Iskolán belül az osztályban, gyűléseken, Google Tantermen keresztül	Játékos foglalkozások, amelyekhez szabadon lehet csatlakozni Bemutató és ízelítő foglalkozások: „maradj és játssz”	Iskolai hírlévé Egy Limlom-játék részlet vagy fotó minden hírlévéhez	Közösségi média Előre tervezett posztok. Filmek, gifek és mémek készítése	Helyi újság és média Történetek és képanyag	Célzott levelek Adomány és támogatás kérések
Iskolai dolgozók		A dolgozók tanulnak a gyermekektől					
Gyermekek		Gyermekek által irányított					
Szülők és gondviselők		A diákok hazaviszik az információt					
A nyilvánosság							
Potenciális adományozók és támogatók			Ha megfelelően irányított				
Iskolák Kelet-Lothian-szerte							
Játékkal és oktatással foglalkozó egyéb közösség							

Példák azokból a médiatartalmakból, amelyeket több hónapon keresztül készítettek és megosztottak, hogy megismertessék az iskolai közösséggel a lomokkal való játék ötletét.

Creative and problem solving

"We get to be creative and imaginative."
– Pupil, Campie Primary School

"Sometimes I just sit back and watch. I had high expectations of loose parts play and it has by far surpassed them. Seeing the problem solving and children working together is fantastic." – Deputy Head Teacher, Campie Primary School

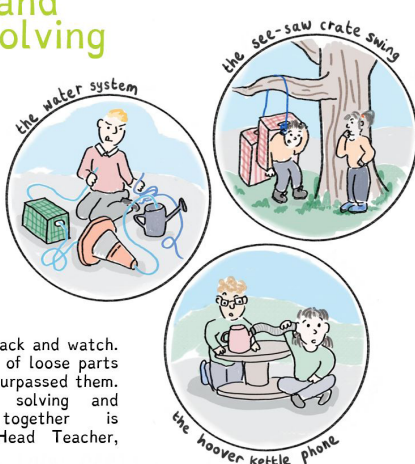


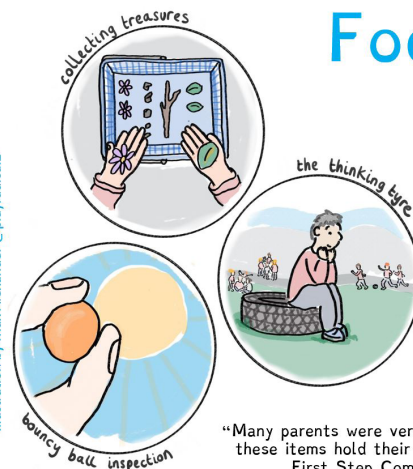
Illustration by Max Alexander @playradical1

Illustration by Max Alexander @playradical1

Focussed

"The loose parts play is popular in the playground. It gives people something to do to keep them busy so there is less fighting and people are less bored." – Pupil, Pinkie St Peters Primary School

"Many parents were very surprised by how long these items hold their children's attention."
First Step Community Project



Loose parts play encourages children to combine things in unusual ways and to use objects imaginatively. With loose parts and supportive adults, there are more opportunities for children to be creative.

www.elpa.org.uk
SC030069

When playing, children are following their own interests and doing something because they want to. When adults understand play, children are given the time to play and to find a focus without interruption.

www.elpa.org.uk
SC030069



Plakátokat és a közösségi médiában közzétett posztokat készítettek, hogy megosszák a Lim-lom-játék előnyeit.



Respectful

We will link play with the curriculum, the needs of our children, their health and wellbeing.

Windygoul Values
#Respectful, Positive, Responsible



Képeslapokat és egy közösségi médiasorozatot hoztak létre, hogy összekapcsolják a Lim-lom-játékot az iskolai értékekkel.

Gyermekek felhasználják a tanórán tanultakat

A homokozóhoz közel történt. Először két gyerek nyitott egy cukrászdát. A játékkonyhából szerezték az eszközöket, eleinte megjósolható volt, hogyan játszanak velük, de ahogy ment az idő, egyre kreatívabbak lettek.

Miután a konyhai felszerelések megvoltak, más lomok után néztek, közben egyre több gyerek csatlakozott hozzájuk. Kétszemélyes játékként kezdődött, de egyre többen lettek. Érdekes nézni, ahogy ugyanazt újra, de új ötletekkel kibővítetten eljátsszák. Abban az időben például a pénzről tanultunk órán. Jó volt nézni, ahogy többféle módon is beépítették a játékukba.



Történet és fotó: Windygoul Primary School, Scotland

3.8 Eszköztár források

Az Eszköztár ebben a részben megtalálható anyagai a következőkre szolgálnak:

- inspirálják a tanárokat és a szülőket, hogy a szokásos iskolai nap folyamán vagy otthon használjanak hulladékot és újrahasznosított anyagokat.

14. eszköz Limlom játék otthon – tippek

17. eszköz A kockázat, a kaland és a kihívás előnyei a játékban – poszter

18. eszköz Limlomok a hivatalos tanítási órák alatt – esettanulmány

20. eszköz A kevesebb több! A játék előnyei – poszter

22. eszköz Limlom-játék az iskolában – poszter

4. A Limlom-játék támogatása



Fénykép: ELPA

A negyedik rész arra utat rá, milyen fontos a felnőttek szerepére a szabadon használható lomokkal történő játékban. A témát játékos megközelítéssel fogjuk szemléltetni, hogy az itt leírtakat könnyen át lehessen áthelyezni a gyakorlatba. Ez a rész bemutatja továbbá, mit tehet egy felnőtt a mindennapokban egy befogadó és barátságos környezet kialakításáért, melyben a gyermekek szívesen játszanak.

4.1 A felnőttek szerepe

”A Limlom-játék meglehetősen újkeletű a lengyel iskolákban. Ez a módszer teljesen új megközelítéssel áll hozzá az iskolai időtöltés megszervezéséhez. A Limlom-játék a gyermekek kezébe adja az irányítást, így a felnőttek megmaradhatnak megfigyelőnek, nem kell résztvevőnek lenniük. Ám pont ez az, ami egyben a legnehezebb is – képesnek lenni nem erőltetni az elképzeléseinket, hanem hagyni, hogy maguktól történjenek a dolgok. Érdemes megbízni a gyermekekben, hogy valóban fejlődni tudjanak.”

Kamil Maciaszek, a GratoSfera Alapítvány alapítója

A megértő felnőtteknek kulcsszerepe van a Limlom-játék sikeres bevezetésében. A játék támogatása fokozza a gyermekek élményét, persze csak ha el tudjuk kerülni az indokolatlan beavatkozásokat.

A Játékmunka Alapelvek egy olyan szakmai és etikai szabályzat, mely utat mutat a felnőtteknek a gyermekek játékának támogatásában és megkönnyítésében. A szabályzat, amely több sikeres európai projekt alapja volt (lásd 1.1 rész), leírja a játékmunka működését, és segít megérteni, mit is csinálnak pontosan a játékmunkások. Az iskolákban és óvodákban dolgozók eddig valószínűleg nem találkoztak a játékmunka-szemléletmóddal, de az Alapelvek végigveszi annak főbb gondolatait.

”A játék az a folyamat, amely szabadon választott, személyesen irányított, és belső motivációból ered. A gyermekek és fiatalok maguk határozzák meg, irányítják saját ösztöneik, ötleteik valamint érdeklődésük alapján azt, hogyan szeretnének játszani.”

(Játékmunka Alapelvek)

Az Alapelvek kimondja, hogy a felnőtteknek fokozott figyelmet kell fordítaniuk a következőkre:

- Minden gyermeknek szüksége van arra, hogy játsszon.
- A fő cél a gyermekek játékának támogatása.
- A gyermekek játékmenete prioritást élvez a felnőtt elképzeléseivel szemben.
- A felnőttek segíthetnek a gyermekek közös játékára alkalmas, kreatív közeget kialakítani.
- A játék körülményeinek naprakész ismerete megerősíti a gyakorlatot.
- A felnőttek kihatnak a játéktérre is.
- A felnőttek közbelépése nem rövidítse, hanem nyújtsa meg a játékidőt.
- A kockázatoknak arányosnak kell lennie azzal a haszonnal, amelyet a tevékenység a gyermek fejlődéséhez hozzáad. (Lásd 6.5. rész)

A Játékmunka Alapelvekről bővebb leírást itt talál:

<https://artpadproject.eu/publications> (magyarul is)

Felnőtt beavatkozás⁷

A játék minőségi támogatása sokszor kihívás elé állítja a felnőtteket. A „kevés közbelépés – sok eredmény” formula kulcsfontosságú tényező a gyermekek önszerveződő játékában.

Amennyire csak lehet, a gyermekeknek meg kell tanulniuk egymással és a környezettel impulzív formában kapcsolatba lépni. Ez sok helyen, főleg az iskolákban nehézségekbe ütközik.

- Meddig mehet egy gyermek a saját feje után?
- Mikortól közveszélyes egy gyermek játék közben?
- Mit tegyünk, ha egy gyermek olyan módon játszik, hogy annak már a látványa is aggasztó?
- Mit tegyünk, ha maguk a gyermekek akarnak a felnőttekkel játszani?

Az 1998-as Sturrock and Else tanulmány négy szintjét írja le a támogató közbelépésnek, amely által a felnőtt nem telepedik rá a játékra, és nem is avatkozik bele:

- **Játékfenntartás:** a felnőtt gondoskodó, védelmet adó szerepben van, megakadályozza, hogy más közbelépjen. Jó esetben a gyermeknek fel sem tűnik a jelenléte.
- **Egyszerű beavatkozás:** a felnőtt csak a játék egy alkotóeleme.
- **Középszintű beavatkozás:** amikor a felnőttet a gyermekek (közvetve, vagy közvetlenül) maguk kéri meg, hogy legyen részese a játéknak.
- **Komplex beavatkozás:** amikor a felnőtt hosszabb ideig részese a játéknak, mert a jelenléte nélkül a játék elhalna.



Időről időre térjen vissza a játék definíciójára (Lásd 2.1. rész), reflektáljon rá. Ha nem tudja, hogy adott helyzetben mi a teendő, a definícióra való visszacsatolás segíti fókuszban tartani a játékot.

4.2 A játék támogatása – az elmélet átültetése a gyakorlatba⁸

Ezen az oldalon néhány olyan kulisszatitkot talál, melyek megkönnyítik a játékot.

Várjon, míg nem hívják játszani!

Képes-e érzékenyen és óvatosan kezelni a játékot? Akarja-e irányítani, vagy csak akkor kíván belépni, ha erre külön kéri a gyermekek?

Hagyja, hogy a játék zavartalanul folyjon!

Hogyan biztosítja a játék gördülékenységét? Mérlegel-e, mielőtt megszakítja a játék folyamatát?

Hagyja, hogy a gyermekek rátaláljanak a saját értékeikre!

Előfordult-e már az Ön gyakorlatában, hogy a gyermekek hibáztak, majd ezekből a hibákból tanultak is?

Hagyja, hogy a gyermekek saját tempójukban fejlődjenek!

Meghagyja-e számukra a hibázás és az újrapróbálkozás lehetőségét?

Hagyja, hogy a gyermekek döntsék el a játék tartalmát és kimenetelét!

Képes-e arra, hogy a játék tartalmába közvetlenül ne avatkozzon be?

Hagyja, hogy a gyermekek döntsék el, miért játszanak!

Tudja-e, hogy a gyermekeknek nem jár jutalom, amiért játszanak, és tartja-e magát ehhez?

⁸ Ezt a szakaszt a Play: rights and practice (Játék: jogok és gyakorlat, 2017:25) tanulmányból vettük át.
www.ipaworld.org

Hagyja, hogy a gyermekek válasszák meg a viselkedési formákat (biztonságos kereteken belül)!

Hagyja-e, hogy felfedezzenek és megszabjanak határokat? Megbeszéli-e velük, mit szabad és mit nem? Komplex szabályrendszereket ad, vagy egyszerű útmutatásokat?

Csak akkor segítsen, ha a gyermekeknek valóban szüksége van rá!

Kerüli-e a szabadjáték megtervezését? Képes-e rögtönözni valamit, vagy erőforrásokat találni, amikor a gyermeknek erre szüksége van?

Gondolja végig, hogy reagál a játékra!

- **Álljon meg**, mielőtt közbelép vagy leállítja a játékot!
- **Nézze és hallgassa** meg, pontosan mi történik! Mit tesznek éppen a gyermekek?
- **Gondolja végig**, megfelelően kezelik-e a gyermekek a kockázatokat. Milyen hatása lehet a felnőtt közbelépésének?
- **Cselekedjen!** Most már átgondoltan tud lépni, nem csupán reagál.
 - **Reflektáljon!** – Gondolja végig, hogy helyesen cselekedett-e!



4.3 A játék közbeni jelzések megértése

Fontos ismernünk azokat a jelzéseket, amelyekkel a gyermekek játékot kezdeményeznek, mert ezáltal jobban megérthetjük és támogathatjuk a játékot. A „játékciklus” és „játékkeret” koncepcióját két brit játékszakember, Gordon Sturrock és Perry Else dolgozta ki.

A **játék kezdeményezése** lehet verbális, de lehet akár egy gesztus vagy cselekmény is, mely másokat játékra hív. A játékjelzésre adott **válasz** hozza létre a **játékkeretet**.

A gyermekek általában ösztönösen reagálnak egymás játékjeleire. Néhány gyermeknek nehézségei lehetnek a jelek felismerésével, értelmezésével vagy a válaszadással, emiatt akár a játékból is kimaradhat. Ez feszültséget okoz mindkét félnek. Ez az, ami miatt a befogadó jellegű (inkluzív) játék támogatásához a felnőttek fontos ismernie a játék kezdeményezésének jeleit.

A **játék kezdeményezése** utalás vagy meghívás arra, hogy valaki csatlakozzon a játékhoz. A gyermekek különböző módon közlik ezeket a játékra való meghívásokat, néha szóban, de gyakran gesztusokkal, testtartással vagy kifejezésekkel. Például:

- ha megérintik a vállát, majd nevetve elfutnak
- ha vicces arcot vágnak
- ha kacsintanak
- ha labdát dobznak valaki felé
- ha közelebb húzódnak játék közben
- ha szerepet adnak valakinek („Te leszel a sárkány!”)
- ha játék közben helyet csinálnak másnak is.

A **pozitív válasz** hasonlóan játékos jel a felismert jelzésre, amely akár a játék kiterjesztését is jelezheti.



A **keretet** adhatja:

- a **fizikai határvonal** – olyan tér, amely lehet kicsi, mint egy kartondoboz, vagy akkora, mint egy játszótér, és amelyet határolhatnak szőnyegek, kövek, kötél, gumik, textilek, sövény vagy kerítés, szoba vagy folyosó.
- a **narratíva** – új vagy egy ismert, kedvenc történet, dal vagy zenemű, vagy közös szabályok. Ezek mind válhatnak ki és tarthatnak fenn játékot.
- az **érzelmek** – amikor a játék olyan érzéseket jár körbe, mint a félelem, a bánat vagy a diadal, így a kellékek, az akció, a hely és a történet folyamatosan változhat, mert az érzés élménye tartja össze.



Végezzen néhány megfigyelést játék idején, kifejezetten játékjeleket keresve! Mit vett észre? Tudták-e értelmezni a felnőttek a játékjeleket? Segítették a játékot, vagy inkább akadályozták?

4.4 A játék típusainak megértése

”A játéktér az iskola varázslatos helye. Átadom a kormányt a gyermekeknek. Az én szerepem háttérbe szorul. A gyermek a kezdeményező.”

(A GratoSfera programban részt vevő tanár)

A játéktípusok valójában különböző viselkedésformák, amelyeket akkor láthatunk, amikor a gyermekek játszanak. A játéktípusokat többféle módon is kategorizálták.

Bob Hughes játékelméleti szakember szerint (2006: 33) „minden játéktípus kicsit, de lényegesen eltér a többitől”. Hasznos, ha felismerjük őket, mivel „mindegyikben részt kell vennie a gyermeknek ahhoz, hogy egészségesen fejlődjön”.

Hughes tizenhat fő típust határozott meg: kommunikációs (játékok a szavakkal), kreatív (különböző anyagokkal való kísérletezés), dráma (előadás), fantázia (a képzelenségekkel való játék), felfedező (hogyan működnek a dolgok), hatalmi (a természeti környezet uralása), tárgyakkal (a tárgyak tulajdonságainak felfedezése), összegző (az emberi evolúció korábbi állomásainak újraélése), szerepjáték (jellemző szerepek felvétele), mély (kockázatvállalás), képzelet (a valóság eljátszása játékban), mozgásos (fizikai mozgással járó), harcias (harcolós játékok), társasjáték (szabályok alapján), szociodráma (a gyermekek valódi élethelyzeteinek újrajátszása), szimbolikus (ahol az egyes tárgyak más dolgokat személyesítenek meg)

A játéktípusok ritkán jelennek meg önmagukban. A játék közben a gyermekek általában mozognak a játéktípusok spektrumán, és a típusoknak különböző kombinációi jönnek létre.





Ha rendszeresen szegényes a játéktípus-használat egy adott csoportban, fontos megvizsgálnunk, mi lehet az ok. Befolyásunkkal segíthetünk gazdagabbá tenni a játékválasztékot. Kísérletezhetünk a gyermekek számára elérhető játéktípusok kiszélesítésének módjaival a következők megváltozásával:

- környezet
- rendelkezésre álló lomok
- légkör
- játékidő
- felnőttek hozzáállása

(Lásd még a játékterületről szóló 2.6. részt)

Két hasznos referenciapont, ha többet szeretne megtudni a játék típusairól:

- Hughes, B. (2006) PlayTypes – Speculations and Possibilities. London: The London Center for Playwork Training and Education.
- Scott-McKie, L & Casey, T. (2017) Play types – bringing more play into the school day. Edinburgh: Play Scotland.



Szánjon egy kis időt a gyermekek megfigyelésére, próbája felismerni a játéktípusokat! Ez segít felmérni, mennyire sokrétű a játékkörnyezet, illetve melyek az általuk legjobban kedvelt, illetve ritkábban előforduló játéktípusokat.

4.5 Megfigyelés

A feltűnésmentes megfigyelés ahhoz szükséges, hogy betekintsünk a gyermekek játékába, ezért e képesség fejlesztése elengedhetetlen.

A gyermekek megfigyelése játék közben a következőkben segít:

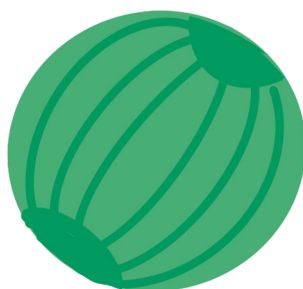
- megismerni a gyermekek képességeit és preferenciáit
- megérteni, mennyire és hogyan segíti a környezet a játékot – támogatja-e, elegendő lehetőséget nyújt-e az élmények széles skálájának átélésére
- megérteni, hogyan használják a gyermekek a lomokat
- olyan dolgok (például játéktípusok) felismerése, amelyek gazdagabb képet adhatnak arról, hogy mi történik a szabadjáték során.

Néhány megfigyelési módszer:

- Észlelés – jegyezzük meg, mi történt
- Fotó – amikor arra érdemes dolog történik
- Időrend írása – egy gyermek vagy terület beazonosítása és 10 percenként történő ellenőrzése
- Keretrendszerek – ellenőrző listák vagy bizonyos jellemzők keresése
- Célzott/fókuszált – egy adott terület/gyermek megfigyelése egy bizonyos ideig
- Írásos – egy részletes „történet” megírása.

A gyakorlott megfigyelők folyamatosan figyelnek, és a megfigyelés egyik legfontosabb formája az észlelés. Ez azt jelenti, hogy odafigyelünk a gyermekek verbális és nonverbális kommunikációjára, ezáltal képesek vagyunk támogatni a gyermekek játékát.

(Lásd 7. rész – Hogyan csináljuk?)



4.6 A lendület fenntartása

A játékban az érdeklődés és bevonódás mértéke is változik. Izgatott kunyhóépítés zajlik heteken keresztül, majd a kunyhó átadja a helyét egy másik ötletnek, mondjuk akadálypályát hoznak létre, és így tovább. A legtöbb gyermek boldogan kezdeményez és valósít meg ötleteket mindenféle felszólítás nélkül.

Mindenesetre bizonyos dolgokkal kiegészíthetjük a Limlom-játék alapkészletet úgy, hogy azokkal eljátszhassanak ünnepeket, kulturális eseményeket vagy a gyermekek saját érdeklődési köréhez kapcsolódó jeleneteket. Ez egy módja lehet annak is, hogy a gyermekeket bevonjuk az otthoni és a környékről származó további hulladékok összegyűjtésébe.

Íme néhány példa:

- Hozzunk létre tematikus kollekciókat színek, fény, illat, textúra, hang, felépítés alapján.
- Használhassanak a gyermekek vizet, homokot, sarat.
- Hagyjuk a füves területeket kaszálatlanul, hogy pitypangot, boglárkát, százszorszépet és más, játékra alkalmas növényt szedhessenek a gyermekek.
- Gyűjtsünk olyan dolgokat, mint fólia, alufólia, bádogelemek.
- Vigyünk be néhány szalmabálát – ez kiváló alap építkezéshez és a terek behatárolásához. A szalma ugyan szétszóródik, de a játék után összegyűjthető és talajtakaróként vagy komposztként felhasználható.
- Kérjük, hogy az ünnepek után adományozzanak valódi karácsonyfákat, hogy azokat használhassák kunyhó készítésére vagy erdő létrehozására.
- Őrizzük meg a hosszú növénytörzseket és egyéb elhalt növényi anyagokat a kert rendezése után.
- Ősszel a gyermekekkel együtt gyűjtsünk leveleket.

Játéknaptár

Kültéri tantermi nap – május 23. körül. Egy kis szabadság az osztálytermen kívül. Vigye ki a gyermekeket a szabadba játszani és tanulni a kültéri tantermi napon valamint egész évben!

A játék világnapja – május 28. A Toy Libraries Worldwide a játék ünneplésére hív. A játék világnapja 2021 | ITLA (itla-toylibraries.org)

Nemzetközi sárnap – június 29. Hívja meg a szülőket, hogy csatlakozzanak! Sárnap – Világforum Alapítvány

Egyetemes gyermeknap – november 20. Az ENSZ és a gyermekjogi támogatók világszerte ünneplik a gyermekjogi egyezmény évfordulóját. A gyermekek világnapja | Egyesült Nemzetek

Limlom-játék-történet

A babaház

A játszóudvaron van egy kis házikó a gyerekek számára. A falu adta az iskolának, előtte ez volt a karácsonyi díszletben a jászol. Itt mindenfélét játszanak: családosat, boltosat stb. Egy nap elhatározták, hogy kitakarítják. Beosztották, ki hozza a lapátot, ki a seprűt, ki rendezi el a polcokon a dolgokat, ki söpör ki stb.

Csak egyszer kértek felnőtt segítséget, amikor a polc leszakadt. Amikor a tanár bemászott, látta, hogy a polcrendszer teljesen tönkrement: leszakadt a tartófüle, a gyerekek pedig nem tudták visszatenni, mert túl nehéz volt. Addig mindent maguk csináltak meg a házban, de itt felmérték, hogy felnőtt segítségre van szükségük.



Történet és fotók: Iskolánk tanulóiért Alapítvány, Magyarország

A tanári kar hozzáállásának változása a Limlom-játék bevezetésével

A Limlom-játék bevezetése előtt csak bizonyos meghatározott helyek voltak, ahol a gyerekek meghatározott dolgokat játszottak: pl. a fiúk egy csoportja mindig focizott, mások csúszdáz-tak. Most viszont sokféleképpen használják a teret. Ez azt is jelenti, hogy a régi gyermekfel-ügyeleti módok már nem elegendők: át kell látnunk az egész teret.

A tanári kart meglepte a játék utáni rendrakás – a gyerekek lelkesen részt vettek ebben is, maguk jártak körbe, és pakoltak vissza mindent a helyére.

A tanárok már egész más szemmel nézik a teret, látják benne a lehetőségeket, de egyre job-ban rálátnak saját korlátaikra is.

Egyikük látta, amikor két fiú megpróbált felmászni a kosárpalánkra (ami tilos). Nézte őket, megengedje-e vagy sem, miközben magával vitatkozott. „Emlékszem, én is szerettem mászni gyerekkoromban... de ez tilos... a helyükben én is felmásznék... de veszélyes...”



Történet és fotó: Iskolánk tanulóiért Alapítvány, Magyarország

4.7 Eszköztári erőforrások

Az ebben a részben található eszközök arra valók:

- hogy támogassák a tanárokat a gyermekek számára előnyös játékok megszervezésében
- hogy a kézikönyvvel együtt feltárják és megértessék a játék jellegére vonatkozó információkat

3. eszköz A felnőttek szerepe a játékban – infografika

8. eszköz A játékjelzések megértése – infografika

23. eszköz A játék megfigyelése – sablon

5. Gyakorlati útmutató az induláshoz



Fotó: GratoSfera

Az ötödik fejezet célja, hogy gyakorlati tippeket és útmutatásokat adjon a Limlom-játék projekt elindításához. A rész a lépések áttekintésével kezdődik, és javaslatokat tesz arra, hogyan lehet elegendő lomot beszerezni, amellyel a gyermekek szabadon játszhatnak.

Foglalkozik a tárolással kapcsolatos problémákkal is, és ötleteket javasol az első néhány alkalom megvalósításához, a bizalom növelése érdekében. Végül az ötödik szakasz a projekt folytatásáról és a lendület fenntartásának módjairól szól.

5.1 Kezdeti lépések – általános útmutatás és végiggondolnivalók

- Gondolja végig a játék általános megközelítését figyelembe véve hogyan kellene a lomokat felhasználni.
- Becsülje fel a pillanatnyi tartalékokat. Minden lépésbe bevonhatja a gyermekeket, szórakoztató és érdekes módon (lásd 5.2. rész).
- Készítsen cselekvési tervet. Találjon lehetőséget arra, hogy a gyermekek minden lépésben teljes mértékben részt vegyenek.
- Dolgozzon ki értékelési rendszert – fontos, hogy lássa a különbségeket a Limlom-játék bevezetése előtt és után (lásd 7. rész).
- Vonja be és képezze a dolgozókat és a szülőket a lomok használatáról és előnyeiről. Rövid videók, lehetőség a játék megfigyelésére, prezentációk tartása – mind hasznos eszköz lehet a játék fontosságának felismerésében. (Lásd 3.7. rész. Az iskolában elhelyezhető plakátokhoz lásd az Eszköztár 20. és 22. eszközeit.)
- Indítson a felnőttek számára a felkészítő tanfolyamot, hogy ismereteket szerezhessenek, és növekedjen a bizalmuk a projekt iránt.
- Tervezze meg, hogyan szerezze be, kezelje és használja a lomokat. Az idő múlásával majd vizsgálja felül ezeket. (Lásd 5.3. és 5.5. rész. Továbbá lásd a 7. eszközt, amely útmutatót ad a Limlom-játék biztonságos megvalósításához.)
- Döntse el, hol és hogyan tárolja a lomokat (lásd 5.4. rész).
- Dolgozzon a Limlom-játék kockázat–haszon értékelésén. Ez valószínűleg később megváltozik, ahogy Ön és a gyermekek tapasztalatokat szereznek. (Lásd 6.5. rész. A kockázatértékelési sablont lásd a 10. eszközben.)
- Gyűjtsön össze egy kezdőkészletet lomokból, és gondolja végig, hogyan pótolhatják majd szükség szerint (lásd 5.3 rész).
- Szervezzen néhány próbajátékot, ideális esetben tapasztalt játékmunkás vagy játékszervezet támogatásával. (Lásd 12. eszköz, amely útmutatást tartalmaz a próbakör munkamenetének megszervezéséhez.)
- Támogassa a játékot a Játékmunka Alapelveivel összhangban (lásd 4. rész).
- Tervezzen, cselekedjen, reflektáljon arra, ami történt.

Természetes, ha problémák merülnek majd fel, amikor valami újat vezet be. Ezek lehetnek gyakorlati kérdések, illetve egyéni vagy a csoportot érintő kihívások egyaránt.

Hosszú távon a problémák csapatként történő feldolgozása segít abban, hogy a Limlom-játék még szervezettebben beépüljön az iskola munkamódszerei közé. A gyermekekkel közös problémamegoldás javíthatja a Limlom-játék szemléletmódjának megértését is.

5.2 A játéktámogatás értékelése és a gyermekek bevonása

Ebben a részben gyakorlati szempontból vizsgáljuk meg, mi az, amire szükség lesz. Mielőtt a lomokat bevezetnénk a játékba, és időnként már a bevezetésük után is hasznos lesz elvégezni ezt az értékelést. A gyermekek bevonása az ilyen típusú tevékenységekbe segíti a környezettudatos gondolkodás kialakulását.

A játéktér különböző felhasználói (felnőttek, gyermekek) eltérően értékelhetik a játékra alkalmas eszközök kínálatát. A gyermekek vannak a legjobb helyzetben ahhoz, hogy erről információt gyűjtsenek és szolgáltatassanak, ráadásul ez arra is lehetőséget ad, hogy saját kutatási készségeiket is fejlesszék. Tudnunk kell viszont, hogy bár az ilyen jellegű, a térrel és erőforrásokkal kapcsolatos tevékenységek szórakoztatóak ugyan, és lekötik a gyermekeket, mégsem nevezhetők játéknak.

Milyen információkat hasznos összegyűjteni és megvizsgálni

- A játék jellemzői és előnyei a fizikai környezetben
- A játékhoz rendelkezésre álló források
- Az iskolában vagy a környezetben alkalmazott szokásrend és szabályok, valamint azok hatása a játékra
- A gyermekek és felnőttek szerepe és elvárásai a játékkal kapcsolatban
- Mi történik az erőforrásokkal – felhasználják, megsemmisítik, újrahasznosítják, komposztálják?
- Akadályozza-e bármi a játékot? Van-e kihasználatlan hely?

Hogyan vonhatjuk be a gyermekeket

- Beszéljék meg, miért gyűjtik az információkat, és hogyan használják fel.
- Vonjon be mindenkit annak eldöntésébe, milyen információkat kell gyűjteni, és hogyan.
- Érje el, hogy a gyermekek tiszteljék egymás véleményét, bízzanak egymásban.
- Használjon különféle módszereket a gyermekek képességeinek és érdeklődési körének megfelelően az információk gyűjtésére, például vizuális, kreatív, tényszerű, adatközpontú, analitikus módszereket.
- Végezzen tevékenységeket azokon a tereken, amelyekről információkat gyűjt. Például készíthet interjút a játszótér felügyelőjével azon a területen, ahol általában dolgozik.

Hogyan lehet információt rögzíteni?

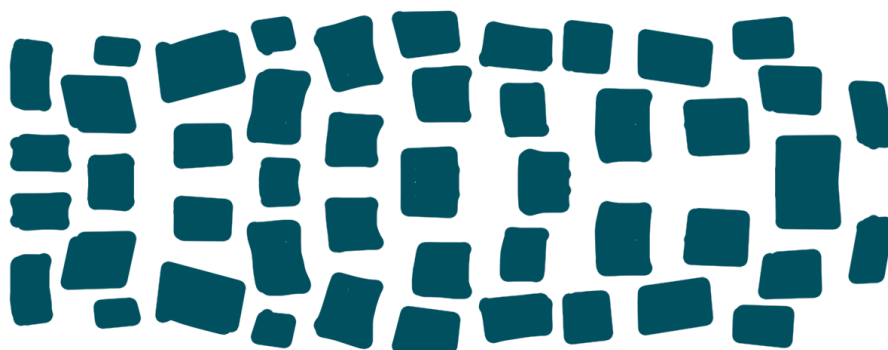
- Készítsen fényképeket vagy videókat a hely jellemzőiről, és használja fel őket arra, hogy a gyerekek megvitassák a jellemzőit, és hogy mit lehet csinálni a különböző terekben!
- Rajzoljon egyszerű alaprajzot vagy térképet a játszótéréről! Készítsen sok fénymásolatot, majd kérjen meg mindenkit, hogy saját szemszögéből jellemezze. Ehhez használhatnak rajzot, írást, firkát vagy akár matricát is.
- Készítsen időzített fényképeket (vagy egyszerű pillanatfelvételeket rendszeres időközönként) ugyanarról a területről a játék során, hogy lássa, mi történik valójában!
- Készítsen leltárt a játékokról. Ezt vizuális módszerekkel, például fényképekkel, listákkal és falitáblákkal is megteheti.
- Hozzon létre egy egyszerű táblázatot az olyan dolgok nyomon követésére, mint a játszótéri balesetek, elsősegélynyújtás, a játékidőtől való távolmaradás vagy egyéb, amit rutinszerűen rögzíteni lehet. Ez segíthet leírni a Limlom-játék bevezetésének hatását, és érdekes adatkezelési kihívást jelenthet a gyermekek számára.
- Szervezzon meg egy eseményt, mely során a gyermekek interjút készítenek egymással és a felnőttekkel! A kérdések előkészítése, feltételük, a válaszok meghallgatása és rögzítése nagyszerű kommunikációs gyakorlatok. Az interjúk rögzíthetők írásban, hanganyagként vagy filmen.
- Ellenőrizze a játszótér szabályait! Figyelje meg, mit mondanak arról, hogyan érzékelik és értékelik ezeket a szabályokat!
- Tekintse át azoknak az embereknek az elvárásait és munkaköri leírásait, akik részt vesznek a játék támogatásában, valamint az Ön környezetében! Tükrözik, hogy mi szükséges a játék támogatásához?
- Merjen bátor lenni! Tudja meg, mit gondolnak a gyermekek valójában arról, a felnőttek hogyan támogatják vagy akadályozzák a játékot!
- Vizsgálja felül később is az egyes tevékenységeket, hogy felmérje a Limlom-játék hatását.

Hogyan tudjuk megszervezni ezeket a tevékenységeket?

- Egy osztály vagy csoport vállalhatja a tevékenységek megszervezésének koordinálását
- A vezető osztály vagy csoport feladatokat oszthat ki más gyermekek, osztályok, felnőttek vagy csoportok számára.
- A többi osztály vagy csoport mindegyike elvégezheti az értékelést, és készíthet jelentést.
- Ugyanazokat a tevékenységeket vagy feladatokat ki lehet osztani különböző korú és érettségű gyermekeknek egyaránt, mert ez többféle nézőpontot ad, de azt is megmutatja, mi az, amit egyformán észlelnek.
- Egyes tevékenységek elvégzésére alkalmasabb a tanári kar, mint például az irányelvek felülvizsgálata, de még ezekbe is érdemes lehet a gyermekeket bevonni.
- Egyes játékszervezetek segítséget nyújtanak az értékelési tevékenységek lebonyolításához vagy támogatásához.
- Vannak olyan (nem csupán játék)szervezetek, amelyek segítséget nyújthatnak abban, hogy speciális igényű gyermekek és tinédzserek nézőpontjait is megjelenjenek a tevékenységek megszervezésekor.

Mit kezdjünk ezekkel az információkkal?

- Gyűjtse össze az információkat, és keressen meg a közös témákat, prioritásokat, lehetőségeket!
- Használja a következő kérdések megválaszolására: Hogyan tudnánk jobban kihasználni a rendelkezésünkre álló teret? Vannak olyan, gyermekek által értékelt területek, melyeket korábban nem vettünk észre? Rendelkezésre áll-e elegendő forrás? Megfelelően rendelkezünk ezekkel az erőforrásokkal? Vannak-e olyan gyermekcsoportok, akikért többet kell tennünk, hogy biztosítsuk a megfelelő játéklehetőségeket számukra is? A felnőtteknek kell-e bármit változtatni a hozzáállásukon?



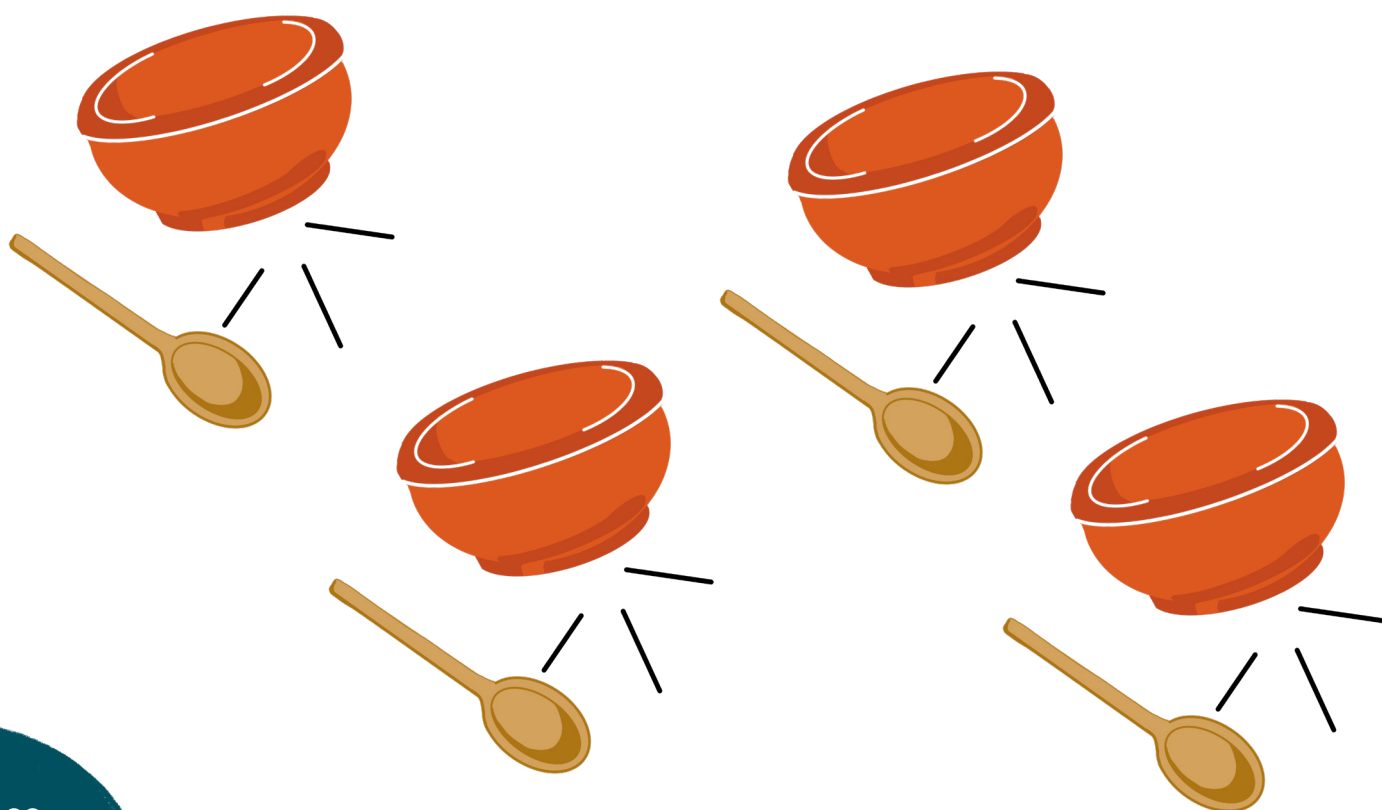
5.3 5.3 Elegendő lom beszerzése

A játékhoz használt lomok túlnyomó többsége ingyenesen beszerezhető. A fő költségeket a beszerzésükhöz szükséges idő, az üzemanyagköltség, valamint a plakátok és levelek nyomtatásának költsége teszi ki. A közösségi média használata nagyszerű módja a költségek csökkentésére.

Mivel a legtöbb lomot úgy adományozzák, megjelenésük a játéktérben véletlenszerű, ezért meglepő következményekkel járhat.

Lásd a 15. eszközt az Ön országában megfelelő, ellenőrzött lomok táblázatához.

Vannak, akik természetes tehetséggel tudnak lomokat beszerezni! Ha egyszer belekezd a lomok gyűjtésébe, az akár életfogytig tartó szokássá is válhat. Ez az egyik legnagyobb módja annak, hogy a szülők, gondozók és a pedagógusok részt vegyenek a projektben.



Hogyan szerezhethünk lomokat?

(Lásd még az országspecifikus útmutatót a 2. függelékben.).

- Tudassa az emberekkel, milyen típusú dolgokat keres. Ez a legegyszerűbb és gyakran az egyetlen sikeres módja a lomok beszerzésének.
- Próbálja ki a közösségi médiát, e-maileket, plakátokat és leveleket. (Lásd az 5. és 9. eszközt.)
- Ha egy dologból túl sok van, a másiktól nincs elég, tájékoztassa az embereket, vagy cseréljen lomokat egy másik közösséggel.
- Látogasson el a helyi cégekhez, építkezési irodákhoz, gyárakhoz és üzletekhez, hogy elmagyarázza a Limlom-játék projektet, és azt, hogyan segíthetnek. Készítsen előre információkat és képeket, hogy megértsék az ötletet!
- Küldjön levelet vagy e-mailt – ha lehetséges, címezze névre szólóan!
- Kérdezzen – ha lát néhány lehetséges lomot, például gázcsöveket, személyesen kérdezzen rá, felhasználhatja-e!
- Csatlakozzon egy olyan szervezethez, amely a hulladékot összegyűjti és újraosztja, ha van ilyen az Ön területén.
- Csatlakozzon más projektcsoportokhoz, és cseréljen velük lomokat!
- Látogassa meg a jótékonyági üzleteket, garázsvásárokat, zsibvásárokat, hogy minél több szokatlan lomra találjon!
- Adjon emlékeztetőt a hírlevélhez, közösségi médiához és webhelyeihez!
- Tudja meg, melyik szülő dolgozik olyan helyen, vagy van olyan hobbi, amely valószínűleg sok lomot állítani elő – építők, vízvezeték-szerelők, gazdák, tervezők stb. (A levélmin-tát lásd a 9. eszközben)
- Hozzon létre egy olyan területet, ahol a gyermekek és a személyzet lerakhatják az otthonról hozott és az adományozott lomokat, hogy ellenőrizték őket, és felkészülhessenek a játékra.
- Barátkozzon helyi építőkkal, vidéki vadászokkal és favágókkal.

Tudassa környezetével, hogy lomokat és kellékeket keres!

Hány lomra van szükségünk?

A lomok számának arányosnak kell lennie a játszótér méretével és a gyermekek számával. Sokra van szükség, hogy a gyermekeknek ne kelljen versenyezniük értük. Nagyságrendi becsléshez szorozza meg a gyermekek számát legalább négy-öttszörrel, hogy megállapítsa, hány darab lomra lehet szüksége. Hamarosan bemutatjuk a népszerű elemeket, és hogy a mindennapokban melyek azok az alkatrészeket, amelyekkel a gyermekek legszívesebben játszanak.

lásd az 1. eszközt – GYŰJTÉS! plakát

Rövid megjegyzés a gumikkal kapcsolatban

A régi gumik fantasztikus értékkel bírnak a játszótéren, mind lomként, mind pedig szerkezetek alkatrészeként. A kereskedelmi vállalatoknak általában fizetniük kell a régi gumiabroncsok megsemmisítéséért, ezért általában szívesen ajándékoznak el gumit. (Ellenőrizze az Ön országában érvényes szabályokat!) Mindazonáltal különleges veszélyeket jelenthetnek, amelyekkel tisztában kell lenni.

- A gumiabroncsok tűzveszélyesek, ezért az épületektől távol kell tárolni őket, a helyi tűzvédelmi előírásoknak megfelelően!
- A legtöbb abroncs acél merevítéssel rendelkezik; ellenőrizni kell, nincsenek-e kiálló drótok, és TILOS használni azokat a gumikat, amelyiknél vannak.
- A rögzített gumiabroncsokba lyukakat kell fúrni a vízelvezetéshez.
- Az abroncsokban megáll a víz, és rovarok is beköltöznek, ezért rendszeresen kell üríteni, tisztítani őket.
- Gumiabroncsok rögzítésekor olyan szerkezeteket kell kialakítani, amelyekbe a gyermekek nem tudnak beszorulni.
- A nylon fogókkal ellátott gumiabroncsok biztonságosabbak hinta építésekor, mert viszonylag jó ütéselelnyelő tulajdonságokkal bír.

5.4 A tárolás és a tároló

A projekt megszervezésének egyik legkorábban végiggondolt szempontja a lomok tárolásának kérdése kell, hogy legyen. A megfelelő tároló a helyszíntől, az éghajlattól és a projekt paramétereitől függ, így lehet fészker vagy szállítókonténer, nyitott oldalú menedék, vagy egyszerűen csak egy veranda vagy akár egy előszoba is.

Tárolóhely bármi lehet, például kerek kuka, bevásárlókocsi vagy akár hátizsák is, ha elférnek benne az alapvető tárgyak. Bizonyos helyeken és bizonyos lomoknál csupán minimális tárolás szükséges, sok elemet nem kell fedett helyet tárolni.

Tárolási szempontok

- Beszéljék meg, milyen tárolási lehetőségek alkalmasak a projekt helyéhez és méretéhez!
- Győződjön meg arról, hogy a gyermekek lehetőleg önállóan hozzáférjenek a tárolóhoz!
- Győződjön meg arról, hogy az ajtók elég szélesek – egy konténer dupla ajtaja a legideálisabb.
- Fontolja meg, hogyan rendezi be a tárolót a könnyebb hozzáférés elősegítésére. Próbáljon az oldalfalakkal szembe nyitott dobozokat vagy rekeszeket állítani, hogy az anyagok könnyen szétválogathatók legyenek.
- Hozzon létre gyermekek számára könnyen érthető feliratokat, amelyek megmutatják, mi hol van.
- Vegye figyelembe az akadálymentes megközelíthetőséget – ezt segíthetik rámpák, kemény felületek, például aszfalt vagy burkolat közvetlenül a tároló mellett, vagy esőfogó a tároló ajtaja felett.
- Gondolja át, fából vagy fémből készült tároló megfelel-e meg a környezetének.
- Gondoljon az esztétikára is, például ültessen növényeket a tároló köré vagy helyezzen ki több, a gyermekek által tervezett és festett falfestményt.

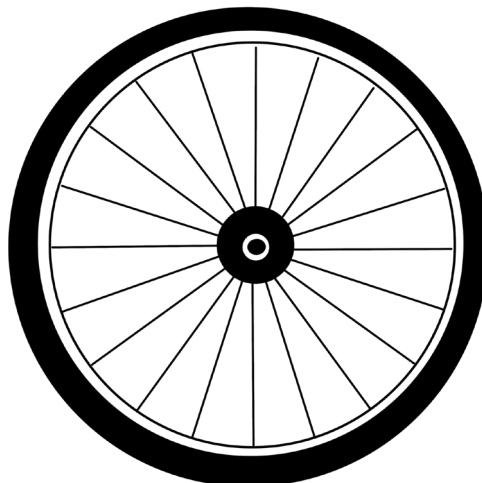
A tároló helye

A tároló elhelyezése előtt érdemes beszélni a szabadtéri helyiség karbantartásáért vagy kezeléséért felelős személyekkel a tároló elhelyezésével kapcsolatban.

- Elhelyezhető-e a tároló azon a területen vagy annak közelében, ahol a lomokat használni fogják?
- Több kisebb tárolóhely lenne jobb, vagy egy nagy?
- Könnyebbé tenné-e a rendrakást, ha a tároló azon az útvonalon helyezkedne el, amelyet a gyermekek használnak a játszótér megközelítésére vagy elhagyására?
- Biztosított-e a hozzáférés mentőautók számára?
- Vannak-e aknák, lefolyók, vízcsapok vagy egyéb elemek, amelyek veszélyesek lehetnek?
- Vannak-e földalatti csövek vagy egyéb közművek?
- Szükség van-e engedélyekre a tároló építése vagy telepítése előtt?
- A tárolóhely nem biztosít-e könnyű hozzáférést a tetőhöz vagy a határfalhoz?

Mi hagyhatunk kint?

A természetes játékszanyagokat, például homokot, köveket, kéregforgácsot, gallyakat és növényzetet általában a legjobb kint hagyni a játszótéren. Általában nem valószínű, hogy a lomokat megrongálják vagy ellopják, ezért, ha olyan az anyaguk, kint hagyhatók a szabadban. Ebben Ön és munkatársai döntenek.



Ha kint hagyjuk a lomokat...

Az alábbi lista néhány, megfontolásra érdemes lehetőséget sorol fel. A környezet kiválasztásánál érdemes számolni a helyi adottságokkal és a biztosítási lehetőségekkel is.

- Érdemes megengedni gyerekeknek, hogy a hely nyitvatartási idején kívül is játszhasssanak a lomokkal, de vigyázzanak rájuk.
- Helyezzen ki néhány táblát, hogy jelezze a gyermekeknek (vagy akár felnőtteknek!) hogy szándékosan hagyta elöl a lomokat, és játszhatnak velük, amennyiben vigyázzanak rájuk.
- Elképzelhető, hogy a tárolót megpróbálják feltörni (különösen amennyiben zárva van – az emberek azt gondolhatják, valami értékes van benne).
- Egyes lomok egyszerűen kinn hagyhatók a szabadban sérülés vagy lopás kockázata nélkül.
- Kérje meg a szomszédokat, járókelőket vagy a helyi kutyasétáltatókat, hogy arra járva figyeljék a játszóteret, és ha bármilyen problémát észlelnek, értesítsék Önt vagy a rendőrséget.
- Gondolja végig, vannak-e alkalmi jellegű problémák, például van-e esélye annak, hogy az év bizonyos időszakában felgyűjtják a dolgokat? Ha igen, akkor ideiglenes elhelyezésre is szükség lehet.
- Használja helyismeretét a döntés meghozatalakor.

Problémamegoldás

Elkeserítő lehet, ha megrongálják a játékteret vagy az eszközöket, és sajnos nincs minden helyzetre megfelelő válasz.

- Néha egyszerűen fel kell függesztenie a projektet, amíg a problémák rendeződnek.
- Azok az iskolák vagy csoportok, amelyek erős helyi kapcsolatokkal rendelkeznek, kevesebb problémával szembesülnek.
- A barátságos kommunikáció gyakran kulcsfontosságú.
- Gyermekek, tinédzserek, szomszédok, valamint a közösség tagjainak bevonása az iskolában vagy a környezetben végzett tevékenységekbe gyakran segíthet például a kertészkedésben, a karbantartásban vagy a lomok összegyűjtésében.
- Az ifjúsági szolgálatok és a helyi biztonsági partnerségek szintén hozzájárulhatnak a fiatalokkal való kapcsolattartáshoz.

A tárgyak biztonságos emelésére és mozgatására vonatkozó tippeket lásd a 7. eszközben.
A rutinokról bővebben lásd az 5.6. részt.

5.5 A lomok ellenőrzése játék előtt, közben és után

A lomoknak elég biztonságosnak kell lenniük ahhoz, hogy a gyermekek használhassák őket. Hozzon létre egy rendszert az összes új lom átvizsgálására, függetlenül attól, hogy honnan vagy hogyan szerezték be. A józan ész lesz a legjobb útmutató! Lásd a 7-es eszközt.

A gyermekek bevonása a lomok kezelésébe

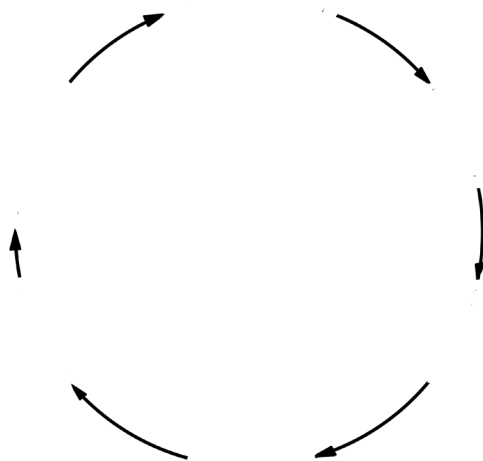
A lomok karbantartásával kapcsolatos feladatok egy része szórakoztató lehet a gyermekek számára. Ők is megtanulhatják, hogyan kell átvizsgálni a tárgyakat, eszközöket, kiemelhetik, amelyek, amelyek javításra szorulnak, elvégezhetik a karbantartási feladatokat (például a fenti lépésekben leírtakat), és részt vehetnek a nyilvántartás vezetésében.

A gyermekek bevonása a lomok karbantartásába

- a felelősségérzetet ösztönzi
- lehetőséget ad a projektben való aktívabb részvételre
- lehetőséget biztosít a készségek valós gyakorlására.

A Limlom-játék bizonyos aspektusai különleges karbantartási intézkedéseket igényelnek, például a homokgödrökből a homokot fel kell söpörni és rendszeresen fel kell gereblyézni. Az iszapjátékban használt tárgyakat időnként le kell tisztítani.

A lényeg a rendszeresség. Döntse el, mik a teendők, kik a felelősök, és gondoskodjon a rendszer folyamatos működtetéséről.



Első lépés

Ellenőrizze a lehetséges veszélyeket, beleértve:

- kisebb, letörhető részek, amelyek fulladásveszélyt okozhatnak, vagy szilánkosan törve éles széleket képezhetnek
- éles tárgyak
- szétesés vagy törés valószínűsége, különösen nyomás- vagy hőmérséklet-változás esetén
- gyúlékony anyagok
- bakteriális fertőzés, különösen nedves tárolóhelyen vagy pangó víz esetén
- olyan tárgyak, amelyekbe beszorulva megsérülhetnek
- vegyszerek – elemek, szivárgó alkatrészek stb. (Ezeket azonnal távolítsa el a játékból!)

Második lépés

Ha olyan veszélyeket talál, amelyek azonnal orvosolhatók, tegye meg a megfelelő lépéseket, például:

- csiszolja le az éles széleket vagy a hasadó fát
- távolítsa el a kiálló nyúlványokat, például drótot, kapcsokat vagy szögeket
- ellenőrizze a használt ruhák és kiegészítők zsebét és bélését
- távolítsa el vagy rögzítse az instabil darabokat
- mossa vagy tisztítsa az elpiszkolódott tárgyat.

Harmadik lépés

TEGYE KI, HOGY JÁTSZHASSANAK VELE

Negyedik lépés

Ha olyan veszélyeket talál, amelyek javíthatók, de nem azonnal, tegye meg a megfelelő lépéseket, például:

- győződjön meg arról, hogy az elem gyermekek számára nem hozzáférhető
- azonosítson egy adott helyet, ahol a törött vagy javítandó tárgyak tárolhatók
- használjon matrica rendszert a javítást igénylő elemek megjelölésére
- vezessen nyilvántartást a javítandó elemekről, és jelölje be, ha a tárgyat visszaadták játszani.

Miután megjavították őket, folytassa a harmadik lépéssel –

TEGYE KI, HOGY JÁTSZHASSANAK VELE

Ötödik lépés

Ha olyan tárgyat talál, amely javíthatatlan vagy veszélyes, azonnal lépjen közbe:

- azonnal távolítsa el a tárgyat
- amennyiben növényi anyagról van szó, adja hozzá a komposzthoz
- tanácsért forduljon a helyi hatóság hulladékkezelő vagy újrahasznosító központjához
- a törött vagy elhasználódott tárgyakat helyezze el egy meghatározott helyre későbbi eltávolítás céljából.

5.6 A játéktéri rutin kialakítása

Az itt ismertetett rutinokat gyakorlati javaslatokként kínáljuk, amelyeket egy konkrét projekt megvalósításához lehet igazítani.

Limlom-játéktér vagy játékterek létrehozása

Néha hasznos lehet, ha egy terület vagy játszótér egy részét jelöljük ki a Limlom-játékhoz. Ez különösen akkor hasznos, ha először próbálja ki a lomokat, hogy megtudja, hogyan játszhatnak velük a gyermekek. A kezdés és a rendbetétel egyaránt gyorsabb, ha a tároló a területen belül található.

Ilyen védett terület létrehozása segíthet abban is, hogy a gyermekek valóban elmerüljenek a játékban, anélkül, hogy versenyezniük kellene a helyért, vagy más játék (pl. futball) elvonja a figyelmüket.

Ha úgy dönt, hogy Limlom-játékteret hoz létre, gondolja át annak helyét, elérhetőségét és a környezetben rejlő lehetőségeket.

Próbáljon rugalmas maradni – természetes, hogy a lomoknak a gyermekek játékát követve mindig máshol bukkannak fel a térben.



Különböző korosztályok közös játéka

A Limlom-játék szinte kínálja magát arra, hogy különböző korú gyerekek csupán érdeklődésüket követve együtt játsszanak. A gyermekek szívesen játszanak náluk idősebb vagy fiatalabb gyermekekkel egyaránt. A különböző korosztályok együttes játékának sok fejlődési, tanulási és társadalmi haszna van.

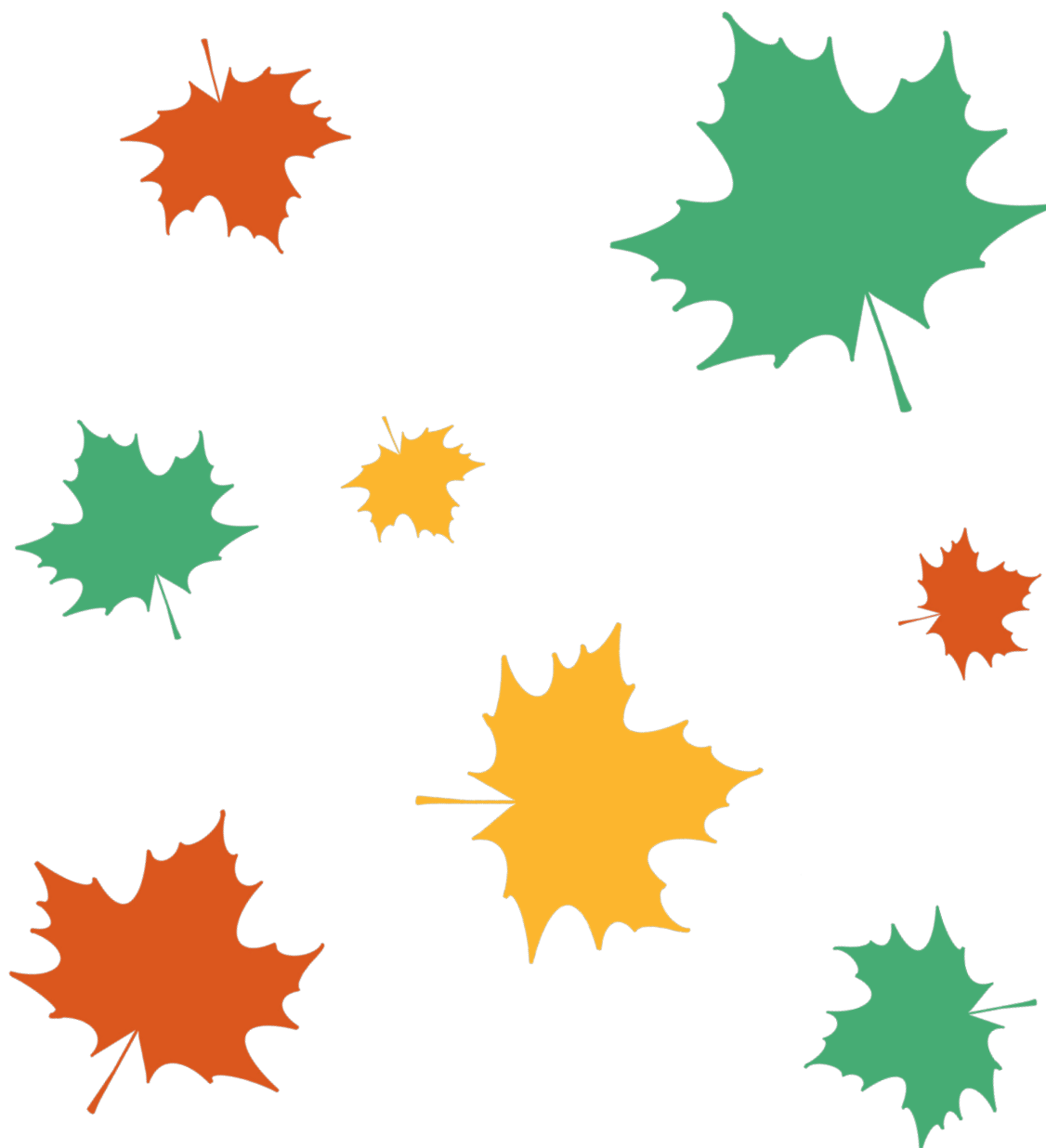
- A gyermekek motivációt és új ötleteket kapnak egymástól akkor is, ha nem játszanak közvetlenül együtt.
- A gyermekeknek lehetőségük van arra, hogy olyan módon játsszanak, ahogyan nem tudnak a velük egykorú társaikkal.
- A gyermekek segítenek egymásnak, mert képesek rá – talán egyeseknek szükségük van valakire, aki magasabb, erősebb, vékonyabb stb.
- Az idősebb gyermekek lehetőséget kapnak arra, hogy odafigyeljenek a náluk fiatalabb gyermekekre.

” Különböző korú gyermekek közös játéka az idősebb gyermekeket nagyobb kreativitásra sarkalja... A különböző korcsoportúak játéka általában kevésbé versengő és kreatívabb – valójában sokkal játékosabb –, mint az azonos korúak játéka. Amikor a különböző korú gyermekek együtt játszanak, a hangsúly a győzelemről a szórakozásra helyeződik át. Az idősebb, nagyobb, képzetebb gyermek nem büszke arra, hogy legyőzze a jóval fiatalabbat, és a fiatalabbnak sem kell nyernie az idősebb ellen.

(Peter Gray professzor, 2011)

” A szegregált, csak azonos korosztályú gyermekek által játszott játék megszűnésével nő a szocializáció mértéke az idősebb és a fiatalabb gyermekek között. Csökken a balesetek száma is.”

(Support for Learning Assistant, Skócia)



Időjárás-független játék

Bármikor lehet kint játszani: a gyermekek a különböző időjárási körülmények között más dolgokat tapasztalnak meg, és ezeket később a maguk javára használják. Nyilván gondoskodni kell a megfelelő ruházatról, cipőről, valamint a vizes ruházat elhelyezéséről. Ha a játéktéren nincs olyan hely, ahová behúzódhatnak, érdemes végiggondolni, van-e olyan beltéri helyiség, amit használhatnak, vagy ponyvával, sátor felferésével biztosíthatja, hogy a gyermekek számára legyen választási lehetőség.

Megállapodások a lomok használatáról

A gyermekeket teljes mértékben be kell vonni a lomokkal való játékkal és a lomok kezeléssel kapcsolatos megállapodások kialakításába. A bonyolult vagy sebtében kiötölt szabályoknál jobbak az előre meggondolt, egyszerű, érthető utasítások, amelyek a lomok kezelését megkönnyítik.

Takarítás és rendrakás

A legtöbb esetben a lomok elpakolása is része a játékfolyamatnak, így a Limlom-játéktér folyamatosan működhet. A rendrakás ideális tevékenység a gyermekek számára abban, hogy sajátjuknak érezzék a teret, és megtanuljanak döntéseket hozni.

Sok helyen csengő jelzi, ha a játékidő a végéhez közeledik, a gyermekeknek abba kell hagyniuk, amit csinálnak, és el kell kezdeniük rendet rakni.

Annak is van előnye, ha a lomokat elöl hagyják két játékidő között, így a gyermekek visszatérhetnek a korábban játszott dolgokhoz. A gyermekek gyakran kedvet kapnak a többi gyermek félkész vagy elhagyott alkotását látva, és kiindulási pontként használják őket saját játékukhoz. Van olyan érv is, amely szerint a gyermekek számára többet ér az elmerült játék, mint az, hogy rendet rakjanak.

Mérlegelje, az Ön esetében mire van szüksége és igénye.

Takarítási tippek

- A kocsik, targoncák és taligák szórakoztatóbbá és kevésbé munkaigényessé tehetik a lomok összegyűjtését felnőttek és gyermekek számára egyaránt.
- A nagy lomokat gyorsabban el lehet rakni, mint a sok aprót.
- Az apró lomok, például tobozok és kagylók könnyen szétszóródhatnak a szabadban – kevesebb pakolásra lesz szükség, ha beépítik őket a kültéri környezetbe, például a kagylókat egy virágágyásba.
- Esős napokon a gyorsan száradó anyagok, például a csipke és a selyem, könnyebben kezelhetők, mint a nehéz, pamut alapú anyagok.
- A lomok típusokba rendezése rendrakás közben szórakoztató és időtakarékos lehet. Például megkérheti az egyik csoportot, hogy rakja fel az egyik kocsira az összes csövet, egy másikat pedig arra, hogy a faanyagot gyűjtse össze.

Takarítási tippeket a 21. eszközben talál

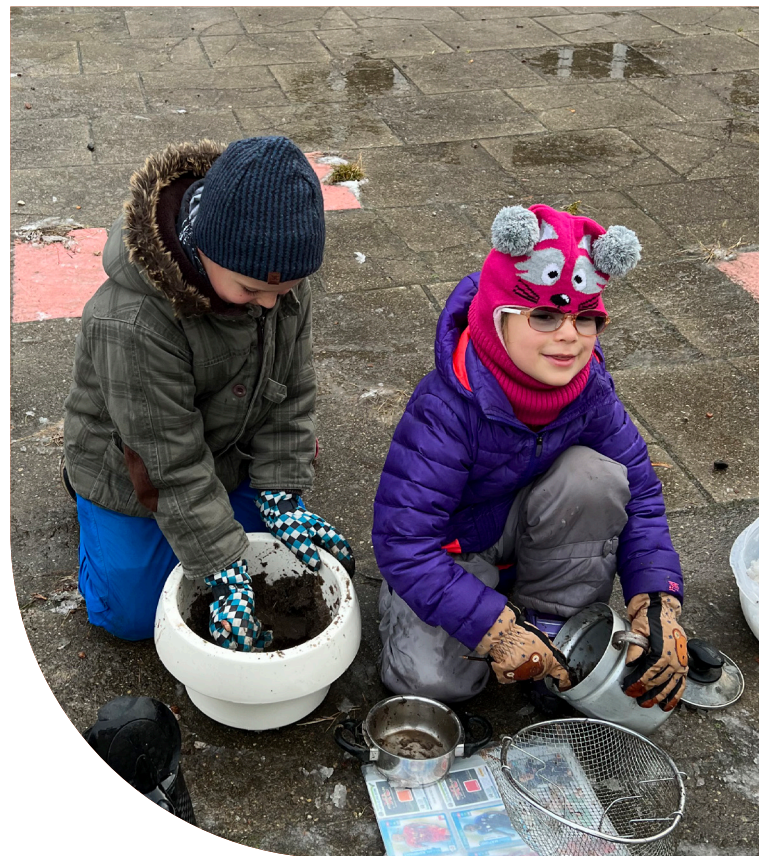
Lásd a 12. eszközt a próbaértekezlettel kapcsolatos útmutatásokért

Limlom-játék-történet

A Limlom-játszótérre megérkezik a tél

Egyik téli reggel a gyerekek halkan játszottak a GratoSfera játszóteren. Néhányan padlódeszkákkal „szörföztek”, mások családostól játszottak és főztek. Aztán havazni kezdett.

Mivel féltem attól, hogy a lomok nedvesek lesznek, azt javasoltam a gyerekeknek, hogy menjünk vissza az osztályterembe. De ők ellenkeztek, és közölték, hogy mivel havazik, karácsonyi vacsorát fognak főzni, a szörfösök pedig snowboardosok lettek, és kint maradtunk. Jó volt nézni, ahogy a gyerekek tovább játszanak, élvezik a havazást, hópelyhekre vadásznak, rácso-dálkoznak sokféleségükre. Az iskolaablakból a többi gyerek vágyakozva és irigykedve nézte, ahogy mi kiélveztük a tél megérkezését.



Történet és fotó: Szkoła Podstawowa nr 5 im., Lengyelország

Párbeszéd játék közben

2. osztályos kisiskolások

Andrew: **Lányok, játszunk?**

Maria: **Mit akarsz játszani?**

Emilia: **Mire gondolsz?**

Andrew: **Csináljunk egy különleges irodát.**

Maria: **Az mi?**

Emilia: **Én tudom. Kellenek gumik, takarók és ernyők.**

Viktoria: **Szuper! Én hozok üvegeket, egy asztalt és van egy csomag chipsem.**

Andrew: **Én hozok laptopokat, tableteket és telókat.**

Viktoria: **És mit fogunk ebben az irodában csinálni?**

Andrew: **Viktoria, hát nem tudod? Internetes rendeléseket adunk le.**

Viktoria: **Milyen rendeléseket?**

Emilia: **Viktoria, szükségünk lesz kólára, rágcsára, csokira, banánra, eperre, édességekre és ananászra.**

Viktoria: **Értem. Egészséges italokat árusítunk a vásárlóinknak.**

Maria: **Jaj, de akkor mixerre is szükségünk van.**

Emilia: **Mi leszünk a legszuperebb különleges iroda!**

Andrew: **De csokiból, chipsből meg édességből nem lehet italt csinálni!**

Viktoria: **Jaj, Andrew, a rágcsák nekünk vannak!**

Emilia: **Hihi, de cuki vagy, Andrew.**

Andrew: **Jól van, na.**

Andrew: **Be is kell rendeznünk az irodát. A gumikból csinálunk karosszékeket, teszünk rájuk takarókat, és eléjük asztalt.**

Emilia: **Mi lesz az ernyőkkel?**

Andrew: **Majd a kezünkben fogjuk őket.**

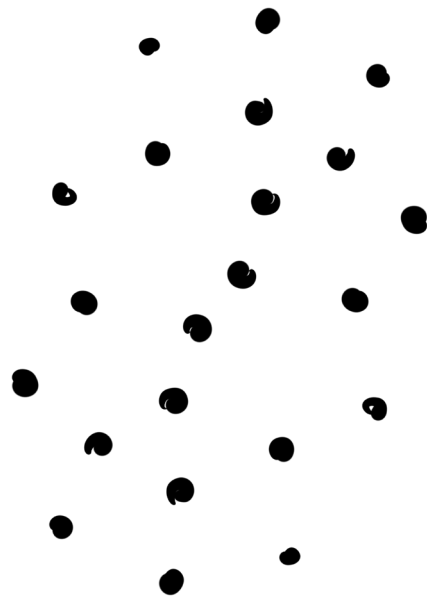
Viktoria: **A mixer és a cuccok az asztalon vannak, csinálom az italokat.**

Andrew: **Szuper, Viktoria!**

Emilia: **Jól kigondoltuk!**

Andrew: **Ja, menők vagyunk.**

Viktoria: **Tök buli!**



A szép, napos időben a gyermekek egymásra hangolódva játszottak együtt. Együtt találták kis saját „különleges irodájukat”, egymás után hozták be a szükséges eszközöket: 3 gumit, 4 takarót, 3 ernyőt, 2 üveget, az asztalként szolgáló bőröndöt, laptopot, telefont, tabletet, mixet, egy zacskó chipset, a színes kockák voltak a gyümölcsök, saját csokipapírjaik az édességek. 60 percen keresztül játszottak, utána mindent visszatettek a tárolóban a saját helyére.

Történet és fotó: Szkoła Podstawowa nr 5 im., Lengyelország



5.7 Az Eszköztár anyagai

Az ebben a részben található eszközök azt segítik, hogy elindítsa a játék iskolai bevezetését. A célok a következők:

- a játékra vonatkozó ismeretek terjesztése a tanárok, szülők, potenciális beszállítók és adományozók körében
- kapcsolattartás kiépítése a szülőkkel és a potenciális szállítókkal, adományozókkal
- A tanárok és a gyermekek felkészítése a játékkal kapcsolatos lehetséges kockázatokra és problémákra (a kockázatkezelésről bővebben alább).

1. eszköz	GYÚJTÉS! plakát
5. eszköz	Mintalevél a szponzoroknak/adományozóknak
7. eszköz	Biztonság (három elemet tartalmaz: Karbantartás, Alkotórészek mozgatása – emelési és kezelési útmutató, Ellenőrizze az alkatrészeket játék előtt, közben és után)
9. eszköz	Kedves Szülők! Mintalevél a szülőknek
12. eszköz	Próbajáték a gyermekeknek
15. eszköz	Az ellenőrzött lomok táblázata
17. eszköz	A kockázatok, kalandok és kihívások előnyei a játékban – plakát
20. eszköz	A kevesebb több! A játék előnyei – plakát
21. eszköz	Tisztítás – tippek – plakát (PL) + tippek (ELPA)
22. eszköz	A Limlom-játék az iskolákban – plakát
24. eszköz	GYIK-prospektus

6. Tervek, irányelvek és eljárások



Fotót készítette: Susan Humble, ELPA

A hatodik fejezet a projekt zavartalan lebonyolításához szükséges tervek, irányelvek és szabályzatok elkészítéséhez szolgál információkkal. A fejezet könnyen adaptálható, alkalmazható példákat nyújt. A fejezet végén lehetősége lesz arra, hogy értékelje, és minősítse projektjét.

6.1 A játéknyilatkozat kidolgozása

A játéknyilatkozat kidolgozása segíthet:

- kimutatni az iskola elkötelezettségét mind a játék, mind a gyermekek játékhoz való joga felé
- megteremteni a Limlom-játék bevezetésének feltételét
- megjeleníteni a gyermekek nézőpontját
- közösen tisztázni, mit értünk játék fogalma alatt
- megmutatni a tanári karnak és a családoknak, Ön hogy tekint a játékra
- potenciális támogatókat megnyerni.

A nyilatkozat kidolgozása már önmagában értékes és hasznos folyamat, hiszen segít abban, hogy felismerjük prioritásainkat, aggályainkat, elősegítheti a közös ötletelést. Remek lehetőség arra, hogy átgondoljuk, milyen szerepe van a játéknak az iskolai közösség életben, és megtaláljuk ennek közös kifejezési módját.

Gondolja át, mire van szüksége, és hogyan akarja használni. Egyszerűen csak azt szeretné közölni, hogy miért tartja fontosnak a játékot? Vagy nagyívű Széles körű jövőképet szeretne megosztani prioritásokkal és alapelvekkel? Utóbbi esetben célravezető lehet egy munkadokumentum létrehozása, amely lendületet adhat, és később segíthet a haladás felmérésében is.



Lépések a játékn nyilatkozat kidolgozásában

Alapozás

- Tekintse át a gyermekek jogairól szóló egyezmény 31. cikkelyét. (Lásd: 2.6 szakasz)
- Olvasson át más irányelveket és nyilatkozatokat; és gondolja át, mi az, ami Önnek tetszik bennük.
- Nézze meg, van-e a helyi hatóságnak, vagy önkormányzatnak már létező játékszabályzata – ha igen, segíthet, ha ezekre hivatkozik, illetve a saját nyilatkozatában hasonló kifejezéseket, nyelvezetet használ.
- Van-e országos játékstratégia? – Az is megkönnyítheti az Ön munkáját, ha erre hivatkozik, vagy idéz belőle.

Tekintsen rá a játékra különböző szempontokból

- Konzultáljon gyermekekkel, szülőkkel, alkalmazottakkal, az iskolaközösség tagjaival a játékról!
- A különböző szempontok megismerésében a gyermekek is segíthetnek.

Használjon fel már létező, elérhető információkat

- Nézze át korábbi, játékkal kapcsolatos tevékenységeit – Milyen hatással voltak a történt változások? Miben történt előrelépés?
- Hivatkozzon a szervezete vagy iskolája által használt önértékelési módszerekre.

Szedjen össze minden olyan fontos dolgot, amit a témával kapcsolatban meg szeretne említeni

- Minden gyermeknek joga van a játékhoz.
- A szabadtéri játék, és a lomok értékesek a gyermekek életében.
- A kockázatvállalás és a kihívások értékesek, és a folyamatos „kockázat–haszon” mérlegelés folyamán kiemelt figyelmet kapnak. (Lásd 6.5 rész)



A projekt összeállítása

- Gondolja át a projekt felépítését, címeit, alcímeit; ellenőrizze, hogy azok logikusan kapcsolódnak egymáshoz.
- Tarthat workshopot, amely által közös ötletelésbe, a fontosabb témakörök átbeszélésébe vonja be a résztvevőket.
- A vázlat megszerkesztésére megbízhat egy személyt, vagy akár egy kisebb csoportot is.

Lehetséges címek

- Mi a játék?
- Miért fontos a gyermekek játékát támogatni?
- Mit gondolnak a gyermekek a játékról?
- Az Ön véleménye arról, mi a játék, melyek a céljai, alapelvei
- A játék előnyeinek és kockázatainak egyensúlya
- Az Ön prioritásai és a főbb célok, amelyeket el akar érni
- Fontos referenciapontok

Gondolja át, hogyan fogja nyilatkozatát, álláspontját bemutatni

A gyermekbarát dokumentumok és formátumok igen megnyerőek tudnak lenni; álláspontját a gyermekek szempontjából is bemutathatja – az ő szavaikat használhatja.

- Létrehozhat egy fő dokumentumot, különböző összefoglalókkal és címsorokkal.
- Győződjön meg arról, hogy projektje minél több emberhez jut el; ebben segíthet az, hogyha megbeszéléseken, rendezvényeken adja elő.
- Használjon különböző formátumokat különböző célokra: például képeslapokat, weboldalt, poszttereket készíthet, közösségi médián keresztül bejegyzéseket és videókat oszthat meg.



Lásd a 6. eszközt: Lépések egy nyilatkozat vagy irányelv kidolgozásához – folyamatábra + cselekvési tábla sablon

A Játékbarát Iskola Minősítő Rendszere: Az oktatási intézmény írásos nyilatkozattal rendelkezik arról, hogyan támogatja a játékot.⁹

A Játékbarát Iskolák Útmutatója (20. o.) kihangsúlyozza, hogy már az írásbeli nyilatkozat kidolgozásának folyamata önmagában érték. Az egész iskolai közösséget be kell vonni a nyilatkozat megalkotásába, illetve annak időszakos felülvizsgálatába is. A dokumentum nemcsak útmutatásul szolgál az iskolai közösségen belül – gyermekeknek, alkalmazottaknak és családoknak egyaránt –, hanem azon kívül is megosztható elvi és elkötelezettségi nyilatkozatként is funkcionál.

Az alábbi mondatok hasznos referenciapontok lehetnek az Ön nyilatkozatához is. További útmutatásokat talál a Minősítő Rendszer füzetben.

- Megalkottunk egy írásos nyilatkozatot, melynek része a játék természetével és értékével kapcsolatos felismerésünk, külön kiemelve, hogy fontosnak tartjuk a belülről irányított játék meglétét.
- A nyilatkozat kidolgozásába és felülvizsgálatába az egész iskolai közösséget bevontuk.
- A nyilatkozat kimondja az iskola elkötelezettségét a játék támogatása mellett, megfelelő időt, helyet és engedélyt biztosítva.
- A nyilatkozatban olvasható, hogy az iskola milyen módon biztosít minden gyermek számára elérhető helyet, teret és megfelelő mennyiségű időt a játszásra, időjárástól függetlenül. (Lányoknak és fiúknak, mozgáskorlátozott gyermekeknek, különböző háttérből, kultúrából, családból jövő gyermekeknek egyaránt.)
- A nyilatkozat egyértelműen bemutatja az iskola kockázatvállalással kapcsolatos hozzáállását, a kockázat–haszon mérlegelés folyamatát.
- A nyilatkozat kimondja, hogyan akarjuk a játékkal kapcsolatos tudásunkat bővíteni, milyen módon akarjuk a játékot támogatni, milyen felkészítést, önkéntes munkát, professzionális fejlesztőprogramokat akar nyújtani mind a személyzetnek, mind a szülőknek.
- A nyilatkozat megnevezi azokat a stratégiai és szervezési intézkedésekért felelős személyeket, akik az iskolai játék lehetőségeit megteremtik és fejlesztik.

6.2 Akcióterv kidolgozása

A Limlom-játék bevezetése gyökerestül megváltoztathatja az iskola életét, így egy akcióterv kidolgozása létfontosságú eszköz lehet. Próbálja meg minél jobban bevonni a gyermekeket is a terv megszervezésébe!

Az alábbiakban felsorolunk néhány lehetséges elemet egy akcióterv megalkotásához. A tervek mindig változnak, szóval nem szükséges minden lépést az elejétől kezdve kidolgozni.

- Mi az elképzelt végkifejlet? Legyen egy egyértelmű elképzelése! Támaszkodjon korábbi értékeléseire. (Lásd 4. rész).
- Kit, mi és mikorra csinál meg? Konkrét feladatokat szabjon meg, akár apróbb alpontokra lebontva.
 - Hol tárolják majd a lomokat?
 - Hol fogják használni a lomokat?
 - Szükséges-e bármilyen változtatás a kijelölt helyen?
 - Hogyan fognak hozzáférni a lomokhoz?
 - Hogyan fogják a bejövő lomokat rendszeresen ellenőrizni?
 - Hogyan fogják a lomokat karbantartani – milyen rutin kialakítása szükséges erre?
 - Hogyan fogják a lomokat bevezetni a játékidőbe?
 - Hogyan fogja a kockázat-haszon értékelést bevezetni, naprakészen tartani?
 - Ki és hogyan fogja figyelemmel kísérni és segíteni a Limlom-játékot?
 - Mikor tekintik át újra a játéknylatkozatot, hogyan fogják felmérni a történt változásokat?
 - Hogyan fogja a Limlom-játékot életben tartani?
- Ki fogja a limlom-játék bevezető alkalmait tartani, ki tanítja be és támogatja a játékért felelős személyeket?
- Ki fogja a Limlom-játékot működtetni a mindennapokban, milyen képzést és támogatást fognak kapni az illetők?
- Milyen nehézségek merülhetnek fel a szervezés közben, és hogyan fogják tudni azokat áthidalni?
- Hogyan mutatja majd be a Limlom-játék teljes folyamatát? (Kihívások, elvégzendő feladatok, sikertörténetek, tapasztalatok stb.)
- Milyen beleszólási lehetőségük lesz azoknak, akik részt vesznek a Limlom-játékban?
- Össze kell-e kapcsolnia a cselekvési tervet az iskolán belüli, szélesebb körű fejlesztésekkel esetleg a jelenlegi helyi vagy nemzeti kezdeményezésekkel?
- Mit kell tennie Önnek annak érdekében, hogy a Limlom-játék beépüljön az iskola életébe?

Az akcióterv formája

Akár egy egyszerű táblázatot is használhat a tevékenységek feljegyzéséhez és frissítéséhez. Mind a papír, mind egy excel táblázat tökéletesen megfelel a célra!

Tevékenységek	Mikorra? (kitűzhető dátum)	Készen van?	Megjegyzések/ további lépések
1. Hol tároljuk a lomokat?			
<i>Elvégzendő feladat pl.: XY osztálya méri fel a helybeli iskolák tárolási kapacitásait, mérlegelve az előnyöket és a hátrányokat.</i>			
<i>Elvégzendő feladat: visszajelzés a Limlom-játékért felelős személyek felé – javaslatokkal és költségvetéssel</i>			
2. Hol fogjuk tárolni a lomokat?			

És így tovább...

6.3 Kockázat-haszon mérlegelés a Limlom-játék során



Amikor a gyermekek az év egész bármely szakaszában, változatos időjárási körülmények között kültéren játszhatnak, olyan tapasztalatokat szereznek, amelyeket beltéri játékkal nem lehet megszerezni. A kültéri játék emellett abban is segíthet, hogy új készségeket szerezzenek, és megtanulják élvezni a kihívásokat.

A kockázat-haszon mérlegelés a kockázatkezelés olyan megközelítése, amely a kockázatokat azok előnyeivel együtt méri fel. A kockázatértékelési folyamat kiegyensúlyozott és arányos megközelítéséről van szó.

Az Egyesült Királyságban ezt a megközelítést támogatja a Health and Safety Executive (Egészségügyi és Biztonsági Végrehajtó Bizottság) kiemelt nyilatkozatában: a Children's Play and Leisure: Promoting a Balanced Approach-ban¹⁰ (Gyermekek játéka és szaba-

didős tevékenységei: kísérlet egy kiegyensúlyozott megközelítésre), Skóciában pedig a Care Inspectorate (Gondozási Felügyelet) állásfoglalása: Positive approach to risk in play¹¹ (A játék kockázatainak pozitív megközelítése, 2016).

Az International School Grounds Alliance (ISGA) 2017-ben nyilatkozatot adott ki a játékban és a tanulásban felmerülő kockázatokról (Declaration on Risk in Play and Learning¹² – Állásfoglalás a játék és a tanulás esetén felmerülő kockázatok kérdésében). A nyilatkozat kiemeli, hogy a kockázatvállalás elengedhetetlen a gyermekek jóléte szempontjából. Míg az iskolai területen történő kockázatvállalás támogatása aggodalmat vethet fel a szülőkben, és nagyobb felelősséget követel az iskolától, a nyilatkozat kiemeli, hogy a kockázat elengedhetetlen az egészséges személyiségfejlődéshez.

¹⁰ Health and Safety Executive child's-play-statement

¹¹ Care Inspectorate Positive Approach to Risk in Play

¹² Risk in Play and Learning — ISGA (internationalschoolgrounds.org)

A kockázat-haszon mérlegelés meghatározása



A kockázat-haszon mérlegelése azt jelenti, hogy a játék támogatója figyel arra, hogy megvédje a gyermekeket az elkerülhető, súlyos sérülésektől, mindeközben viszont olyan ösztönző, kalandos játéklehetőségeket biztosít számukra, amelyek lehetővé teszik, hogy kockázatot vállaljanak, amikor játszanak anélkül, hogy veszélybe sodródnának.”

(Ball, D. et al, 2013)

Egy tipikus kockázat-haszon mérlegelés magában foglalja a következőket:

- a tevékenység vagy tapasztalatszerzés előnyei
- kockázatok
- a helyi tényezők, előzmények és hasonló helyzetek figyelembevétele
- meghozott döntések
- az intézkedések és a kockázatok folyamatos kezelése

Az írásbeli kockázat-haszon mérlegelés segít tisztázni a gondolkodási folyamatokat a döntés meghozatala előtt. A döntések a következők lehetnek:

- növelni a kockázat vagy kihívás mértékét
- semmin nem változtatni, vagy ellenőrizés alatt tartani a helyzetet
- mérsékelni vagy kezelni a kockázatot
- eltávolítani a kockázatot

Amit figyelembe kell venni a döntés meghozatalakor:

- az egyes helyszínek egyedi kontextusa
- a gyermekek és fiatalok eltérő fizikai, szociális és kognitív képességei
- mennyire jól ismeri Ön a gyermekeket
- uralkodó időjárási viszonyok
- a fizikai tér

Míg a kockázatelemzéseket írásban ki lehet adni a kiszámítható tevékenységekre, helyszínekre vagy a berendezések használatára vonatkozóan, a legtöbb mérlegelés mégis a játék során, dinamikusan történik.

Dinamikus kockázatértékelés

A dinamikus kockázatértékelés során a kísérő saját szakmai megítélése alapján döntheti el, mely esetekben szükséges a beavatkozás.

Egy játszótéren egyidejűleg sok minden történik. A felnőttek folyamatosan figyelnek, szükség esetén készen állnak beavatkozni is. Nem egyszerű eldönteni, mikor és pontosan hogyan lenne a legjobb beavatkozni: sok gyakorlatot igényel.

Ha egy gyermek súlyosan megsérül, azonnal közbe kell lépni. Sok más esetben egy következetesebb megközelítés lehet szükséges. A gyermekek, egyéni képességeik és hozzáállásuk ismerete megkönnyíti a döntéshozatalt.

Néhány segítség a döntéshozatalhoz

- Álljon meg, nézzen körbe, hallgasson, gondolkodjon, cselekedjen. (Ld. 6. rész)
- Először távolabbról figyeljen.
- Menjen közelebb, ha szükséges, csendben tudassa a gyermekekkel, hogy Ön is jelen van – ez már önmagában megváltoztathatja a viselkedést.
- Avatkozzon be olyan kérdésekkel, mint „Vajon mi történik, ha...”
- Mutasson be egy új lehetőséget: „Ha megpróbálnánk ezt használni, szerinted mi fog történni?”
- Egyértelmű üzenetet adjon: „Aggódok, hogy...” vagy „Ideje abbahagyni.”

Néhány tipp a dinamikus kockázat-haszon mérlegeléshez

- Vegye figyelembe saját személyes tapasztalatait! Egy olyan ember, aki szereti az extrém sportokat máshogy áll a kockázathoz, mint egy tériszonnal küzdő. Gondolkodjon el azon, hogyan tudna objektív döntéseket hozni személyes tapasztalatai ellenében.
- Beszéljenek át valós helyzeteket, döntéseket a személyzeti értekezleten – milyen lehetőségek közül választhatott a felnőtt? Mi befolyásolta a döntésüket?
- Használjon reflektív kérdéseket a helyzetek vizsgálatához – Közbelépésem növelte a gyermekek játéklehetőségeit? Támogatta beavatkozásom a gyermekeket a kockázatok kezelésében? Közbe kellett volna lépnem, amikor nem tettem?
- Ne feledje, hogy a gyermekek öntudatlanul is kockázatelemzést végeznek, amikor játszanak, mint mi is, amikor autót vezetünk, forgalmas utcán sétálunk, vagy sportolunk.

Gyermekek és kockázatmérlegelés

A gyermekeket be lehet vonni a kockázat-haszon mérlegelésbe, de nem mindegy, hogyan. Bizonyos szinten értenie és érdekelnie kell, mi történik, ahhoz, hogy komolyan vegye.

A kockázat-haszon mérlegelést együttesen is végezhetjük. A résztvevők ilyenkor amellet, hogy különböző nézőponttal és gondolattal találkoznak, nagyobb támogatást és megértést kaphatnak a közösség egészétől.

A mérlegelésnek pozitív kicsengésűnek kell lennie, amely elsősorban a józan észre apel-lál megfelelő nyelvezettel és megfelelő szinten. Például az „Amikor ezzel játszunk, jusson eszünkbe ...” figyelmeztetés nemcsak a kockázatokat emeli ki.

Amikor a gyermekek vetnek fel egy problémát, a felnőttek kérhetnek tőlük megoldási ötletet az adott helyzetre: ezzel a gyermekekben azt erősítik, hogy képesek a saját problémájukat megoldani, felelősséget vállalni, figyelni másokra.

Tartsa naprakészen a dolgokat

Tartsa naprakészen az írásbeli kockázat-haszon mérlegelést! Bátorítson mindenkit, hogy segítsen az átdolgozásában, különösen, ha kisebb baleset történik. Élő, folyamatosan frissülő munkadokumentumként tekintsen rá, tükrözze jól a feladatokat és a gyakorlatot. Gondolja át, hol lehetne tárolni, hová kellene kirakni, hogy be is tartsák!

Ha iskoláját vagy környezetét helyi hatóság vagy nagyobb szervezet vezeti, akkor be kell, hogy tartsa annak a szervezet kockázatmérlegelési eljárásait. Előfordulhat, hogy ezekben az előnyökről nem esik szó, ebben az esetben Ön a kockázatmérlegeléshez csatolhat külön lapokat az előnyökről, vagy hozzáadhat egy külön bekezdést a standard űrlaphoz. Ezt többféle képpen is megteheti:

- kiemeli a szabadtéri játék általános előnyeit
- elmondja a lomok használatának különleges előnyeit
- egy megadott, konkrét kockázat mellé odahelyezi az azzal járó előnyöket is, például: „Vannak előnyei is annak, ha a gyermekek esős, vagy hideg időben kint játszik, mégpedig...”



Az egészség és a biztonság több, mint holmi papírmunka. Olyan előírások ezek, amelyek a hatékony kommunikációról, a személyes felelősségvállalásról, és az egymásra való odafigyelésről egyaránt szólnak.”

Canadian Forestry Industry

10. eszköz: Kockázat-haszon mérlegelés-sablon

17. eszköz: A kockázatok, kalandok és kihívások előnyei a játékban – plakát



Tud-e példát mondani olyan játékra, amely veszéllyel, kihívásokkal járt, ezért az iskolában dolgozó felnőttek eltérően álltak hozzá? Milyen következményei voltak a különböző véleményeknek a gyermekek játékát illetően?

6.4 A Limlom-játék projekt ellenőrzése és értékelése

A Limlom-játék értékelése, nyomon követése elengedhetetlen lépés a projekt hatékony működéséhez. Így Ön is egyértelműen láthatja, mi működik hatékonyan, milyen változások történtek, hol vannak hiányosságok, és min kell még dolgozni.

A projekt nyomon követése és értékelése abban is segíthet, hogy könnyebben bemutathassa tevékenységeit az érdekelt feleknek, illetve bizonyítékként szolgálhat különböző finanszírozási kérelmekhez.

Kövesse nyomon, hogy a Limlom-játék bevezetése befolyásolta-e:

- a gyermekek jólétét, élményeit
- egyéni-, ill csoportos sikereit és eredményeit

Hasznos lehet, ha azt is folyamatosan nyomon követni, hogy

- minden gyermek úgy érzi-e, hogy a lomok könnyen elérhetőek számára
- minden gyermek gyakran és rendszeresen játszik-e a lomokkal
- a gyermekeknek van-e elég lehetőségük arra, hogy a szabadban játsszanak, időt töltsenek

Rendszerességre van szüksége ahhoz, hogy biztosítani tudja, a Limlom-játék friss és érdekes maradjon. Érdemes időnként felülvizsgálnia:

- van-e elegendő mennyiségű és fajtájú lom
- a gyermekek megfelelő mennyiségű eltérő „változóval” találkoznak-e (Lásd Simon Nicholson elméletét 2.7 részben)
- a gyermekek minden időben, évszakban, és környezetben tudnak-e a lomokkal játszani

Az se mindegy, milyen a környezet, ahol a Limlom-játék zajlik. A gyermekek kitűnő érzékeléssel mérik fel az adott hely fizikai és szociális lehetőségeit. Gondolja át, hogy:

- a gyermekek megvan-e a szabadságuk arra, hogy a lomokat akkor, ott és úgy játsszanak, ahogy akarnak
- a fizikai környezetet ápolják-e, gondozzák-e
- van-e terve a különböző környezeti hatások kezelésére
- az Ön gyakorlata segíthet egy etikus ápolási–gondviselői szemlélet kialakításában

Mit csináljunk az összegyűjtött információkkal?

Hasznos, ha az összegyűjtött információkat elérhető, könnyen megérthető és használható módon mutatja be Ön a Limlom-játék projektben érintettek számára, beleértve az iskola közösségét, a szülőket/gondviselőket, a támogatókat, az önkormányzatot vagy az iskolai irányító testületet.

- A statisztikai adatokat érdemes vizuálisan ábrázolni, ezzel még jobban kiemelni a változásokat.
- A fotóalbumok remekül örökítik meg a játék lomok előtti, ill. utáni állapotát. Ez az iskola területének, udvarának fejlesztésében is kitűnő segítség lehet.
- A magyarázó megjegyzések által az emberek könnyebben megértik, miről is van szó.
- A különböző tudományos cikkekből és kutatásokból összegyűjtött információk segítenek az érintetteknek a Limlom-játék bevezetésének szükségességéről, és annak előnyeiről tájékozódni. Az Ön tapasztalatai nagy valószínűséggel alátámasztják a különböző kutatómunkákat.
- Bátran használjon idézeteket olyan emberektől, akik részt vesznek a Limlom-játékban – beleértve a gyermekeket, és a személyzetet is.
- Könyvet, videót készíthet arról, a gyermekek hogyan élik át a Limlom-játékot a saját szemszögükből, és annak előnyeiről.
- Hivatalos jelentések.



Ha a gyermekek szeretnék, akár aktívan részt is vehetnek a Limlom-játékkal kapcsolatos információk összegyűjtésében. Ön szerint milyen hatással lehet a gyermekek játékára, ha bevonjuk őket is annak felügyeletébe és értékelésébe? Milyen előnyei és hátrányai lehetnek ennek?



Mi volt az a játékélmény, amit egy gyermektől vagy felnőttől hallott, és legjobban megfogta Önt?

Limlom-játék-történet

Limlomok a tanteremben

Tavaly a tantermünkben is berendeztünk egy kis limlom-játszóteret kupakokból, fonalakból, szalagokból, fa- és bambuszgyöngyökből. A könyvtárlátogatás miatt megszüntettem, de a gyerekek kérték, hogy tegyük vissza. Ez a kinti játékban is inspirálta később őket, és láttam, hogy mindenki játszik vele. Van az osztályban három fiú, akik általában egy pokrócon szoktak feküdni. Hagytuk, hadd tegyék. Egy idő után elkezdtek közösen játszani a pici lomokkal a pokrócon.



Történet és fotó: Windygoul Primary School, Skócia

Játék a gumikkal

Az iskola kapott egy csomó használt gumit a játszótérre. Ezeket szeretik a legjobban a gyerekek a lomok közül. Többféle korú és más-más osztályokba járók játszanak velük együtt, rengeteg ötletük van, mit játsszanak: akadálypályát építenek, tornyot, házat. Maguk találják ki, hogyan is használhatják fel, milyen magas lehet a torony. A gyerekek, és nem a tanárok döntenek, mit játszanak.

Egyik kedvenc játékuk a gumikkal az, hogy egy gyerek beáll egy gumiba, a többiek pedig újabb és újabb gumikat tesznek a gumira, miközben a gyerek a közepén áll. A tornyot olyan magasra építik, amilyen magasra csak tudják, kb. két méteresre. A torony persze meglehetősen ingatag, ezért a többi gyereknek kell tartania minden oldalról. Ha a gyerekeknek sikerül kimászni a közepéből úgy, hogy a torony nem dől össze, megtapsolják.



Fénykép és történet: Iskolánk tanulóiért Alapítvány, Magyarország

6.5 Eszköztár erőforrások

Ezek az eszközök segíthetnek:

- az iskolai játék szervezésének hivatalos aspektusainak
- létrehozni egy közös iskolai állásfoglalást arról, hogyan támogatjuk a játékot olyan módon, amely az egész iskolai közösséget bevonja
- megtervezni a biztonsági- és kockázatkezelési szempontokat.

4. eszköz	Szülői hozzájárulás a játékban való részvételhez – sablon
6. eszköz	Lépések egy nyilatkozat vagy irányelv kidolgozásában – folyamatábra + cselekvési terv sablon
10. eszköz	Kockázat-haszon mérlegelés-sablon
15. eszköz	Ellenőrzött lomok nyilvántartási lapja

7. Hol tart a projekt? – folyamatos értékelés és reflektálás



Fotó: Majthényi Adolf Általános Iskola, Szlovákia

A hetedik részben a Limlom-játék értékelésével, és a hozzá kapcsolódó reflexióval foglalkozunk. Ehhez megismerkedünk a „szakmai vizsgálat”, amelyben áttekintjük a gyermekek játékának dokumentálását. A „kritikai térképészet” módszere lehetőséget kínál arra, hogy ne csak azt értsük meg, mit és miért játszanak a gyermekek, hanem azt is, hogyan. A kritikai térképészet emellett a Limlom-játék kutatási folyamatának, a tér folyamatos fejlesztésének és dokumentációjának is fontos része.

7.1 Szakmai vizsgálat – miért és hogyan?

Az iskolában és óvodában a játékalapú hozzáállás bevezetésével folyamatosan tapasztaljuk, milyen jótékony hatású ez a gondolkodásmód, és mi mindent tanulhatunk belőle a gyakorlatban. Új ötleteket próbálhatunk ki, dolgozhatunk más módszerrel, mint korábban.

A szakmai vizsgálat nagy segítséget jelent mindebben. Ez egyfajta vizsgálat, kutatás, amelynek alapjai és eszközei megmagyarázhatóak és bizonyíthatóak. (Menter et al., 2011).

Ez a fajta vizsgálat az „elmélyült, megújító erejű felismerésekhez vezet, amely nemcsak informálja és befolyásolja a szakmában dolgozó személyeket, hanem jelentős befolyással van megértésükre, gyakorlatukra, így továbbgyűrűző hatással bír.” (General Teaching Council for Scotland – Skóciai Általános Pedagógiai Tanács, 2021).

A folyamat központi gondolata az, hogy átgondoljuk, hogyan tudjuk kritikai szemlélettel megközelíteni ezt a módszert és saját tudásunkat növelni úgy, hogy eközben a gyermekek érdekét folyamatosan szem előtt tartjuk. Csak ekkor érthetjük ugyanis el, hogy fenntartható változást biztosítsuk.



A színvonalas tanítás a kutatás–cselekvés folyamatos ciklusában formálódik ki: ezáltal lesz a kapcsolat valóban tanító hatású, és jelent sikert a tanulók számára is.”

(Robinson, V. 2011)



Illusztráció: General Teaching Council of Scotland

A szakmai vizsgálat segít:

- a kutatómunkában való részvételben
- a saját, egyéni tanulásunk fejlesztésében
- a másokkal való együttműködésben, a másoktól való tanulásban
- biztosítani azt, hogy a pedagógiai munkánk pozitív hatással van a gyermekek élményeire.

Milyen megközelítést válasszunk?

„A szakmai gyakorlat nemcsak azt jelenti, hogy ismerünk egyfajta gyakorlatot, vagy legalább is tudjuk, hogy létezik. Sokkal inkább azt, hogy a gyakorlatot meg tudjuk ítélni, és képesek vagyunk a gyakorlatba átültetni.” (Hargreaves, A. & Fullan, M., 2012)

- Mire összpontosítsak, és miért?
- Milyen kutatómunka adhatna további információt?
- Melyek saját szakmai vizsgálatomat fő kérdései?
- Mi az akciótervem?
- Hogyan fogom felmérni a történt változásokat, annak hatásait?
- Mit tudok az adatokból kiolvasni?
- Mindezek alapján hogyan fogok cselekedni?

A szakmai vizsgálat alátámasztásához használt adatok segíthetnek saját kutatási kérdéseink átgondolásában és pontosításában.

A vizsgálat elvégzéséhez számos modell és módszer áll az Ön rendelkezésére, beleértve az ebben a kézikönyvben találhatóakat is. (Lásd: 7.3 rész, ajánljuk kritikai térképészetet, amelyet a projekt kutatásában magunk is használtunk.) A The General Teaching Council of Scotland (Skócia Általános Pedagógiai Tanácsa) szintén számos felhasználható példát osztott meg körkérdeses vizsgálatokról, tanórák tanulmányozásáról, és gyakorlati kutatási módszerekről¹³.

A gyermekekkel való együttműködés

A gyermekek jogairól szóló egyezmény támogatja a gyermekek és fiatalok jogát ahhoz, hogy beleszóljanak mindazokba a dolgokba, amelyek az életükre hatással vannak. Ha már a projekt kezdetétől fogva együttműködnek a gyermekekkel, a szakterületen dolgozók már a kezdetektől rendszerbe illeszthetik adataikat, és saját, egyéni megközelítéssel dolgozhatnak. Adatgyűjtés sokféleképpen lehetséges: vizsgálhatjuk a gyermekek viselkedését, hozzáállását, uralkodó nézeteket, hitrendszereket vagy elvárásokat, mindeközben felfedezhetjük, milyen értéke is van a gyermekekkel való együttes tanulásnak.

A lomokkal való játék során a gyermekek felfedeznek, kísérleteznek, tanulnak hibáikból, kihívásokkal néznek szembe, és megpróbálják megoldani a felmerülő problémákat. A szakmai vizsgálat lehetővé teszi, hogy a kutatás során, a gyermekeket középpontban tartva képesek legyünk:

- együttműködni és kutatni
- felfedezni és fejleszteni
- örülni a sikereinknek, és a következő célra fókuszálni.

¹³ The 'How' of Practitioner Enquiry | General Teaching Council for Scotland (gtcs.org.uk)

7.2 A gyermekek játékának dokumentálása

A gyermekek játékának dokumentálása segíthet:

- a játék megértésében
- a szakmai vizsgálat támogatásában
- elmesélni a családoknak, mit tapasztalnak a gyermekeik
- megosztani mindazt, ami az iskolában, óvodában, vagy a környezetében történik.

(Lád: 3.7 része Limlom-játék üzenetének megosztása)

A gyermekek játékának dokumentálása szintén jelentős része lehet az Ön munkájának, és a gyermekekkel való kapcsolat alakításának. A játék dokumentálása tehát segíthet:

- a gyermekek érdekeit és belső folyamatait láthatóvá tenni
- abban, hogy a gyermekek úgy érezzék, meghallgatják őket
- emlékeztetni magunkat mindarra, ami korábban történt
- vitát vagy párbeszédet indítani.

Módszerek a gyermekek játékának dokumentálására

Különböző módszereket használva, különböző embereket bevonva egy, már kerekébb képet mutathatunk be a gyermekek játékaról. Gondolja át, kik vesznek részt a projektben, milyen tapasztalatokkal rendelkeznek. Ehhez eszközök lehetnek:

- megfigyelések, interpretációk
- interjúk, kérdőívek
- illusztrációk
- térképek, útvonalak
- képek, videók



Fotó: Susan Humble, ELPA

A gyermekek játékának fotózása

A fotókészítés a legegyszerűbb módja annak, hogy a játékot dokumentáljuk. Mielőtt képet, vagy videófelvételt készítené, győződjön meg arról, van-e engedélye a képkészítéshez, és minden szabályt betart. Amennyiben lehetséges, engedje meg, hogy a gyermekek is készítsenek képet! Néhány tipp a gyermekek játékának fotózásához:

- Legyen türelmes – először csak figyeljen, ne kapkodjon, hogy tényleg akkor készítsen képet, amikor valami jelentős dolog történik.
- Tervezen – legyen indoka a képkészítéshez, és koncentráljon arra.
- Vegye figyelembe a perspektívát – általában az a legjobb, ha a gyermekeket a saját szintjükön fotózzuk, de más kameraszögek bevetése érdekes fotókat szülhet.
- Örökítse meg a mozgás pillanatát – az elmosódott fotók jól mutatják a mozgást, cselekvést.
- Örökítsen meg különböző arckifejezéseket – az érzelmek képi megörökítése sokkal hatásosabb, mint csak írni róluk; a gyermekekkel is könnyebb így róluk beszélni.
- Meséljen el történeteket – nem feltétlenül szükséges, hogy személyek is legyenek képein. Készítsen képet azokról a dolgokról, amelyek felkeltik a gyermekek érdeklődését.

Az összegyűjtött anyag bemutatása

Lehet, hogy nagy mennyiségű anyag gyűlik össze. Adjon magának időt mindennek áttekintésére és feldolgozására. A dokumentáció bemutatása tökéletes kezdőpont ahhoz, hogy gyermekeket, családokat vagy kollégákat bevonjunk a projekt megbeszélésébe. Legyen nyitott a meglepetésekre és az új nézőpontokra, amelyek e folyamat közben felmerülhetnek.

Gondolja át, melyek azok az okok, amiért a gyermekek játékát dokumentálja, és ezek hogyan fognak megjelenni a prezentációban. Egy egyszerű, rendszeresen frissített vagy a közösségi médián megosztott bemutató is elegendő lehet.



Az Ön környezetében milyen kapcsolat jelenik meg a dokumentáció, a tervezés és az értékelés között? Kik vesznek részt a gyermek-játékok dokumentálásában? Hogyan lehet biztosítani azt, hogy a gyermekek véleményét is számba veszik, és bemutatják?



7.3 Kritikai térképészet – egy rövid áttekintés

Ez a szakasz csupán egy rövid bevezető, amelyet a *Rules for re-enchanting our relationship with play* (Hogyan varázsoljuk el újra kapcsolatunkat a játékkal? (Russell, W. 2020) című írásból merítettünk.

A kritikai térképészet segítségével dokumentálhatjuk, mi történik egy adott helyen

A kritikai térképészet azokat a tényezőket veszi figyelembe, amelyek a játék kialakulásában részt vesznek (nem az egyes gyermek játékanak előnyeire fókuszál). Ez a folyamat figyelembe veszi az adott hely és személyek kultúráját, légkörét, a tárgyakat, egyéb fizikai adottságokat is.

A kritikai térképészet a játéktér kapcsolataival foglalkozik: mozgásával, ritmusával és hangulatával. Inkább a hogyanra, nem pedig a mi-re vagy a miért-re helyezi a hangsúlyt.

A kritikai térképészet szokásokat, előfeltevéseket és rutinokat kérdőjelez meg azáltal, hogy rajzokat, térképeket, fotókat, és történeteket használva különböző perspektívákat és tapasztalatokat mutat meg. Ha megpróbáljuk megtudni, hol történik játék, hol nem, vagy hogyan alakul ki a játék folyamata, jobban tudjuk támogatni a gyermekek játékhoz való jogát, így a kritikai térképészet egy reflektív eszközzé válhat csapata számára.

Ez a folyamat tökéletes lehetőség arra is, hogy a gyermekeket bevonjuk: térképeket készíthetnek, fotózhatnak, megoszthatják történeteiket, élményeiket, a felnőttekkel együtt. A mindenki számára inkluzív, befogadó játéktér létrehozásához elengedhetetlen, hogy figyelembe vegyük a gyermekek véleményeit, és érezzék, hogy meghallgatjuk őket.

A kritikai térképészetet használva gondolja át, kit/kiket tudna bevonni a folyamat különböző fázisaiba – pedagógusok, osztályfőnökök, iskolaigazgató, játszótéri felügyelők, gondozók, családok, szociális munkások. Ezáltal más és más perspektívát, információkat kaphatunk; ezeket egyeztetve egy kollektív adatbázis jöhet létre, amely megmutathatja, hol lehetne még fejleszteni.

Kritikai térképészet: módszerek a gyűjtött anyag összekapcsolásához

- **Térképek** – kérje meg a csapat többi tagját arra, hogy emlékezetből alkossanak egy térképet a helyről. Amikor legközelebb összegyűlnek, hasonlítsák össze a térképeiket – nem az a lényeg, mennyire pontosak a rajzok, hanem hogy mire világítanak rá. Milyen részek maradtak ki/felejtődtek el egyeseknél? Melyek voltak a fontosabbak? Melyek egyeznek? A térképeket akár össze is ollózhadják egy nagy közös térképet létrehozva. Rakja el, készítsen képet a készült műről, hogy a többi dokumentummal együtt fel tudja használni.
- **Lényeges, fontos helyek** – készítsen képeket a játszótér jelentősebb helyeiről (lehet pozitív, negatív vagy vegyes érzésekkel bíró is). Ezeket a fotókat elhelyezheti a térképén, és mesélhet arról, miért pont ezeket választotta. Milyen történetek köthetők ezekhez a helyekhez? A róluk való beszélgetések javaslatokat szülhetnek a hely megváltoztatásához – megláthatjuk, milyen hatással lesznek a változások.
- **Történetek** – a történetekkel életre kelthetjük a térképet. Felírhatjuk, vagy felrajzolhatjuk őket post-it-ekre, és felrakhatjuk őket a térképre. Mutassa be a mindennapok apró, játékos örömeit! Készítsen képeket a történetekkel teli térképhez.
- **Vonalak** – a vonalakkal dinamikusabbá tehetjük a térképünket. Készítsen egy nyomtatott verziót a térképről, másolatot, vagy csak egy darab papírt, és a játszótéren egy-egy gyermek, felnőtt vagy tárgy útvonalát követve rajzoljon rá vonalakat! Figyeljen a mozgásokra, hullámokra, erőkre, ritmusokra a helyen belül. Részletezze a vonalakat amennyire csak tudja – minden kanyarulatot, minden kitérőt, minden megállóhelyet ábrázoljon. Akár megjegyzéseket is fűzhet hozzájuk. Ezek a vonalak segíthetnek abban, hogy az egysíkú térkép életre keljen, és bemutassuk, a hely különböző elemei hogyan kapcsolódnak egymáshoz.



A kritikai térképészet nem megszabott lépések sorozatából áll – ha szeretné, válthat is a módszerek között, például különböző érzékszervekre fókuszálhat. Példaként, ha becsukja a szemét, és hallgatja, ahogy a gyermekek „bájitalt kevernek” vízből és rózsaszirmokból, akkor a történekről alkotott benyomása más lesz, mintha nézné.

Élvezze, legyen kreatív a dokumentáció és a bemutatás folyamában! Képregényeket, animációkat készíthet, különböző digitális technológiákat használhat, a csapata képességétől függően.

A kritikai térképészet kiemeli, hogyan működik a tér, és hogyan bukkannak fel az apró mindennapi örömök. Inkább a hétköznapi történéseket mutatja, mint a különlegest. Az ilyen pillanatok átértékelése, a körülményeik átgondolása felfedheti a gyakran figyelmen kívül hagyott, vagy elfelejtett részleteket.

A játék meghatározásának és a játék előnyeinek gyakori elismérlésével talán éppen a játék lényegét veszítjük szem elől. A kritikus térképészet segíthet nekünk, hogy a gyermekek játékában megtalált, megújult örömmel fejlesszünk helyeinket.

Az itt bemutatott térképezési dokumentáció ebben segít. Felfedi a játék feltételeit, és megmutatja, hogy a gyermekek hogyan találhatnak játékkeret.



**Milyen módszereket használhat a mindennapi játékosság meg-
ragadásához? Hogyan vonhatja be a gyermekeket a folyamatba?
Hogyan mutathatja be és oszthatja meg a családokkal és
kollégákkal ezeket a mindennapi örömeket?**

Limlom-játék-történet

Kérdés: ki és mi befolyásolja a játék szabadságát

Látom, ahogy a gyerekek egy saras domboldalon csúszkálnak. Abban a csíkban, ahol lecsúsznak, már letaposták a fűvet. Nagy a sár. Két gyerek megrántja a karomat, és azt mondja: „Nem szabad azt csinálniuk. Ha a tanárjuk meglátja, leszidja őket.” Aztán elfutnak, hogy beszéljenek a másik két gyerekkel. Rövid vita után az a kettő, aki eddig a sárban csúszkált, talál egy lécet. Nehéznek látszik, ketten kell felcibálják a csúszós oldalon, végül inkább körbemennek. A lécet a domb tetején teszik le, ahonnan a csúszópálya indult. Több gyerek is köréjük gyűlik, megvitatnak valamit. Egy idő után az egyik odajön hozzám: „Ez majd jelzi nekik, hogy ne csúszkáljanak.”



Történet és fotó: Windygoul Primary School, Skócia

A játszótéren történt változások feltérképezése

Olyan sok változás történt az iskolaudvaron! Az egyik sarokban játékkonyhát alakítottunk ki újabb lomokból, a fák közé köteleket feszítettünk, új fákat és bokrokat ültettünk, kábeldobokat helyeztünk ki, új homokozót ásattunk, a gyerekek bogármegyfigyelő egységet hoztak létre. Az iskola végre az egész udvart kihasználja, a munkák befejeződtek.

A változások egy részét tanárok és szülők együtt építették ki. Az iskolában tanító tanárok nagy része szereti a limlom-játékot, szeretnek az udvaron időzni, szeretik magát a területet, kellemes emlékeik és történeteik kötődnek hozzá.

Itt egy bázis épült autógumikból: a gyerekek építették, akár még a tanárok ellen is megvédik.



Történet és fotó: Majthényi Adolf Alapiskola, Szlovákia



Felhasznált irodalom

- American Academy of Pediatrics (2018) *The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children*. Accessed 28/03/2023 at: <https://pediatrics.aappublications.org/content/142/3/e20182058>
- Ball, D., Gill, T. & Spiegel, B. (2012) *Managing Risk in Play Provision: Implementation Guide*. London: National Children's Bureau
- Burton, L., Russell, W., Suhajda, E.V. & Vastag, Z. (2019). *The play-friendly school label: a handbook for schools*. University of Gloucestershire. Accessed 28/03/2023 at: <http://playfriendlyschools.eu/>.
- Care Inspectorate, *Positive Approach to Risk in Play*
Accessed 28/03/2023 at: www.careinspectorate.com/index.php/guidance/9-professional/2961-positive-approach-to-risk-in-play
- Casey, T. & Harbottle, H. (2018) *Free to play: a guide to creating accessible and inclusive public play spaces*. Edinburgh: Inspiring Scotland.
Accessed 28/03/2023 at: www.inspiringscotland.org.uk
- Casey, T. & Robertson, J. (2019) *Loose parts toolkit, 2019 edition*. Edinburgh: Inspiring Scotland. Accessed 28/03/2023 at: www.inspiringscotland.org.uk
- Chawla, L. & Cushing, D. (2007) *Education for strategic environmental behaviour*. Environmental Education Research, 13(4), 437-452
- Committee on the Rights of the Child (2013) *General Comment No. 17 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (article. 31)* Geneva: United Nations. Accessed 28/03/2023 at: [General Comments of the Committee on the Rights of the Child | UNICEF South Africa](#)
- Creative Scotland (2013) *What is creativity?* Accessed 28/03/2023 at: [Scotlands-Creative-Learning-Plan-2013-v-d4.pdf \(creativescotland.com\)](#)
- Daly, L. & Beloglovsky, M. (2015) *Loose Parts: Inspiring Play in Young Children*. St Paul: Redleaf Press.
- Fjørtoft, I. & Sageie, J. (2000). *The natural environment as a playground for children: landscape description and analysis of a natural playspace*. Landscape and Urban Planning. 48:83-97.
- Follett, M. (2017) *Creating Excellence in Primary School Playtimes*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- General Teaching Council for Scotland. (2021) *GTCS Research and Practitioner Enquiry*. Accessed 28/03/2023 at: <https://www.gtcs.org.uk/professional-update/research-and-practitioner-enquiry/research-and-practitioner-enquiry.aspx>
- Gibson, J.J. (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Gray, P. (2011) *The Special Value of Children's Age-Mixed Play*. American Journal of Play. Accessed 28/03/2023 at: <https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/3-4-article-gray-age-mixed-play.pdf>
- Hargreaves, A., & Fullan, M. (2012) *Professional Capital; Transforming Teaching in Every School*. London: Routledge.
- Health and Safety Executive (2012) *Children's Play and Leisure: Promoting a Balanced Approach*. Accessed 28/03/2023 at: <https://www.hse.gov.uk/entertainment/childs-play-statement.htm>
- Holden, J. (2006) *Cultural Value and the Crisis of Legitimacy: Why culture needs a democratic mandate*. London: Demos.
- Hughes, B. (2006) *Play Types – Speculations and Possibilities*. London: The London Centre for Playwork Training and Education.
- IPA (2020). *Play in Crisis: for parents and carers*. Accessed 28/03/2023 at: [IPA Play in Crisis \(ipaworld.org\)](http://ipaworld.org)

- Knight, S. (2011) *Risk and Adventure in Early Years Outdoor Play*. London: SAGE.
- Menter, I., Elliot, D., Hulme, M., Lewin, J. & Lowden, K. (2011) *A Guide to Practitioner Research in Education*. London: Sage
- Nicholson, S. (1971) *How Not To Cheat Children: The Theory of Loose Parts*. *Landscape Architecture*, 62, 30-35.
- Nicholson, S. (1971a) *The Theory of Loose Parts. An important principle for design methodology*. Open University. Accessed 28/03/2023 at: <http://ojs.lboro.ac.uk/ojs/index.php/SDEC/article/view/1204/1171>
- Robinson, V. (2011) *Student-Centred Leadership*. Jossey-Bass.
- Russell, W. (2019). *Quality criteria: the play-friendly school label*. University of Gloucestershire. Accessed 28/03/2023 at: <http://playfriendlyschoools.eu/>.
- Russell, W. (2020) *Rules for re-enchanting our relationship with play*. Accessed 28/03/2023 at: www.elpa.org.uk ERASMUS+ Loose parts play | East Lothian Play Association (elpa.org.uk)
- Scott-McKie, L & Casey, T. (2017) *Play types – bringing more play into the school day*. Edinburgh: Play Scotland. Accessed 28/03/2023 at: Play Types Toolkit - Play Scotland
- Sturrock, G. & Else, P. (1998) *The playground as therapeutic space: playwork as healing*. „The Colorado Paper”. Accessed 28/03/2023 at: [The playground as therapeutic space: pla \(wordpress.com\)](http://www.playgroundstherapy.com)
- Ward Thompson, C., Aspinall, P. & Montarzino, A. (2008) *The childhood factor – Adult visits to green places and the significance of childhood experience*. *Environment and Behavior*. 40(1), 111-143.
- Wells, N.M. (2000) *At Home with Nature: Effects of 'Greenness' on Children's Cognitive Functioning*. *Environment and Behavior*. 32(6), 775-795.
- Wells, N.M. & Evans, G.W. (2003) *Nearby Nature: A Buffer of Life Stress Among Rural Children*. *Environment and Behavior*. 35 (3), 311-330.
- Winnicott, D. (2005) *Playing and Reality*. Abingdon: Routledge.

Függelék 1: szószedet

Kalandjátsszótterek: A kalandjátsszótterek (vagy „szemét-játsszótterek”) olyan terek, amelyeket először az 1940-es évelben, Dániában hoztak létre a gyermekek játékának támogatására. A gyermekek mindenféle lomból – textíliákból, kötelekből, régi abroncsokból, faanyagokból, eszközökből – hozták létre a saját játsszókörnyezetüket; tüzet raktak, ástak, építettek – és romboltak is – bunkereket és egyéb építményeket emeltek. A szakképzett felnöttek, akiket játékmunkásoknak hívtak, támogatást nyújtottak, ha kellett.

Affordancia: Egy tárgynak vagy környezetnek az a tulajdonsága, amely lehetőséget ad az egyén számára egy cselekedet végrehajtására. Például, ha egy gyermek leül az asztalra, bunkert csinál belőle, vagy alá mászik, az mind attól függ, hogyan értelmezi és használja ki a tárgy affordanciáját az adott pillanatban.

Kreativitás: Az a képesség, amely által az egyén képes kigondolni számára értékes ötleteket, friss szemmel nézni a már ismert dolgokra; a problémákhoz nyitottan hozzáállni; összefüggéseket találni, tanulni a hibáiból, és a képzeletét használni arra, hogy új lehetőségeket fedezzen fel. Végsősoron a kreativitás az a képesség, amely lehetővé teszi, hogy világunk megújuljon, hogy képesek legyünk változtatni a jövőn, és gazdagíthassuk a jelent. (Creative Scotland, 2013)

(Lim)lomok: Az építészmérnök Simon Nicholson: The Theory of Loose Parts: How NOT to Cheat Children (A limlomok elmélete: hogyan NE csapjuk be gyermekeinket – 1971) írt művében kifejti, hogy a gyermekek környezetében lévő lomok kreativitásukat erősíthetik.

Lomok mindazok a tárgyak és anyagok, amiket a gyermekek felhasználhatnak, manipulálhatnak, mozgathatnak, kombinálhatnak játék közben. Általában maradék, természetes vagy újrahasznosított anyagokról van szó, ezáltal olcsók, könnyen hozzáférhetők, folyamatosan változók és környezetbarátok. A lomok számos módon felhasználhatók, nincs felhasználási idejük, és nem számít, játék közben tönkremennek-e. Lehetnek aprók, mint a gallyak és a dugók, vagy lehetnek nagyok, mint az abroncsok, faraklapok, ponyvák.

Egy tárgy vagy anyag akkor esik a lom kategóriába, ha szabadon használható, elérhető, és az eredeti céljára már nem használják. A gyermekek játszhatnak vele, felhasználhatják, szabadon mozgathatják, vagy más tárgyakkal rakhatják össze, ha úgy akarják.

Játék: Gyermeeki játékának számít bármilyen olyan viselkedés, cselekvés, vagy elkezdett folyamat, amelyet a gyermekek saját maguk kezdeményeznek, irányítanak és szabályoznak fel. A játék nem kötelező cselekvés, belső motiváció hajtja, a játék öröméért viszik végbe. Végtelen sok különböző formát tud ölteni, de alapvető jellemzői a móka, a kiszámíthatatlanság, a kihívás, a rugalmasság, és az önmagáért valóság (nem produktív). A játék alapvető és létfontosságú eleme a gyermekkor szépségeinek, és alapvető szükséglet a gyermekek fejlődéséhez. (UN Committee on the Rights of the Child, 2013)

Játékmunka: A játékmunka gyakorlata és elmélete kimondja, hogy a gyermekek játéka „szabadon választott, belsőleg irányított és motivált”. A játékmunka a gyermekek játékához szükséges tér felállítása és karbantartása, egy képesítést igénylő munkafolyamat, amely működte-ti, gazdagítja, és erősíti a gyermekek játékát. A játékmunka elvei alapján szabályozzák.

Játékmunkás: A játékmunkások teszik lehetővé a gyermekek számára azt, hogy bővítsék játékaikat, és játékban gazdag környezeté fejlesszék a játékterüket. A játékmunkások biztosítják, hogy a játéktér inkluzív legyen – minden gyermeket támogasson abban, hogy saját akaratukat követve a lehetőségekből a legtöbbet hozzák ki. Tudják azt is, hogy a gyermekeknek szükséges a kiszámíthatatlanság, és a kihívás a játék része. A játékmunkások nem rendezik, vagy szabályozzák a játékot, képzsük arra szól, hogy jól felmérjék, mikor kell beavatkozniuk.

Játéktípusok: A játéktípusokat legjobban a gyermekek különböző játék közbeni viselkedéseiként lehet leírni. Számtalanszor megpróbálták már karakterizálni a különböző játéktípusokat. A játékelméleti szakember, Bob Hughes a játékfajtákat (szociális játék, durva játék, mély játék, szerepjáték, stb.) úgy írja le, hogy „mind nyilvánvaló, mind rejtett sajátosságaikban különböznek a többitől”.

Kockázat-haszon mérlegelés: A kockázat-haszon mérlegelés azt jelenti, hogy a játék szolgáltatója figyel arra, hogy megvédje a gyermekeket az elkerülhető, súlyos sérülésektől, de biztosít számukra olyan ösztönző, kalandos játéklehetőségeket, amelyek lehetővé teszik a gyermekek számára, hogy kockázatot vállaljanak, amikor játszanak anélkül, hogy veszélybe sodornánk őket. (Ball, D. et al, 2013)

Maradékbolt (scrapstore): Egy, az újrahasznosítás elvét követő egyesület. A maradékboltok általános szabályelvei nagyon hasonlítanak egymásra, bár üzletmodelljük jelentősen el is térhet. A maradékboltok úgy működnek, hogy az újrahasználató, biztonságos és tiszta maradékanyagokat átveszik és újra eladják. Ezek az anyagok legtöbbször a helyi ipari cégek maradékanyagai, amelyeket adományként adnak a boltoknak.

Függelék 2: Nemzeti összefoglalók a lomokkal kapcsolatos szabályozásokról

Szlovákia (A részletes információ szlovákul érhető el.)

Az iskolai játszótereket, illetve a gyermekek és fiatalok által látogatott intézményekben található játszótereket olyan jogszabályok és előírások szabályozzák, amelyek az ország minden más nyilvános játszóterére is vonatkoznak. Ez a szabvány olyan követelményeket határoz meg, amelyek megvédik a gyermeket azoktól az előre látható veszélyektől, amelyek az eszköz nem rendeltetésszerű vagy észszerű használatából adódnának. Ezek az előírások főként a játszótér olyan állandó elemeire vonatkoznak, mint például mászóka, csúszda vagy hinta. Azt, hogy milyen egyéb tárgyak és játékok lehetnek az iskolák és létesítmények játszóterein, nem határozzák meg pontosan, és nem szabályozzák. Mindez többnyire a létesítmény igazgatójának felelőssége, aki azt így iskolai belső rendelet keretében szabályozhatja. A játszótér biztonsági előírásainak egyes elemei azonban vonatkozhatnak a szabad játékban használt tárgyakra is. Ebben a részben az ilyen jellegű szabályozásokra hoztunk néhány példát. Például bizonyos eszközök, mint kalapács vagy fűrész, általában nem engedélyezett az iskolákban az iskolai rendelet alapján. Az intézmény azonban dönthet úgy, hogy megfelelő felügyelet mellett engedélyezi ezen eszközök használatát. Az iskolai rendelet általában nem engedélyezi a nyílt tűz használatát, de előfordulhat, hogy megfelelő felügyelet mellett mégis megengedik.

Az iskolai rendeletet az iskola vagy a létesítmény igazgatója adja ki az önkormányzati szervekkel és a pedagógiai tanáccsal való egyeztetés után. Az iskolai rendelet tartalmazhatja a gyermekek szabadjátékában használt tárgyak listáját, ezzel együtt tárgyak felhasználási célja, valamint használatuknak feltételei pontosan meghatározottak. Emellett javasoljuk, hogy az iskolai rendeletbe minden olyan intézkedést kerüljön be, amely az iskola balesetmegelőzési rendelkezései között található. Számos javaslatot, ajánlást soroltunk fel arra vonatkozóan, mit tartalmazzon az iskolai rendeletnek a Limlom-játék megfelelő elindításához. Javasoljuk, hogy az iskolák és az iskolai létesítmények beszéljék át a lomok használatát és az ahhoz kapcsolódó intézkedéseket a gyermekek szüleivel, és kérjenek tőlük írásbeli hozzájárulást.

Ha a szabadjátékhoz használt tárgyak megsérülnek vagy veszélyesnek minősülnek, azokat azonnal ki kell dobni – gyermekek számára elérhetetlen helyen, erre a célra kialakított tárolókban kell tárolni. Az is fontos, hogy megfelelően szétválasszuk és ártalmatlanítsuk őket. A különböző tárgyak megfelelő ártalmatlanítását a vonatkozó jogszabályok szabályozzák. Arra vonatkozóan is adtuk példát, egy létesítmény hogyan tudja biztosítani a hulladékok megfelelő ártalmatlanítását.

Az iskolákban és a gyermeklétesítményekben lévő tárolóhelyek használatát általában nem szabályozzák. Ez az igazgató vagy a létesítmény üzemeltetőjének felelőssége. A legtöbb szlovák óvoda, általános- és középiskola üzemeltetője a helyi és regionális önkormányzat, néhány iskolát pedig egyházi vagy magánalapítók hoztak létre. A konténerek és tárolóterek elhelyezéséhez az iskola létesítményeiben az igazgatóknak szükségük van a létesítmény üzemeltetőjének hozzájárulására. Az anyagok tárolását az anyagmozgatás biztonságának elvei szabályozzák.

Ez a rész a Limlom-játék lengyel adaptációjával kapcsolatos kérdésekre összpontosít, olyanokra, mint például a játékeszközök biztonsága, valamint a tárgyak tárolása és ártalmatlanítása.

A GratoSfera (ingyenes játszótér) általános elvei

Az Egészségügyi és Biztonsági Irányelveknek megfelelően a GRATOSFERA berendezéséhez tartozó tárgyak minősítését az iskolaigazgató által kinevezett személyzetnek kell elvégeznie, aki egyben felméri a tárgy oktatási célú alkalmasságát és „műszaki állapotát” a gyermekjátékok során történő biztonságos használathoz. A lomok nem jelenthetnek veszélyt a gyermekekre, és nem lehetnek olyan éles, kiálló, mozgó részeik, amelyek sérülést okozhatnak a gyermeknek játék közben. Feltétlenül el kell távolítani a használt üvegtárgyakat, még a kis-méretűeket is. Minden tárgynak zsradék- és vegyszermentesnek kell lennie. A textiltermékeket megfelelően kezelni kell, hogy vírusok, paraziták, atkák stb. ne terjedhessenek át róluk a gyermekekre. A súlyos tárgyakkal kapcsolatos alapelv: a legalacsonyabb polcokra helyezzük úgy, hogy onnan ne billenhessen le.

A szabad játéknak a kijelölt időpontban kell történnie, a tanár közvetlen felügyelete mellett, akinek gondoskodnia kell a gyermekek biztonságáról.

A Gdański Önkormányzati Hivatal Városgazdálkodási Osztálya felhívja a figyelmet arra, hogy a felhasznált és további használatra nem alkalmas szemetet megfelelően és felelősségteljesen kell lerakni. Az újrahasznosítható anyagokat el kell különíteni, és megfelelő tárolókba kell helyezni az adott iskola által szervezett hulladékgyűjtő helyen. Az olyan szokatlan vagy veszélyes hulladékokat, mint a bútorok, kocsik, szőnyegek, deszkák stb., amelyek szeméttárolókban nem helyezhetők el, az iskolának a GRATOSFERA BERENDEZÉSEK táblázata szerint a megfelelő hulladékgyűjtő helyre kell szállítania.

Kiemelt figyelmet kell fordítani az elektromos és elektronikus eszközökre. Az elektromos és elektronikus berendezések hulladéka sok olyan anyagot vagy fémet tartalmaz, amelyek mérgezőek, ezért nem kerülhetnek a GRATOSFERA játszótéreibé. Ha mégis oda kerülnek, akkor egyben kell lenniük, minden szétszerelt elem nélkül, és nem jelenthetnek veszélyt a felhasználókra vagy a környezetre.

A Gdansk Városi Hulladékgazdálkodási Rendszerben az iskolák olyan ingatlannak minősülnek, ahol nem laknak lakosok, ezért ingyenesen (a települési hulladékkezelés díján belül) szállíthatnak be a PSZOK-hoz (a kommunális hulladék szelektív gyűjtőhelye) olyan hulladékokat mint: csomagolóüveg, fémek, műanyagok, többanyag csomagolás és zöldhulladék. Más hulladékot az iskolák az érvényes árlista szerint szállíthatnak az újrahasznosító üzembe, vagy a Gdansk városában hulladékot gyűjtő vállalatok által kínált kereskedelmi szolgáltatások segítségével.

Magyarország

Magyarországon az iskolai egészségügyi és biztonsági előírásoknak három szintje van. A legmagasabb a Köznevelésről szóló 2011-es törvény, amely kijelenti, hogy a tanulóknak joga van ahhoz, hogy biztonságos és egészséges környezetben tanuljanak, amely magában foglalja a megfelelő mennyiségű szabadidőt és kikapcsolódást is. A tanulóknak továbbá joguk van arra, hogy a felnőtteknek jelezzék, ha az iskolában használt eszközökkel bármilyen probléma lép fel. Azt azonban, hogy a törvényhozó pontosan mit ért „biztonságos és egészséges környezet” alatt, nem részletezi, csupán néhány alapvető kérdést tisztáz (pl. minimális hőmérséklet). A második szint a regionális oktatási hivatal szintje, ha pedig ezen a szinten nincs kimondott szabályozás, az iskola maga dönti el, milyen szabályokat szab diákjai és az iskola személyzete számára.

A lomokkal kapcsolatos szabályozás egyik szinten sem jelenik meg, teljes egészében az iskolaigazgató felelőssége, hogy milyen lomokat engedélyez a gyermekek játszóterületén kihelyezni. A különböző iskolaigazgatókkal folytatott személyes interjúinkban az egyetlen korlátozó tényező a lomokkal kapcsolatban csupán az volt, okozhat-e sérülést a gyermekeknek. Megjegyzendő, hogy a gyermekek biztonságának teljes felelőssége az iskolában az őket felügyelő felnőtt (általában tanár) vállán nyugszik.

A lomokkal való játék melletti döntésben az iskola vezetősége az egyes tárgyak veszélyességének mérlegelése után dönt. Az egyik iskolavezető saját kockázatminimalizálási elveiket így foglalta össze:

- a tárgy felszínének vizsgálata: szálkás vagy éles-e (fa tárgyak esetén)
- mérgező anyagok kizárása (olyan összetevők, amelyek szájba jutva károsodást okozhatnak (különböző festékek, növények stb))
- méretkérdés (ha túl kicsi, könnyen lenyelhető, ha túl nagy, pl. bútor vagy faanyag, veszélyes)
- üveg és könnyen törő eszközök kizárása
- olyan tárgyak, amelybe gyermekek elbújhatnak vagy bezárhatók, nem megfelelők
- éles, fém tárgyak, amelyekkel túl könnyen és gyorsan megsérthetik egymást, nem engedélyezettek (fűrész, sátorcövek stb.)

Más iskolavezetők más tárgyakat ítélnek alkalmatlannak. Egy másik igazgató például nem zárta ki sem a túl nagy, sem az elbújásra alkalmas tárgyakat.

A lomoknak gyakorlatilag három fajtája van: a probléma nélkül használható, a csak felügyelet mellett használható (pl. gyertya, fáklya, egyéb tüzes dolgok) illetve a csak szigorú felügyelet mellett vagy egyáltalán nem használható (pl. kalapács, fűrész, szögek, kampók). A felnőtteknek folyamatosan figyelniük kell a tárgyak állagát, és amennyiben tönkremegy, szemétlerakóba kell helyezniük.

Skóciában pedig a Care Inspectorate (Gondozási Felügyelet) támogatja a kalandjellegű játék-lehetőségeket:

„A Gondozási Felügyelet támogatja az esetleges kockázatokat is magában foglaló lehetőségek biztosítását mint a gyermekek fejlődésének fontos eszközét. A különböző szakszolgálatokat bátorítjuk arra, hogy végezzenek kockázاتمérlegelést, hogy olyan, esetleges veszélyeket magában foglaló tevékenységekben is részt vegyenek, mint a valódi szerszámokat használó famegmunkálás, vagy az esős időben, sárral folytatott játék. A hétköznapi játéktevékenységekhez nem szükséges írott kockázatelemzés benyújtása.” (The Care Inspectorate, 2016:18) Bár a Gondozási Felügyelet nem kér írott kockázatelemzést a hétköznapi játéktevékenységekkel kapcsolatosan, mégis felelősségünk, hogy a Limlom-játék részeként kockázاتمérlegelést végezzünk.

A kockázاتمérlegelésnek tartalmaznia kell a lomok használat előtti és alatti folyamatos vizsgálatának megtervezését, mivel egyes elemek tönkremennek a játék folyamán, mások pedig használhatatlanná válnak (megrozsdásodnak vagy elrohadnak). Némely tárgy kockázati értéke az időjárás változásával (túl szeles vagy túl napos) változik meg. Ezeket a vizsgálatokat dokumentálni kell, és szükséges, hogy a játéktér előírásai egyértelműen támogassák.

A munkatársaknak ismerniük kell a kockázاتمérlegelés, valamint a lomok vizsgálatának és javításának folyamatát. A kockázatos játék előnyeit akkor lehet igazán kihasználni, ha a munkatársak tisztában vannak az egészségügyi és biztonsági előírásokkal és képesek a kockázاتمérlegelés lefolytatására (Knight, 2011:113).

A gyakorlati tapasztalatok és a jogkövető hozzáállás egyaránt azt támasztja alá, hogy minden gyermeknek képesnek kell lennie arra, hogy a játéklehetőségekben teljesen részt vehessen (Knight, 2011:13). A gyermekeket be kell hívni a Limlom-játék tervezésének vagy a lomok kiválasztásának folyamatába, hogy azt tapasztalataikkal támogassák, így a játszótér zökkenőmentesen működhessen.

A lomok játékcélú felhasználására az Egyesült Királyságban nincsen külön szabályozás. Mivel azok a lomok, amelyeket játékra használnak, általában nem gyermekjátékok, a Toy Safety Standard BS EN 71 (játékbiztonsági előírás) nem vonatkozik rájuk.

Annak eldöntésére, hogy egy tárgy használható-e játékra is, általában elég a józan ész. Van azonban néhány olyan anyag, amelyre nagyon oda kell figyelni, néha pedig ki kell zárni a játékból. Ezt a Kézikönyvben bővebben tárgyaltuk.

Felhasznált ill. további irodalom:

- Care Inspectorate, Positive Approach to Risk in Play www.careinspectorate.com/index.php/guidance/9-professional/2961-positive-approach-to-risk-in-play Accessed 22 November 2022
- Health and Safety Executive, Children's Play and Leisure: promoting a balanced approach www.hse.gov.uk/entertainment/chilids-play-statement.htm Last accessed 22 November 2022
- Knight, S. (2011) Risk and Adventure in Early Years Outdoor Play. London: SAGE.
- Play Scotland, Managing Risk webpage www.playscotland.org/learn/health-safety/managing-risk-play-provision Accessed 22 November 2022
- Potter, D. (1997) Risk and Safety in Play. Oxon: Taylor & Francis.

Köszönetnyilvánítás

E Kézikönyv egyes részei a Loose Parts Play Toolkit (Limlom-játék kézikönyv) 2019-es kiadásából származnak, amelyet először Skóciában publikált az Inspiring Scotland a skót kormány számára. Köszönjük az engedélyt Theresa Casey és Juliet Robertson szerzőktől, valamint a kiadóktól.

Design Magdalena Buda and Martyna Padoł

Nonprofit szervezetek és iskolai partnereink

Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány, Magyarország
Iskolánk tanulóiért Alapítvány, Magyarország, Jánoshida

www.rogersalapitvany.hu

FUNDACJA GRATOSFERA, Lengyelországpl
Szkola Podstawowa nr 5 im., Lengyelország

www.gratosfera.pl

TANDEM n.o., Szlovákia
Základná škola Adolfa Majthényiho
– Majthényi Adolf Alapiskola, Szlovákia

[TANDEM, n.o. \(tandemno.sk\)](http://TANDEM, n.o. (tandemno.sk))

East Lothian Play Association, Skócia
Windygoul Primary School Egyesült Királyság

www.elpa.org.uk



Az Európai Unió
Erasmus+ programjának
társfinanszírozásával

A Loose Parts Play Project, Enhancing Personal Capacity Building and Climate Awareness of Pupils in Schools, azaz Limlom-játék projektet az Európai Bizottság Erasmus+ programja támogatta, a Cooperation for innovation and the exchange of good practices (Együttműködés az innováció és a bevált gyakorlatok cseréje terén) keretén belül 2020 és 2023 között.

Jogi nyilatkozat: Minden erőfeszítést megtettünk, hogy a kiadványban szereplő információk pontosak és érvényesek legyenek. A szabványok, jogszabályok és a helyes gyakorlatok azonban folyamatosan változhatnak, a szerzők és partnerek nem vállalnak felelősséget az ebből bekövetkező esetleges hibákért vagy mulasztásokért. A külső linkek referenciaként szerepelnek a felhasználók számára. A szerzők és partnerek a webhelyek pontosságáért vagy tartalmáért semmilyen felelősséget nem vállalnak.

Limlom-játék

kézikönyv



2023