A Limlom-játék előnyei az általános iskolákban Európa-szerte

Erasmus+ Loose Parts Play Partnership Project 2020-2023

2020-1-HU01-KA201-078725
Enhancing Personal Capacity Building
and Climate Awareness of Pupils in Schools

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

LOOSE PARTS PLAY

Tartalom

1. Bevezetés:

Erasmus+ Loose Parts Play project, 2020-2023

A Limlom-játék lehetőségeinek megteremtése az iskolában számos előnnyel jár a gyermekek, iskolák és családok számára.

Fogalommeghatározások

2. A kutatás módszerei

3.A lomokkal való szabad játék előnyei

3.1 Korábbi kutatások a játékkal töltött idő gazdagításának előnyeiről

3.2 Élvezetesebb játék, jobb énhatékonyság

3.3 A játék nagyobb megbecsülése a pedagógusok körében

3.4 Változatosabb játék

3.5 Nagyobb önállóság a játék során

3.6 Jobb együttműködés a gyerekek között

3.7 Támogató hozzáállás a szülők részéről

3.8 A környezettudatosság és fenntarthatóságra nevelés integrálhatósága a Limlom-játékkal

4. Alaptalannak bizonyuló aggodalmak

5. Kritikai térképészet

6. Az iskolákat érintő kihívások:

Covid-19 járvány és a pedagógusokra nehezedő nyomás

7. Összegzés:

Oktatási vezetők és politikai döntéshozók számára megfogalmazott tanulságok és javaslatok

Hasznos tanácsok a Limlom-játék iskolai bevezetéséhez

További források és információ

Partnerek

1. Bevezetés: Erasmus+ Loose

Jelen tanulmány döntéshozók, oktatási és iskolai vezetők számára készült. A tanulmány:

- **bemutatja az Erasmus+ által finanszírozott Loose Parts Play Projectet (Limlom-játék projekt)**
- **összegzi a kutatás legfontosabb eredményeit**
- **megvalósítási javaslatokat tesz.**

Kutatásunk a Limlom-játék iskolai bevezetését vizsgálta olyan országokban, amelyek korábban nem vettek részt ilyen kutatásban, nevezetesen Magyarországon, Lengyelországban és Szlovákiában (valamint Skóciában, az Egyesült Királyságban). A limlomokkal való szabad játék bevezetését és alkalmazását követően jelentős változások mutatkoztak a gyerekek játékában, amely rengeteg előnnyel járt.

Az Erasmus+ által finanszírozott Limlom-játék projekt 2020 szeptember és 2023 június között zajlott nyolc partnerrel együttműködésben: egy-egy civil szervezet és általános iskola részvételével **Magyarországon, Lengyelországban, Szlovákiában és Skóciában**.[1]

A projekt során a civil szervezetek a partneriskolákkal együttműködve nyújtottak támogatást a (lim)lomok és a játékmunka fogalmán (lásd a fogalommeghatározásokat) alapuló Limlom-játék bevezetésében, főként játékidőben és ebédszünetben, esetenként a tanórákon is. A Limlom-játék jelen projekten túlmutató bevezetésének és alkalmazásának elősegítésére a partnerek közvetlen tapasztalataikat felhasználva létrehoztak:

- **egy kézikönyvet az iskolai Limlom-játék elméletének és alapelveinek megismeréséhez**
- **segédanyagot a Limlom-játék bevezetéséhez, mint pl. plakátok, levelek, kockázat-haszon mérlegelési sablon**
- **tantervet képzési anyagokkal**
- **a kutatási eredményeken alapuló jelen tanulmányt.**

Parts Play project, 2020–2023

A projekt szerves részét képezte egy kutatási tanulmány, amely a gyermekek játékában és magukban a gyermekekben bekövetkező változásokat, valamint a tanárok és a szülők véleményét vizsgálta a Limlom-játék iskolai bevezetése kapcsán. Jelen tanulmány összefoglalja a kutatás legfontosabb eredményeit és azok jelentőségét a politikai döntéshozók, oktatási és iskolai vezetők számára. Nem tekinthető teljes körű beszámolónak a kutatásról, csupán lényegre törő érveket fogalmaz meg a Limlom-játék iskolai bevezetése mellett.

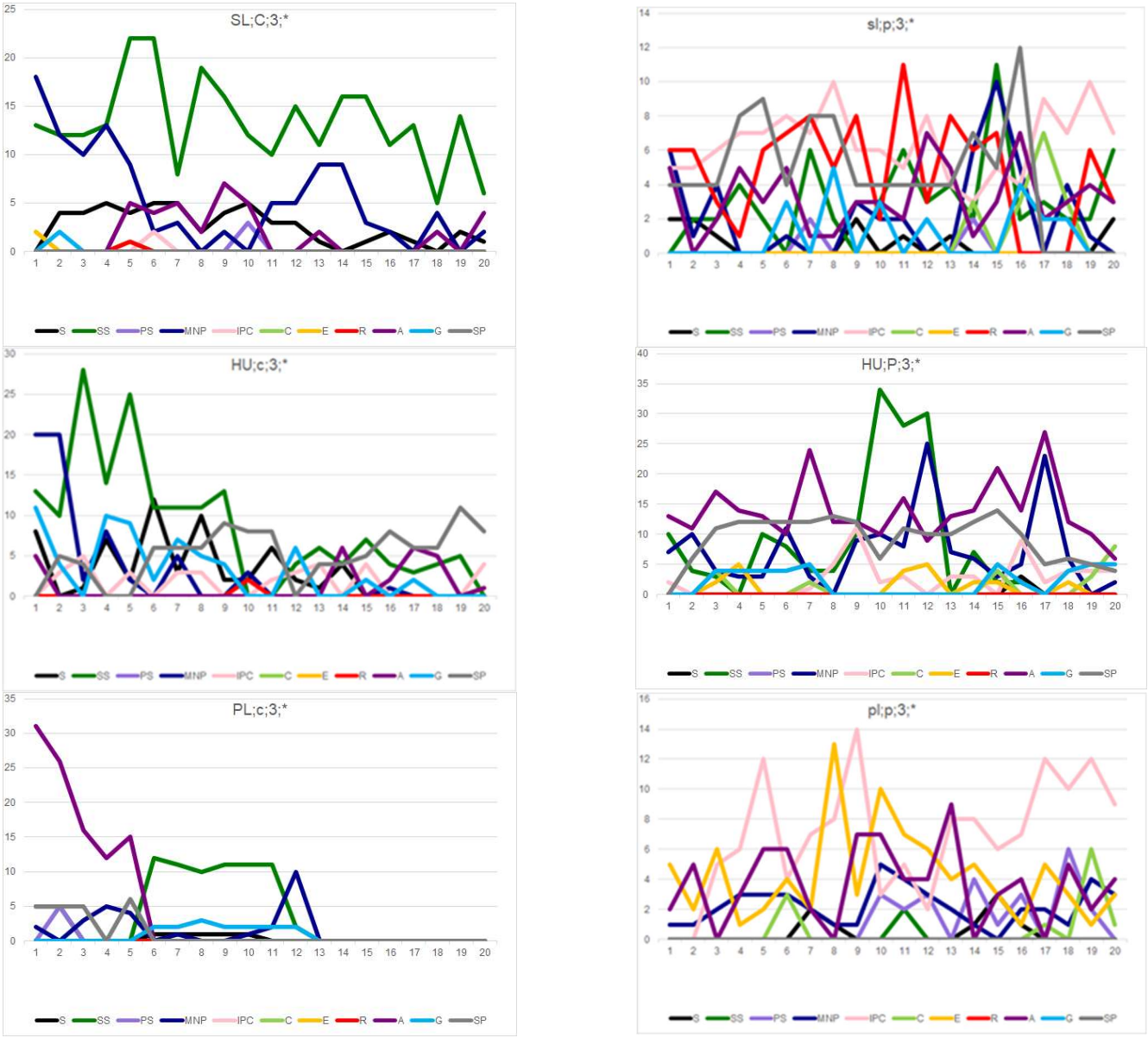
A kézikönyv, az eszköztár és a tanterv, valamint további részletek a kutatás módszereiről, azok alkalmazásáról és az eredményekről a projekt honlapján elérhetők: loosepartsplayproject.eu

A szabadon használható eszközökkel (limlomokkal) való játék lehetőségeinek megteremtése az iskolában számos előnnyel jár mind a gyermekek, mind az iskolák és családok számára.

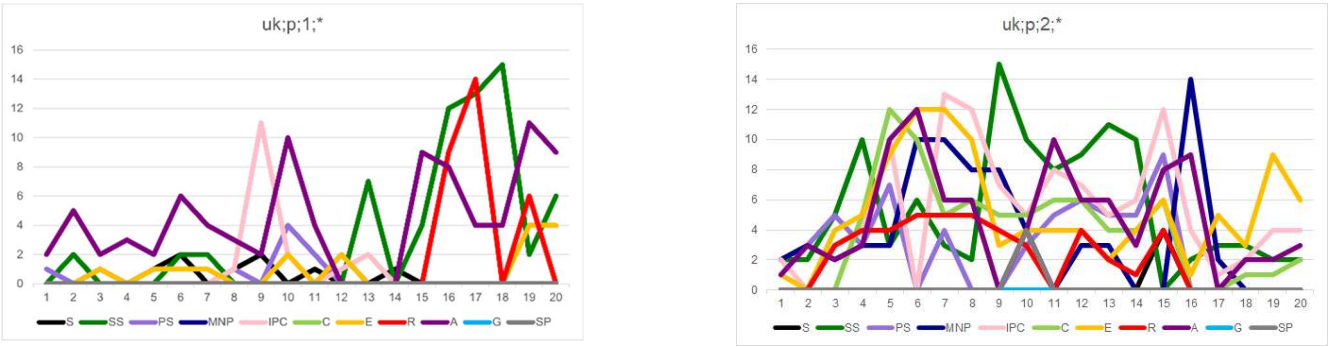
Eredmény: A játékidő *System for Observing Outdoor Play* (*SOOP* – szabadtéri játék megfigyelésére alkalmazott rendszer) segítségével végzett megfigyeléseinek elemzése **jelentős különbségeket** mutatott a felmérésben résztvevő iskolák és a kontrolliskolák között, továbbá az idő előrehaladtával egyre nagyobb változatosságot, **kreatívabb, találékonyabb játékot, több kíváncsiságot és kockázatvállalást** mutatott.

Az 1. ábra (lent) a SOOP eredményeit mutatja három iskolában, valamint a kontrolliskolákban, egy évvel a Limlom-játék kísérleti iskolákban történő bevezetését követően. A kontrolliskolák eredményei a bal, a kutatásban résztvevő iskolák eredményei a jobb oldalon láthatók. A játéktípusok jelölései az 1. táblázatban találhatók.

1. ábra: a játéktípusok összehasonlítása a kontrolliskolák (b) és a résztvevő iskolák (j) között, egy évnyi Limlom- játékot követően. A függőleges Y tengely az egyes játéktípusokban részt vevő (vagy nem játszó) gyerekek számát, a vízszintes X tengely az egyes rövid megfigyeléseket ábrázolja.



2. ábra: A játéktípusok változása egy iskolán belül a Limlom-játék bevezetését megelőzően és azt követően.



A limlomok és játékmunka fogalmának meghatározásai

A lomok vagy újra felhasznált anyagok olyan tárgyak és anyagok, amelyeket a gyerekek szabadon használhatnak, mozgathatnak és kombinálhatnak a játék során. Ezek gyakran hulladékként megmaradt, természetes vagy újrahasznosított anyagok, így olcsók, könnyen hozzáférhetők, változatosak, egyediek és környezetkímélők. A lomok számtalan módon felhasználhatók, nincs előre meghatározott funkciójuk, és az sem gond, ha a játék során tönkremennek. Lehetnek aprók, mint pl. gallyak vagy parafadugók, vagy nagyobb tárgyak, mint a gumiabroncsok, vagy akár raklapok és ponyvák.

Ezeket a tárgyakat nem funkciójuk, rendeltetésük, vagy anyaguk alapján nevezzük lomoknak; attól, hogy valami leselejtezett, újrahasznosított, vagy természetes anyag, még nem feltétlenül lesz belőle lom. Egy tárgy vagy anyag akkor sorolható ebbe a kategóriájába, ha eredeti rendeltetésétől elszakítva szabadon felhasználható. A gyerekek játszhatnak vele, mozgathatják és tetszésük szerint kombinálhatják más tárgyakkal vagy anyagokkal. (A Limlom–játék kézikönyvből)

A projekt korábbi Erasmus+ projektekre épült, amelyek 2013 óta dolgoznak a gyermekek önszerveződő játékát támogató brit játékmunka (playwork) szemléletmód népszerűsítésén.

A játékmunka a gyermekek számára megfelelő játékterek létrehozását és fenntartását szolgáló, szakképzettséget igénylő tevékenység, amely elősegíti, gazdagítja és ösztönzi a gyermekek játékát.

A játékmunkához tartozik a felnőttek támogató segítsége is a gyermekek játéka során. A játékmunkások szükség esetén segítik a gyermekeket, de igyekeznek a lehető legészrevétlenebb módon segíteni, hogy a gyermekek maguk irányíthassák a játékot. Egy képzett játékmunkás a fizikai játéktér és az eszközök biztosításával, valamint a környezetben érvényesülő attitűdök és játékkultúra kialakításával egyaránt gazdagíthatja a gyermekek játékélményét (A Limlom–játék kézikönyvből)

2. A kutatás módszerei

A Limlom-játék iskolai bevezetését követő változások felmérésére különböző kvalitatív és kvantitatív eszközöket használtunk. Jelentős változások mutatkoztak mind a gyermekek játékában; mind kreativitásukban, egészségükben, énhatékonyságukban; az osztálytermi viselkedésükben, valamint a pedagógusok és szülők hozzáállásában a játék iránt. A kutatás az alábbi módszerekkel zajlott:

- **SOOP (System for Observing Outdoor Play – szabadtéri játék megfigyelési módszere)**
- **Kérdőívek: tanárok, szülők, iskolák részvételével**
- **Fókuszcsoportok: tanárok, tanulók és szülők részvételével**
- **Kritikai térképészet.**

Ezeket az eszközöket három adatgyűjtési ponton alkalmaztuk: a Limlom-játék bevezetése előtt, időközben, illetve a projekt végén. Az eszközök részletes leírása az 1. táblázatban olvasható.

Megfigyelési eszköz
A megfigyelés a Sydney Playground Project[1] által létrehozott, és az engedélyükkel felhasznált SOOP rendszer (System for Observing Outdoor Play - a szabadtéri játék megfigyelési módszere) alkalmazásával történt. A SOOP a gyermekek és játékuk megadott szempontok szerinti megfigyelésén alapul. A vizsgálat során az észrevételeket egy megfigyelőlapon rögzítik a játszótér vizuális térképével együtt. A megfigyelések időtartama egy perc, így egy 20 perces időszak alatt kb. 15 feljegyzés készíthető. A gyermekek száma, az időjárás és egyéb releváns információk szintén feljegyzésre kerülnek. A projektben résztvevő civil szervezetek előzetesen egy online képzésen vettek részt, melynek során egy, az iskolai játékidőről készült felvételt értékeltek ki, majd ezt követően összehasonlították a feljegyzéseiket.

Tevékenységitípusok: ülő (S); ülő szociális (SS); ülő játék (PS); mozgásos, nem játszó (MNP); fantázia/kreatív játék (IPC); építő játék (C); felfedező játék (E); kockázatvállaló játék (R); aktív játék (A); játékok/társasjátékok (G) sport (SP).

Kérdőívek
Különböző kérdőívek segítségével a tanárok és a szülők véleményét és hozzáállását mértük fel a Limlom-játékkal, valamint a projekt során tapasztalt változásokkal kapcsolatban. Ezen felül egy általános kérdőív segítségével gyűjtöttünk adatokat az egyes iskolákról.

Fókuszcsoportok
Pedagógusok, tanulók és szülők részvételével mértük fel a játéktérrel kapcsolatos véleményüket a Limlom-játék bevezetését megelőzően, illetve az általuk tapasztalt változásokat a játék bevezetést követően.

Kritikai térképészet
A kritikai térképészet[2] célja egy adott tér működésének feltérképezése és folyamatos dokumentációja, amely a játéktér igényeknek megfelelő fejlesztését és alakítását segíti elő.

A kritikai térképészet célja a kutatás során egy olyan beszámoló elkészítése volt, amely szemlélteti, milyen módon támogatja a tér a gyermekek játékát, valamint hogy a tér hogyan változik az idő múlásával. A módszer célja mindazon terek feltérképezése, ahol a gyerekek játszanak, különös tekintettel az itt zajló folyamatokra, részletekre és gazdagságra. Nem objektivitásra vagy az általánosítható eredményre törekszik, így nagyszerűen kiegészíti a kutatás többi eszközét.

A folyamat fő eleme a jelentősebb terek megrajzolása, és egy közös térkép készítése volt az iskolaudvarról. A térkép segítségével történeteket gyűjtöttek az adott térben zajló játékokról és mozgásról. A térképezés a tér elemeinek komplex kölcsönhatásait vizsgálta, valamint azt, hogy ezen kölcsönhatások hogyan támogatják a játék kialakulását.

Megjegyzés
A kutatásnak eredetileg két másik eszköz, egy adaptált kreativitásteszt és egy szociális és érzelmi fejlődést mérő kérdőív is része volt, de hiteles és megbízható alkalmazásukkal kapcsolatos problémák miatt az átfogó elemzésben végül nem kerültek felhasználásra. A kutatás számos elemét (kérdőívek, SOOP megfigyelések, tanári kérdőív, kreativitástesztek) olyan kontrolliskolákban is elvégezték, amelyek nem alkalmaztak Limlom-játékot.

[1] https://www.sydneyplaygroundproject.com/
[2] Russel, W. Rules for Re-enchanting our relationship with Play (2021) https://elpa.org.uk/wp

3. A lomokkal való szabad játék előnyei

3.1 Korábbi kutatások a játékidő gazdagításának előnyeiről

Az angolszász és észak-európai országokban végzett kutatások kimutatták, milyen előnyökkel jár, ha figyelmet fordítunk a gyermekek játékára az iskolai nap folyamán. Ezen kutatások áttekintése összefoglalja, milyen előnyökkel jár az iskolai játékidő gazdagítása mind a gyermekek, mind az iskolák számára:[3]

- **a gyerekek jobban élvezik a játékidőt és magát az iskolát is,**
- **komplexebb és változatosabb játéktípusokban vesznek részt, erősödik az együttműködés és a kreativitás, csökken a konfliktusok és balesetek száma,**
- **előnyös az egészségre és jóllétre, hozzájárul a nagyobb fizikai aktivitáshoz, fejleszti az érzelemszabályozást, egészséges stresszkezelést, szociális kapcsolatokat és az összetartozás érzését, valamint az egyensúlyérzéket és mozgáskoordinációt,**
- **az osztályterembe visszatérve javul a figyelem, különösen neurodivergens gyerekek esetében,**
- **fejleszti a problémamegoldó és konfliktuskezelési képességet.**

Ezen felül a kutatások alátámasztják, hogy:

- **a gyerekek nagyra értékelik, ha maguk alakíthatják a játékkal töltött időt,**
- **a hagyományos játékok nem szűnnek meg, hanem alkalmazkodnak a gyerekek jelenkori kultúrájához és életéhez,**
- **a játékkal töltött idő akkor működik a legjobban, ha a gyerekeknek elég terük, idejük és lehetőségük van arra, hogy a saját kedvük szerint játsszanak.**

Kutatásunk a Limlom-játék bevezetését vizsgálta olyan iskolákban, amelyek korábban nem vettek részt ilyen kutatásban: Magyarországon, Lengyelországban és Szlovákiában (valamint Skóciában, az Egyesült Királyságban). Az egyes iskolákban hasonló eredményeket tapasztaltunk. A SOOP megfigyelés, a tanári kérdőívek, a fókuszcsoportok és a kritikai térképészet is jelentős pozitív változásokat mutattak a gyerekek játékában a Limlom-játék bevezetését és meghonosítását követően.

content/uploads/2021/09/ELPA-Enchanting-Play-A4-Document.pdf

[3] Ardelean *et al* (2021) The Case for Play in Schools https://bit.ly/3XwO7E7

3.2 Élvezetesebb játék, jobb énhatékonyság

A gyerekek fókuszcsoportjai megerősítették, hogy a Limlom-játék nagyon népszerű a gyerekek körében, főként mivel úgy érzik, több lehetőségük van arra, hogy maguk irányítsák a játékot (nagyobb önállóság, kontroll és döntési szabadság).

A gyerekek úgy érezték, több beleszólásuk van a döntéshozatalba, és emiatt jobban élvezték a játékot. Arról számoltak be, hogy ötletesebben játszanak, és hogy mennyire szeretnek saját eszközöket és játékokat kitalálni. Lelkesen meséltek róla, hogy a saját elképzeléseik szerint játszhatnak, és maguk oldhatják meg a felmerülő problémákat.

A gyerekek pozitívan értékelték a projekt során tapasztalt változásokat.

A pedagógusok is úgy látták, hogy a gyerekek nagyon élvezik a lomokkal való játékot. Ezzel az állítással a záró kérdőívben minden válaszadó pedagógus egyetértett, és összességében kifejezetten elégedettek voltak a Limlom-játék előnyeivel.

3.3 A játék nagyobb megbecsülése a pedagógusok körében

A tanárok fókuszcsoportjai és a kritikai térképészet is egyfajta "újbóli elvarázsolódásról" számolt be a játékkal kapcsolatban, ami abból is látható volt, mennyire lelkesen beszéltek a gyerekek játékáról és osztották meg egymással a történeteiket. Az egyik partnerintézmény beszámolt arról, hogy a tanárok mennyire **"szeretnek a szabadban lenni, és látják, mennyire élvezik a gyerekek is az udvari játékot"**. Mások arról meséltek, hogy a Limlom-játék lehetővé teszi a gyerekek számára, hogy igazán kibontakozzanak, és "varázslatos dolgokat hozzanak létre".

A brit és szlovák tanárok azt hangsúlyozták, mennyire inspiráló volt számukra a Limlom-játék abban, hogy több kreativitást és játékosságot építsenek be a tanóráikba is. A későbbiekben két ilyen történetről is beszámolunk.

Egy évvel a projekt kezdete után a tanárok fele (több mint kétszer annyian, mint a projekt kezdetén) támogatta azt az elképzelést, hogy az iskolai nap során több idő jusson a játékra:

- **a nap folyamán legalább 45 perc, valamint**
- **délután, a tanórák után, és**
- **a tanórák között.**

"Meglepett, ami történik, és én szeretem a meglepetéseket. Néha nehéz csupán megfigyelőként jelen lenni, mert minket is be akarnak vonni. Nagyon izgalmas." (Tanár)

„A gyerekek mindig elfoglalják magukat, és nagyon élvezik, nekem pedig széles mosoly ül az arcomon." (Tanár)

„A takarítónő kitette a felmosórongyot az iskolaudvarra száradni, a lányok pedig kijöttek, és mivel lomnak gondolták, fogták, és kitakarították vele a sárkonyha-sarkot. Olyan aranyos és vicces volt!" (Tanár)

Érdekes fejlemény volt a skót iskolában, hogy a játék megbecsülésének növekedésével a tanárok a rendetlenség miatt is kevésbé aggódtak. Ez a gyerekek játékára is érvényes volt:

„Felfordulást csinálnak, méghozzá jó értelemben.
Volt például egy kislány, aki mindent összekevert. Adtam neki egy botot. Pár nap múlva már bájitalokat kevert mindenből. Ide-oda pakolászott, gyűjtögetett, aztán összekeverte, amit talált. Jó értelemben. Volt pár drágaköve és gesztenyéje, azokat is összekeverte." (Tanár)

Ebben az iskolában idővel nem is pakoltak össze minden lomot: a nagyobb tárgyakat, például gumiabroncsokat, ládákat és ponyvákat kint hagyták, és az udvaron gyakran lehetett a belőlük épített búvóhelyeket látni.

3.4 Változatosabb játék

A Limlom-játék bevezetését követően a gyerekek játéka kreatívabbá, találékonyabbá és kíváncsibbá vált (lásd 1. szakasz, 1. és 2. ábra).

A kérdőívet kitöltő tanárok 65,6%-a látta úgy, hogy a Limlom-játék bevezetését követően a gyerekek játéka változatosabb lett (lásd a 3. ábra). Ezt a fókuszcsoportok is alátámasztották, ahol a tanárok arról számoltak be, hogy a játék egyre kreatívabb, és a játéktér folyamatosan fejlődik.
A kreativitásteszt is azt erősítette meg, hogy a gyerekek kreativitása fejlődött a projekt időtartama alatt, bár az ok-okozati összefüggés, főként kontrolliskolákban végzett tesztek során felmerülő nehézségek miatt, nem mondható ki egyértelműen.

A kritikai térképészet azt is kimutatta, hogy a gyerekek sokkal változatosabban játszanak, mint a lomok és a projekt bevezetése előtt. Egy résztvevő iskola számos formáját sorolta fel annak, hogyan használták a gyerekek a teret játékaik során:

Szennyvíztisztító telep, gumiabroncs ház, hőszivattyúház, kastély, tank, repülőtér, bázis a zsiványok és tolvajok foglyul ejtéséhez, főhadiszállás, a fiúk titkos bázisa, pihenőhely (takarón), kemping, konyha x 2, játszóház, iroda x 3, divatbemutató, kavicsok és gallyak raktára.

A térképhez készített jegyzetek egy része a gyerekek mozgásának útvonalait is jelölte, mint például a reptérre vezető utat egy spanyolországi utazás során, kocsiversenyeket, rollerversenyeket és akadálypályákat.

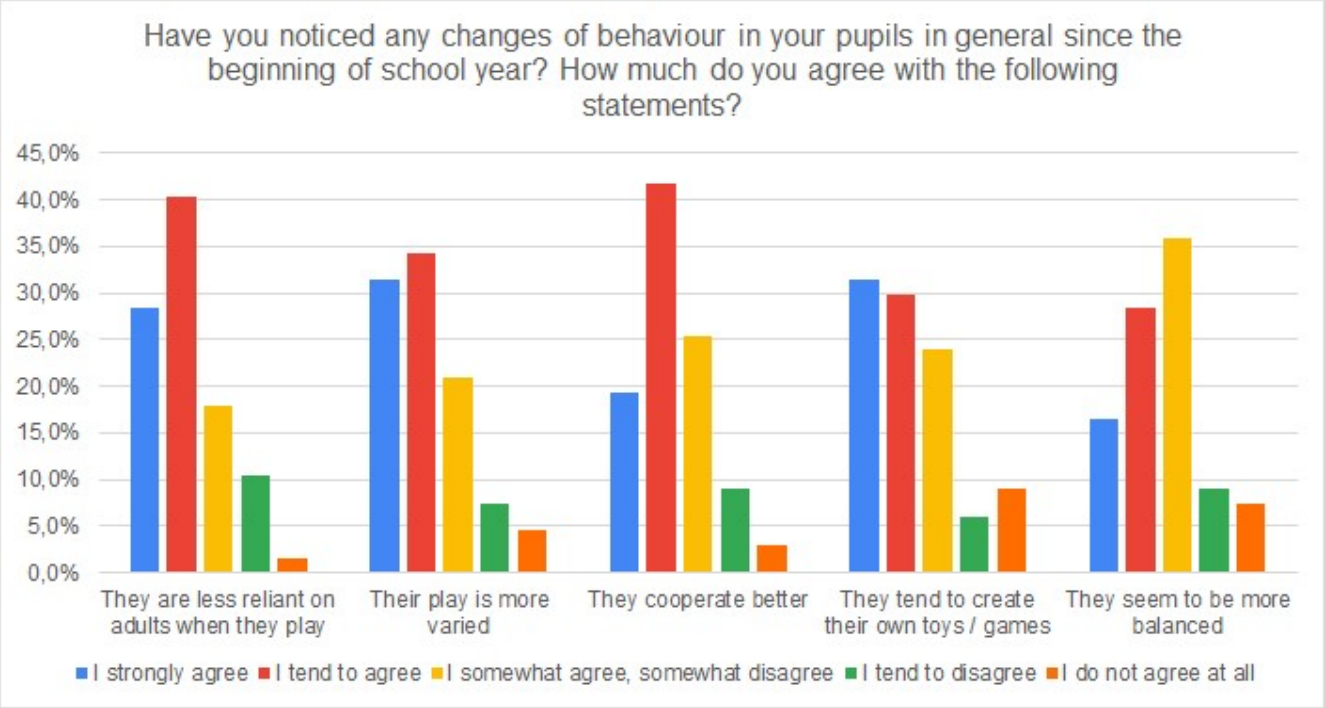
„Az elsősegély-takarókat rengeteg különféle formában használták, mostanra már mind darabokra szakadtak. A cafatokból is játék lett, most éppen távirányítók. Mindig más játszik velük. Engem is bevettek, lekapcsoltak, mert nem volt távirányítóm, aztán kaptam egyet. Ez a játék szinte már rutinná vált, az ember már számít is rá. Soha nem indítványozza senki, hogy ezt játsszák, egyszer csak ott van valakinek a kezében, és már kezdődik is.” (Tanár)

3.5 Nagyobb önállóság a játék során

A tanári kérdőívre válaszolók 68,7%-a úgy érezte, hogy a gyerekek kevésbé támaszkodnak a felnőttekre a Limlom-játék és a játékmunka-módszer bevezetése óta (3. ábra).
Ezt a fókuszcsoportok és a kritikai térképészet elemzései is alátámasztották. A tanárok rájöttek, hogy kezdeti aggodalmaik, miszerint a gyerekek nem tudják majd, hogyan játsszanak a lomokkal, alaptalanok voltak, és a gyerekek végtelen sok formában képesek játszani bármivel, ami a kezükbe kerül.

Az egyik fókuszcsoportban a tanárok úgy fogalmaztak, a lomokkal való játék során a diákok "kibonthatták a szárnyaikat". A gyerekek nem csupán találékonyan játszanak, de jobban le tudják küzdeni a nehézségeket és önállóbban oldják meg a felmerülő problémákat. Egy másik fókuszcsoport arról számolt be, hogy a gyerekek empátiája is fejlődött, mivel játék közben jobban odafigyelnek egymásra.

A projektnek köszönhetően a pedagógusok jobban megértették a játék fontosságát, és a gyerekre az iskolai közösség aktív és tevékeny tagjaiként tekintettek.



3. ábra: A tanári kérdőív eredményeinek összefoglalása a Limlom-játék projekt végén

3.6 Jobb együttműködés a gyerekek köz

A projekt eredményeként a gyerekek életkor, nemek és etnikai hovatartozás szerint színesebb csoportokban játszottak, és a fogyatékkal élő és sajátos nevelési igényű társaikat is jobban bevonták a játékba. Egy partneriskolánk szerint a Limlom-játék bevezetésének egyik legfontosabb előnye az volt, hogy a különböző korú, nemű és képességű gyerekek mind segítették egymást a játék során. A projekt kezdetén szinte minden pedagógus aggodalmát fejezte ki amiatt, hogy a kisebb és idősebb gyerekek hogyan játszanak majd együtt, de örömmel tapasztalták, hogy a játék segített nekik megtanulni, hogyan működjenek együtt és hogyan segítsenek egymásnak. Még ha elő is fordultak konfliktusok, a gyerekek önállóan meg tudták oldani őket anélkül, hogy a tanároknak közbe kellett volna avatkozniuk. Erősödött a közösségi szellem, és kevesebb gyerek maradt ki a játékból.

„Együttműködnek a Limlom-játékban. Figyelnek egymásra és beszélgetnek, együtt játszanak a többi gyerekkel. Gyakrabban és ügyesebben fejezik ki a gondolataikat, amikor a lomokkal játszanak.” (Tanár)

3.7 Támogató hozzáállás a szülők részéről

A szülők véleményét kérdőívek és fókuszcsoportok segítségével mértük fel a kutatás három különböző pontján. Kezdetben a szülők többsége támogatta a Limlom-játék bevezetését, és a projekt előrehaladtával a válaszadók lelkesedése tovább nőtt. A szülők örömmel hallgatták a gyerekeiket, amikor arról meséltek, hogyan játszottak a limlomokkal, és örömmel látták, milyen ötletesek és találékonyak. Sokan úgy érezték, gyermekeik kreatívabbá és nyugodtabbá váltak.
Néhány szülő aggódott a gyerekek biztonsága miatt, és hogy a limlomokat megfelelően ellenőrzik-e a használat során. Voltak azonban olyan szülők is, akik később a gyerekekkel otthon is megtartottak, vagy gyűjtöttek különböző háztartási tárgyakat a játékhoz, és arról is beszámoltak, hogy többet játszanak a szabadban.

„A fiam mindig az építkezési konténereket fosztogatja lomokért. Imádja, annyira kreatív lett." (Szülő)

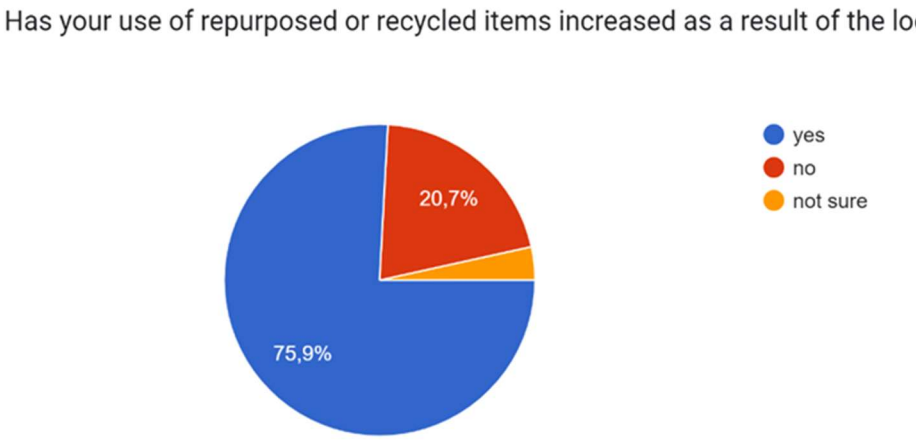
A szülői kérdőívek alapján a legtöbb szülő úgy látta, gyermekeik nagyobb örömmel járnak iskolába a Limlom-játék bevezetése óta, és a fókuszcsoportokban néhányan elmondták, hogy gyermekeik korábban indulnak az iskolába, hogy több idejük legyen játszani.

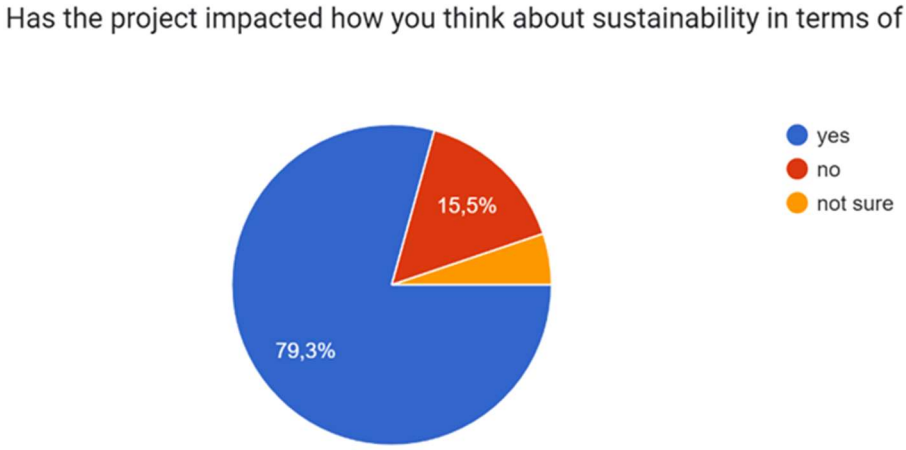
A szülők egybehangzó véleménye szerint (a projekt végére majdnem 100%-uk egyetértett) az iskolák fontos feladata, hogy időt és teret biztosítsanak a szocializációra, a szórakozásra, a barátkozásra és a közösségépítésre, és hogy az ilyen jellegű tanulás legjobb eszköze a játék.

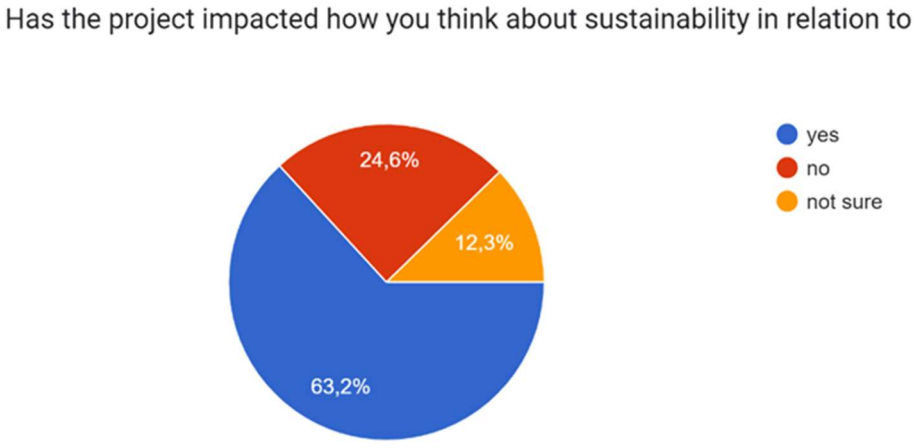
„Teljes mértékben támogatom a Limlom-játék projektet, és úgy gondolom, óriási hasznára válik a tanulóknak. A szabad játék rendkívül fontos az iskolában, különösen azoknak a gyerekeknek, akik számára az osztálytermi környezet nehéz és sok kihívást jelent." (Szülő)

3.8 A környezettudatosság és fenntarthatóságra nevelés integrálhatósága a Limlom-játékka

Ahogy az iskoláknak szóló Limlom-játék kézikönyv is megállapítja, **"a Limlom-játék lehetőséget nyújt arra, hogy a környezetről, a fenntarthatóságról, a hulladékmentességről és a körforgásos gazdaságról beszélgessünk"**. Ez ugyan a projektnek egy kevésbé hangsúlyos eleme volt, mivel a fő hangsúly a játék fontosságán, nem az oktatáson volt, az üzenet azonban így is jól érthető, és mind a gyerekek, mind a pedagógusok és a szülők is elsajátíthatták a fenntartható szemléletet a játékkal és annak eszközeivel kapcsolatban.







4. ábra: A résztvevők véleménye a projekt klímatudatosságra és fenntartható gondolkodásra gyakorolt hatásáról

A kérdőívet kitöltők 75,9%-a értett egyet azzal, hogy Limlom-játék bevezetésével megnőtt az újrahasznosított tárgyak használata az iskolájukban; 79,3%-uk úgy látta, hogy a projekt hatással volt arra, hogyan gondolkodnak a fenntarthatóságról a játékeszközök kapcsán; 63,2%-uk pedig úgy érezte, arra is hatással volt, hogyan gondolkodnak a fenntarthatóságról az iskolaudvarral kapcsolatban.

„Érezhető elmozdulás történt a vásárolt oktatási eszközöktől a talált, környezetbarát, szabad felhasználású eszközök felé. A gyerekek és a felnőttek is sokféle anyagot és tárgyat használtak fel új célokra és hasznosítottak újra. A helyi vállalkozásokkal kialakított kapcsolataink lehetővé tették, hogy olyan tárgyakat is felhasználjunk, amelyek egyébként a szemétbe kerültek volna. Iskolánk ezt költséghatékonynak és fenntarthatónak találta. A gyerekeket a szabadban egy gazdag világ veszi körül, amely rengeteg lehetőséget rejt a játékra..” (Tanár)

„A projekt hatására sok tanár, de a diákok és a szülők is újabb és újabb dolgokat hoztak, amivel játszani lehetett. Ez nagyszerű. A gyerekek egyre több különféle dologgal játszhatnak, és így a tárgyak ”második életet” kapnak. Érdekes módja ez a környezettudatosságnak, és összhangban áll a fenntartható fejlődés céljaival. A fiatalok megtanulnak vigyázni a környezetre, kreatívan felhasználni a rendelkezésre álló eszközöket, nem szokványos módokon használni a dolgokat, új életet adni a tárgyaknak, és nem mindent rögtön a szemétbe dobni. Megtanulják, hogy olyan dolgokkal is lehet játszani, amit elméletileg nem is erre a célra szántak, és hogy nincs szükség új és drága játékokra ahhoz, hogy jól érezzék magukat. Ez hihetetlenül jót tesz a fejlődésüknek. A projekt nagy hatással volt a tanárokra és a gyerekekre is. A fenntarthatóság a mindennapjaink része.” (Tanár).

Ezek az eredmények világosan mutatják a játékban újra felhasznált lomok és az iskolai fenntartható gondolkodás közötti kapcsolatot. A Limlom-játék projektekben számos lehetőség rejlik a környezeti nevelést és a fenntarthatóságot támogató szervezetekkel való együttműködésre, különösen a hulladékgazdálkodás terén.

4. Alaptalannak bizonyuló aggodalmak

A projekt első adatgyűjtési pontján a tanárok aggodalmuknak adtak hangot azzal kapcsolatban, milyen problémákra számítanak a projekt során. A végső adatgyűjtés során túlnyomó többségük úgy érezte, ezek a félelmek nem váltak valóra:

- **a gyerekek feltalálják magukat, hogyan játsszanak a lomokkal (80%)[4]**
- **kevesebb a baleset, mint korábban (73.4%)**
- **habár vannak viták, de kevés a nagyobb konfliktus a játékok miatt (60%)**
- **ritka a kiközösítés (67%)**
- **a gyerekek segítenek a lomok elpakolásában (70%)**
- **nem probléma, ha a gyerekek összepiszkolják magukat (76.6%)**
- **kevés panasz érkezett a szülők részéről (80%).**

„A Limlom-játék bevezetése az iskolánkban a lehető legjobb dolog volt, fantasztikus része lett mind az iskola, mind a gyerekek életének." (Tanár)

Balesetektől, konfliktusoktól és kiközösítéstől való félelem

Kezdeti aggodalmaik ellenére a tanárok úgy tapasztalták, hogy a Limlom-játék bevezetése óta kevesebb baleset történt. Az egyik fókuszcsoportban erről a gyerekek azt mondták, egyszerűen csak használják a szemüket és az eszüket a balesetek elkerülésére.

A pedagógusok attól is tartottak, hogy esetleg konfliktusok alakulhatnak ki a lomok miatt, de nem így történt; sőt, ahogyan azt korábban említettük, éppen ellenkezőleg: a gyerekek kifejezetten együttműködőek voltak a játék során. A fókuszcsoportokban maguk a gyerekek is úgy vélték, hogy kevesebb a veszekedés, és még ha meséltek is vitákról, a hangsúly a játék örömén volt.

„Azt hiszem, sokkal nyugodtabb vagyok. Tudjuk, hogy nem fogják megfojtani egymást. Az új dolgok aggodalommal töltik el a tanárokat és a gyerekeket, de már mindannyian megnyugodtunk." (Tanár)

Egyes tanárok tartottak attól, hogy a gyerekek esőben és hóban is a szabadban játsszanak, de hamar rájöttek, hogy a gyerekek szívesebben maradnak odakint, ahogy az alábbi történet is mutatja.

„Egy téli reggelen a gyerekek csendesen játszanak a GratoSfera játszótéren. A fiúk padlólapokon szörföznek, a lányok házimunkát játszanak és főznek. Hirtelen megváltozik az időjárás, és havazni kezd."

[4] A teljes mértékben egyetértő és nagyrészt egyetértő válaszok alapján.

„Félek, hogy a lomok eláznak, úgyhogy azt javaslom a gyerekeknek, térjünk vissza az osztályterembe. Ő tiltakoznak, és kijelentik, hogy mivel havazik, karácsonyi vacsorát fognak készíteni. A fiúk a szörfdeszkákat snowboardra cserélték. Kint maradtunk. Öröm volt figyelni, ahogy tovább játszanak és élvezik a hóesést. Kapkodták a pelyheket, figyelték a változatos alakjukat. Az iskola ablakaiból a többi gyerek vágyakozva és irigykedve nézte, mennyire élvezzük, hogy beköszöntött a tél."
(Tanár)

Rendrakás

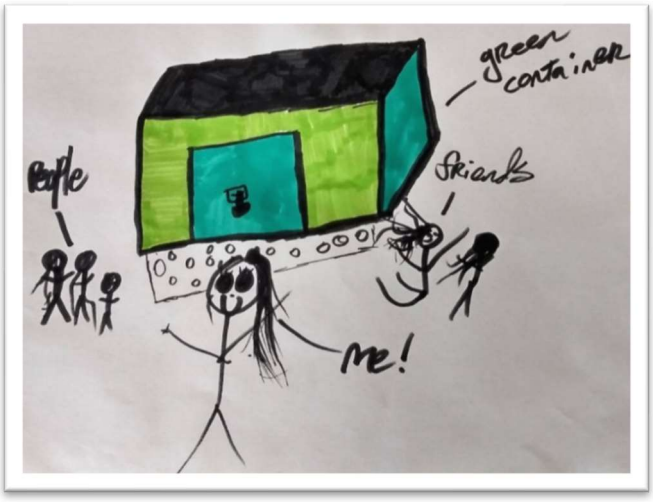
Ahhoz, hogy a lomokkal való játék jól működjön, rengeteg tárgyra van szükség, nagy- és kisméretűekre egyaránt, amelyek általában egy tárolóban kerülnek elhelyezésre. A pedagógusok egyik nagy aggodalma az volt, hogy a gyerekek széthagyják majd a lomokat, ami rengeteg további munkával, vagy pedig állandó rendetlenséggel jár. A projekt kézikönyve és eszköztára arra vonatkozóan is tartalmaz tippeket, hogyan ösztönözhetjük a gyerekeket arra, hogy a játék végén segítsenek visszatenni a lomokat a tárolóba. Ez valamennyi résztvevő országban jól működött, és az utolsó adatgyűjtéskor, a lomokkal való egy évnyi munkát követően a tanárok 70%-a nyilatkozott úgy, hogy a gyerekek valóban segítenek a rendrakásban. A fókuszcsoportokban néhányan arról meséltek, hogy a gyerekek aktívan keresik a lomokat, amiket elpakolhatnak, és szívesen részt vesznek a munkában.

5. Kritikai térképészet

A kutatás egyik eszköze minden résztvevő iskolában a kritikai térképészet volt, amellyel azt figyelték meg, hogy egy adott tér hogyan támogatja vagy korlátozza a gyerekek játékát. Ez egyben reflektív eszközként is szolgált a Limlom-játék alkalmazása során.

A kritikai térképészet részeként a résztvevők közösen készítették el az iskolai játszóterek térképét. Ez a megközelítés a térrel kapcsolatos személyes élményeket helyezi előtérbe, és azt kíséri figyelemmel, ahogyan a tér az emberek, szükségletek, hangulatok, tárgyak, szabályok és órarendek, kultúrák, időjárás, stb. közötti kölcsönhatások révén folyamatosan változik és alakul. A térképezés ezeket az összetett kölcsönhatásokat igyekszik feltárni.

A közösen elkészített térkép sokféleképpen bővíthető és kiegészíthető. Kiindulási pontként arra kértük a résztvevőket, hogy jelöljenek meg három „fontos helyszínt”, a játszótér azon területeit, amelyek különleges jelentőséggel bírnak számukra. A közös beszélgetésekből születő történetek rávilágítottak annak fontosságára, hogy a tanárok és tanulók hogyan érzik magukat egy adott térben. Ezek egyaránt lehettek az öröm és a csodálat, vagy éppen a szorongás, a félelem, a meglepetés vagy a düh történetei. A történeteket cédulákra írták, és felragasztották őket a közösen készített térképre.

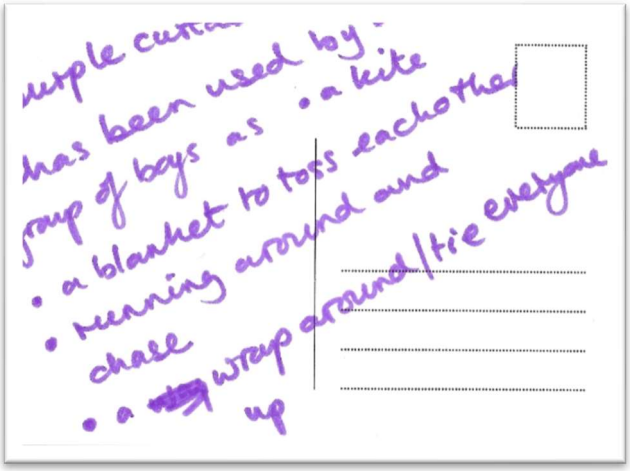


A tér feltérképezésének, vagy a közös nagy térkép kiegészítésének további módjaira is érkeztek javaslatok, és egyes partnerek saját módszereket is kidolgoztak. Ilyenek voltak például a gyerekek, tanárok és egyes tárgyak mozgását jelölő vonalak, vagy a játékok történeteiről mesélő képeslapok.

A fontos helyszínek azonosítása sok tanár számára komoly feladatot jelentett. A folyamat jól szemlélteti, a terek hogyan *jönnek létre* a helyszín, a benne található dolgok, a gyerekek és felnőttek, valamint a szabályok, értékrendek és hangulatok találkozásai során. Az iskolák fontos helyszínei között néhány általános közös vonás figyelhető meg, többek között:

- **a csendes és zárt terek fontossága, mint pl. a tető alatti padok („ahol a jó beszélgetések zajlanak”) és a lépcső alatti „bunker” (sok játszótér jellemzője egy olyan helyiség, amelyet a gyerekek a búvóhelyként vagy börtönként használnak);**
- **a határterületek jelentősége, a nyitott terek peremén vagy határán;**
- **a tér vonzó elemeinek fontossága, pl. pallók, lejtők, gödrök, ahol az eső tócsákká gyűlik össze, a lomok tárolói, a fák alatti területek, a játékvárak.**

Ezek a felismerések az egyik iskolában az iskolaudvar fejlesztéséhez, valamint a gyerekek játékkörnyezetének minőségére vonatkozó irányelvek és javaslatok kidolgozásához vezettek.



6. Az iskolákat érintő kihívások: Covid-19 járvány és a pedagógusokra nehezedő nyomás

A Covid-19 járvány és a vonatkozó intézkedések jelentősége egyértelműen kitűnik a tanári kérdőívekből és a kutatás más elemeiből is. A partneriskolák egy két éves, gyakori és hosszú iskolabezárásokkal járó, nehézségekkel teli időszakot követő első teljes tanévben vezették be a Limlom-játékot. Ez két fontos szempontból befolyásolta a kutatás eredményeit.

Egyrészt, a járvány és a bezárások okozta nehézségek és változások miatt a pedagógusoknak nehezebb volt visszaemlékezniük, milyen volt az iskolai játékidő a Limlom-játék bevezetése előtt. Ez a projekt előrehaladásával még inkább érezhetővé vált. Másrészt, a tanárok tisztában voltak azzal, milyen nehézségeket okozott ez az időszak a gyerekek életében, nem csupán a formális oktatásban, de a társas kapcsolatokban és a más gyerekekkel való játékban is, és hogy mindez a szociális fejlődésükre, képességeikre és viselkedésükre is kihatással volt.

Jóllehet mindez hatással volt a kutatásra is, kijelenthető, hogy a Limlom-játék **rendkívül hatékony és élvezetes módja volt ezen nehézségekkel való megküzdésnek**, hiszen **lehetőséget teremtett az élményszerzésre, változatos és sokoldalú közös játékra és a szociális készségek fejlesztésére**. A projekt kezdetén az egyik fókuszcsoport tanárai örömmel látták, hogy **a Limlom-játék bevezetése jó lehetőség arra, hogy a gyerekek visszakapják azt, amit a járvány elvett tőlük**.

A tanárok egy nem elhanyagolható kisebbsége úgy tapasztalta, hogy a lomokkal folyó munka nem feltétlenül egyszerű, és többletmunkát jelent az egyébként is túlterhelt tanítási napok során. A kérdésre, hogy könnyebb-e felügyelni a játékidőt, egy év elteltével csak a tanárok 50%-a válaszolta azt, hogy valóban így van, 26,7%-uk válaszolt nemmel.
A kérdőívben arról is megkérdezték őket, hogyan éreznek a munkájukkal kapcsolatban. A válaszadók mintegy 3%-a jelek szerint súlyos kiégési fázisban volt, további 10% pedig ebbe az irányba tartott. Ők nem látták értelmét a munkájuknak, hajlamosak voltak gépiesen végezni feladataikat, gyakran éreztek érzelmi kimerültséget; a munkájuk nem adott nekik energiát, nem találtak újdonságot és érdekeset a feladataikban, és a munkanap végére kimerültnek érezték magukat. A súlyos kiégéssel küzdő válaszadók voltak azok is, akik zavarónak találták a játszó gyerekek zsibongását, úgy látták, hogy a gyerekek túlságosan összekoszolják magukat játék közben, a szülőket elutasítónak érezték a Limlom-játékkal kapcsolatban, és nem várták a játékidőt. Mindez nem feltétlenül jelenti azt, hogy kizárólag ők nem szerették a Limlom-játékot, és nem értékelték magának a játéknak a fontosságát, csupán arról van szó, hogy már nem maradt energiájuk arra, hogy azt aktívan támogassák.
A kiégés nem regionális jelenség volt, minden résztvevő országban megfigyelhető volt.

Habár fontosak, ezek az eredmények csupán a pedagógusok egy részének tapasztalatait tükrözik. Sok tanár számára a Limlom-játék és a projektben való részvétel örömet, és a játék varázsának újrafelfedezését jelentette.

„Gyakran a gyerekekkel együtt örülök annak, amit készítettek vagy alkottak. Néhányuk építkezik, mások játékokat és szabályokat alkotnak. Mindig lenyűgöz, mi mindent találnak ki. Úgy érzem, egy kis színt vittünk az életükbe” (Tanár)

---

7. Összegzés: Oktatási vezetők számára megfogalmazott tanulságok és javaslatok

A tapasztalatok mind a négy, az Erasmus+ projektben résztvevő iskolában pozitívak voltak. A tanárok, szülők és gyerekek lelkesen fogadták a lomokkal való szabad játék bevezetését, amely számos előnnyel járt az egész iskolaközösség számára, ahogy erről tanulmányunkban beszámoltunk.

A kutatási projekt eredményei számos más tanulmány megállapításaival összhangban állnak. A Loose Parts Play Erasmus+ projekt és jelen kutatási tanulmány egyedülálló módon rámutatott, hogy a Limlom-játék és a játékmunka-módszer iskolai bevezetése nemcsak megvalósítható olyan országokban, mint Lengyelország, Magyarország, Szlovákia és az Egyesült Királyság, de kimutatható előnyökkel is jár.

A kutatás figyelemre méltó részlete volt, hogy a Covid-19 járvány és a vele járó nehézségek hatásai mennyire érzékelhetők még mindig a gyerekek életében, főként a jóllétük és szociális készségeik tekintetében. A kötetlen játék lehetősége, különösen ilyen sokszínű és szabadon használható eszközökkel, segít mérsékelni ezeket a hatásokat. A fizikai aktivitás, kreativitás, együttműködés, öröm és a váratlan helyzetek megoldása mind értékes velejárói a játéknak, ahogy ezt a kutatásban résztvevő iskolák tapasztalatai is alátámasztják. Ezért indokolt, hogy az iskolák támogassák a gyermekek játékra való képességét.

A Limlom-játék hatékony és fenntartható bevezetése időt és fáradságot igényel, emellett a játékmunka-szemlélet megértését is. Az elgondolás nem valósítható meg befektetett idő és energia nélkül, különösen, amennyiben teljesen új megközelítést képvisel a fennálló szemlélethez és irányelvekhez képest.

A projekt keretében készült néhány hasznos segédanyag olyan iskolák számára, akik el szeretnének indulni ezen az úton. Ezek közé tartozik egy iskolák számára összeállított kézikönyv, eszköztár (pl. levélsablonok és plakátok), egy képzési tanterv oktatási segédanyagokkal, valamint részletesebb beszámolók a kutatásról. Ezen felül három résztvevő iskola közösen kidolgozott 10 hasznos tanácsot, amelyek az iskolavezetők és politikai döntéshozók számára megfogalmazott ajánlások alatt olvashatók.

A projekt partnerei olyan ajánlásokat fogalmaztak meg, amelyek célja az iskolavezetők támogatása az irányelvek tekintetében és a gyakorlatban egyaránt. Ezek egy része általános jellegű, míg néhányuk az egyes országokra specifikusan jellemző.

1. JAVASLAT: A nemzeti és helyi döntéshozók ismerjék el, tartsák tiszteletben és támogassák a gyermekek játékának fontosságát, és dolgozzanak ki nemzeti és helyi gyermekjáték-stratégiákat.

Az ENSZ Gyermek jogairól szóló egyezményének 31. cikke kimondja, hogy a játék minden gyermeket megillető jog. Az ENSZ Gyermekjogi Bizottsága 2013-ban általános kommentárt[5] (17. sz általános kommentár) tett közzé a 31. cikkről, amely további iránymutatást ad a tagállamok számára. Az irányelv kimondja, hogy a kormányzatoknak tiszteletben kell tartaniuk, védeniük és biztosítaniuk a gyermekek 31. cikk szerinti jogait. Eszerint a kormányoknak "meg kell hozniuk a szükséges jogalkotói, közigazgatási, igazságszolgáltatási, költségvetési, népszerűsítő és egyéb intézkedéseket annak érdekében, hogy lehetővé tegyék a 31. cikkben foglalt jogok teljes körű érvényesülését, és elérhetővé tegyenek minden szükséges szolgáltatást, ellátást és lehetőséget".

[5] A 17. sz kommentár az ENSZ hivatalos nyelvein itt olvasható https://bit.ly/3Ptp6Yo

2. JAVASLAT: A játékstratégiák terjedjenek ki az iskolai játékra, mint a gyermekek jogára, amely mind a gyermekek, mind az iskolák javára válik.

Az ENSZ 17. számú általános kommentárja határozottan kimondja, hogy az iskoláknak fontos szerepe van a játékban, többek között olyan kül- és beltéri terek biztosításával, amelyek lehetőséget teremtenek a játék minden formájára, minden gyermek számára, valamint hogy az iskolai tanítási napok szervezése során elegendő időt és teret kell hagyni a játékra.

Jelentős kutatási eredmények bizonyítják a Limlom-játék előnyeit a gyermekek és az egész iskolai közösség számára. A projekt keretében végzett kutatás kimutatta, hogy ezek az előnyök egyaránt érvényesek olyan országok iskoláira, mint Magyarország, Lengyelország és Szlovákia, valamint az angolszász és észak-európai országok iskoláira is.

Országokra jellemző ajánlások a Limlom-játék hatályos oktatási stratégiákba való integrálására: Az iskolai játékra vonatkozó átfogó irányelvek mellett a partnerek ajánlásokat tesznek a fennálló irányelvek módosítására is.

2.1: A Limlom-játék beépítése a tanítási napba a 6-10 évesek egész napos oktatási intézményeiben (HU)

2.2: A Limlom-játék bevezetése az óvodákban és bölcsődékben (HU, SK).

2.3: A Limlom-játék beépítése a tanárképzési tantervbe minden pedagógus számára (HU, SK, UK)

2.4: A Limlom-játék elismerése a kötelező testnevelési foglalkozások részeként (HU, SK)

2.5: A Limlom-játék beépítése az iskolai zaklatás elleni programokba (HU, SK)

2.6: A Limlom-játék bekerülése a középiskolások számára kötelező közösségi szolgálatra való felkészítésbe és gyakorlatba (HU)

2.7: Az iskolai játék prioritása a nemzeti iskolafejlesztési tervekben (Skócia)

3. JAVASLAT: Az oktatási vezetők létesítsenek kapcsolatot az érdekelt felekkel, akik helyi megállapodásokat köthetnek az iskolai Limlom-játék támogatására.

Ehhez politikai döntéshozók, iskolavezetők, civil szervezetek, vállalkozások és más, a gyermekekkel vagy a környezeti fenntarthatósággal foglalkozó szervezetek is csatlakozhatnak. A cél elvi megállapodások létrehozása, valamint az iskolák együttműködő támogatása a Limlom-játék bevezetésében és fenntartásában, ideértve a bevált tapasztalatok megosztását is.

4. JAVASLAT: A nemzeti és helyi döntéshozók és oktatási vezetők működjenek együtt az érdekelt felekkel, és a megfelelő infrastruktúra biztosításával kapcsolják össze a Limlom-játékot a környezeti és fenntarthatósági szabályozásokkal.

A magán- és közintézmények fenntartható működésének követelményei, és a lomok iskolai játékban történő felhasználása nagyszerű lehetőségeket rejt az együttműködésre. Az Európai Unió Hulladék Keretirányelve[6] a megelőzés, újrahasználatra való előkészítés, újrafeldolgozás, egyéb hasznosítás és ártalmatlanítás sorrendjében határozza meg a fontossági sorrendet, és a megvalósítás felelősségének nagy részét az önkormányzatokra hárítja. Kutatásunk megállapította, hogy a Limlom-játék bevezetésével az iskolák tudatosabbá váltak, hogy ne mindig új és nem fenntartható forrásból származó eszközöket vásároljanak (megelőzés), valamint helyi szinten elkezdtek újrafelhasználni és újrahasznosítani. Az önkormányzatokkal való szélesebb körű együttműködés óriási lehetőségeket rejt arra, hogy az önkormányzatoknál, valamint más, nem háztartási környezetben használt eszközöket kidobás helyett az iskolai Limlom-játékban hasznosítsanak újra, ami minden félnek előnyére válna. Ebből a célból a következőket javasoljuk:

[6] Directive 2008/98/EC of the European Parliament and of the Council of 19 November 2008 on waste and repealing certain Directives

All languages available here: https://bit.ly/3Nrk9N1

4.1: Az önkormányzatok az EU Hulladék Keretirányelvével és a fenntarthatósági jogszabályokkal összhangban határozzák meg és fejlesszék a játékstratégiáikat.

4.2: Az önkormányzatok minden szervezeti egységen belül vizsgálják felül, mi kerül kidobásra, hogy megállapítsák, mi lehetne a Limlom-játékban újrafelhasználható.

4.3: Az önkormányzatok alakítsanak ki egy rendszert a lomok összegyűjtésére, tárolására és szétosztására az EU Hulladék Keretirányelvével összhangban.

5. JAVASLAT: A nemzeti és helyi döntéshozók és iskolafenntartók támogassák az iskolai kockázatértékelés kockázat-haszon megközelítését.

A kockázat-haszon mérlegelés a kockázatkezelés olyan megközelítése, amely a kockázatokat az előnyökkel együtt méri fel. Lényege a kockázatértékelési folyamat kiegyensúlyozott és arányos megközelítése. Így a gyerekek a fejlődési igényeiknek megfelelő módokon játszhatnak, az iskolák pedig segítséget kapnak abban, hogy kalandos élményeket kínáljanak számukra. A kockázat-haszon megközelítés a játékban vállalt kockázat fontosságát is hangsúlyozza, és egyúttal az aggodalmakat is segít eloszlatni.

5.1: Nemzeti és helyi szintű állásfoglalások az iskolai kockázat-haszon mérlegelés mellett.
5.2: Az iskolafelügyelet vagy fenntartók egyértelmű előírásai a kockázat-haszon mérlegelés irányelveiről és követelményeiről.
5.3: Információk és bevált tapasztalatok megosztása a játékban vállat kockázatokról, ennek előnyeiről, valamint az iskolai kockázatkezelésről.

6. JAVASLAT: A tervezők, építészek és önkormányzatok tartsák tiszteletben a gyermekek játékhoz való jogát az iskolaudvarok tervezése és fejlesztése során.

Az iskolaudvarok rengeteg lehetőséget kínálnak a játékra és tanulásra, a kíváncsiság és a felfedező tanulás ösztönzésére. Az iskolaudvaroknak tükrözniük kell a biológiai sokféleség iránti igényt, és lehetőséget kell biztosítaniuk a fenntarthatóságra való nevelésre, valamint gazdag, változatos és inkluzív játékteret kell biztosítaniuk. Az iskolaudvarok tervezése, fejlesztése és karbantartása során kulcsfontosságú szempont kell hogy legyen a gyermekek játékhoz való joga; ebben a vonatkozó kutatások és a gyerekekkel folytatott konzultáció szerepe egyaránt kiemelten fontos.

Hasznos tanácsok az iskolai Limlom-játék bevezetéséhez

Ezeket az iskoláknak szóló gyakorlati tippeket az East Lothian Play Association, a Windygoul Primary School és a GratoSfera dolgozta ki, a Limlom-játék projekt összes partnerével együttműködve.

1. **Vonjunk be mindenkit**
   Gondoljuk végig, kik fognak részt venni a projekt minden részében. Mindenkivel beszéljük meg az ötleteket már a kezdetekkor.

2. **Legyenek a gyerekek a projekt középpontjában**
   Ne feledjük, hogy a gyerekek véleménye, ötletei és tapasztalatai olyan gazdagságot és mélységet adnak a projektnek, amit semmi más nem helyettesíthet.

3. **Továbbképzés és visszajelzések**
   Támogassuk a játék megértését továbbképzésekkel és visszajelzésekkel. A Limlom-játék bevezetése a korábbi szabályok és rutinok megváltoztatását teheti szükségessé, hogy játékbarát környezetet teremtsünk. Tervezzük meg az erre szánt időt.

4. **Legyünk gyakorlatiasak**
   Már a projekt korai szakaszában gondolkodjunk a lomok tárolásáról. Gyűjtsünk ötleteket más helyi létesítményektől megoldási lehetőségekről, tájékozódjunk a folyamatokról és költségekről, amennyiben új tárolóhelyre lenne szükségünk.

5. **Lássuk meg a lehetőségeket**
   Vegyük végig az intézményünk valamennyi játékterét. Maximálisan kihasználjuk a bennük rejlő lehetőségeket? A Limlom-játék kapcsán elsősorban általában a tárgyakra gondolunk, mint pl. gumiabroncsokra, ládákra és deszkákra. De a tér jellemzői, mint a fű, a pocsolyák vagy a sáros lejtők is nagy játékértékkel bírnak.

6. **Legyenek egyértelműek az elvárások**
   Alakítsuk ki közösen az elvárásokat és a szokásokat. A következetes rutin segíthet a potenciálisan nehezebb helyzetekben, például a rendrakásnál.

7. **Ne pakoljunk el**
   A lomokat hagyjuk kint az udvaron, ne pakoljuk el őket. Egyes iskolák minden nap összepakolnak; mások csak heti egyszer, vagy még ritkábban.

8. **Kérdezzünk, hallgassuk meg egymást, válaszoljunk**
   Figyeljünk arra, ki mit gondol a Limlom-játékról. Biztosítsunk rendszeres lehetőséget arra, hogy mindenki elmondhassa véleményét, pl. kérdőívek, ötletgyűjtő doboz vagy graffiti fal segítségével. Ne felejtsünk el mindenkinek visszajelezni a javaslataik eredményéről.

9. **Kapcsolatépítés és támogatás**
   Szerezzünk támogatást a Limlom-játékhoz gyerekekkel foglalkozó, és nagy befolyással rendelkező emberektől. Osszuk meg a történeteinket, és keltsük életre velük a játékot. Hívjuk meg a lehetséges partnereket, hogy a gyakorlatban is láthassák a Limlom-játékot.

10. **Mindenkit vigyünk ki játszani!**
    Mindenki számára találjunk időt a játékra. A közös játék és nevetés révén jobban megismerhetjük a gyerekeket, és a pozitív kapcsolatok az iskolai nap más részére is kihatással lesznek.

További források és információ

A projekt partnerei:

Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány, Magyarország www.rogersalapitvany.hu
Alsójászsági Petőfi Sándor Általános Iskola és Iskolánk Tanulóiért Alapítvány, Magyarország

FUNDACJA GRATOSFERA, Lengyelország www.gratosfera.pl
Szkoła Podstawowa nr 5 im., Lengyelország

TANDEM n.o., Szlovákia https://www.tandemno.sk
Majthényi Adolf Alapiskola, Szlovákia

East Lothian Play Association, Skócia www.elpa.org.uk
Windygoul Primary School, Skócia

A beszámolót Wendy Russell állította össze Theresa Casey és Susan Humble közreműködésével. A kutatás és az adatelemzés az alábbi intézmények részvételével történt: Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány (Magyarország), Alsójászsági Petőfi Sándor Általános Iskola és Iskolánk Tanulóiért Alapítvány (Magyarország), Gerevich Aladár Általános Iskolai Tagintézmény (Magyarország), Fundacja Gratosfera (Lengyelország), Szkoła Podstawowa nr 5 im. (Lengyelország), Szkoła Podstawowa nr 5 im. Jana Pawła w Gdańsku (Lengyelország), East Lothian Play Association (Skócia), Windygoul Primary School (Skócia), Tandem n.o. (Szlovákia), Majthényi Adolf Alapiskola (Szlovákia), Kóczán Mór Alapiskola és Óvoda (Szlovákia).

A porojekt weboldala: loosepartsplayproject.eu

Itt megtalálható a projekthez tartozó kézikönyv, segédanyagok, képzési tanterv és beszámolók a kutatásról.

Játékbarát iskolák weboldala: https://playfriendlyschools.eu/

További inspiráció, információ és segédanyagok a játékbarát iskolákról.

Megjelent: 2023