



TÁMOP-3.1.4.-08/2-2009-0082

„A kompetencia alapú oktatás, egyenlő hozzáférés innovatív intézményekben” című konstrukció
keretében a „**Szélrózsa**” elnevezésű pályázata.

Kedvezményezett: Veszprém Megyei Önkormányzat, Kozmutza Flóra Általános Iskola feladatellátási hely

Kreatív vizuális játékgyűjtemény értelmileg akadályozott tanulók számára 9-18 éves korig

**Készítette: Arnold Judit
Sélley Istvánné**



I. Bevezető gondolatok

II. Az értelmileg akadályozott gyermekek vizuális nevelésének lehetőségei

- II.1. Az értelmileg akadályozott gyermekek fejlődési sajátosságai
- II.2. A vizuális megismerés sajátosságai értelmileg akadályozott gyermekeknél
- II.3. A 9-18 éves korú értelmileg akadályozott tanulók vizuális nevelésének lehetőségei

III. Játék, vizuális nevelés, vizuális játék –kreatív vizuális játék

- III.1. Néhány gondolat a játékról
- III.2. Vizuális nevelés és a játék
- III.3. Vizuális játék-kreatív vizuális játék
- III.4. A kreatív vizuális játék személyiségalkító hatása
- III.5. A kreatív vizuális tevékenység megszervezése- kulcskompetenciák

IV. Kreatív vizuális játékok gyűjteménye (tematikus gyűjtemény)

- IV.1. Tavasz
- IV.2. Nyár
- IV.3. Ősz
- IV.4. Tél

V. Záró gondolatok

**„A gyermekek csak a felnőttek segítségével tanulhatják meg, hogy
a legjobb játék maga a játékkészítés, érzelmeket megalapozó és
közvetítő, emberséget, személyiséget építő, ismeretszerző, teremtmő
folyamat.”**

(Baktay Patrícia)



I. Bevezető gondolatok

A kisgyermek még mindenre rácsodálkoznak, ami körülveszi őket. Megcsodálnak egy tavasszal nyíló kisvirágot, rácsodálkoznak nyáron egy repdeső pillangóra, ősszel az ezerszínű falevél, télen pedig a hulló hópehely csodájára figyelnek fel. Szinte valamennyi vizuális ingerre reagálnak a gyermekek, később a látvány nagy része megszokottá válik. „Szemünk pusztán eszközzé silányult, mely kizárólag megmér és azonosít, s ez okozza aztán, hogy alig akad képekben kifejezhető gondolatunk, s abban, amit látunk, képtelenek vagyunk felfogni a jelentést.” (Sándor Éva: Rajz kézikönyv gyógypedagógusoknak 3. oldal)

Ma igen nagy mennyiségű vizuális inger éri a gyermekeket (Tv, videó, film, computeres játékok, Internet stb.), ezért nem kétséges, hogy látásukat nevelni kell, hogy tudjanak választani a lényeges és a lényegtelen között, a rácsodálkozásra való képességüket és játékoságukat őrizték meg minél hosszabb ideig. Ránk, nevelőkre (szülők, pedagógusok) hárul a feladat, hogy a „csodálkozást” nem a mindig újabb és újabb ingerek nyújtásával elégíthetjük ki, hanem meg kell tanítani a gyermekeket kezelni a hatásokat, segíteni kell őket a valóság megismeréséhez és megértéséhez. Megfelelő motiválással a gyermek számára játékká, felfedezéssé tehetjük ezeket az alkalmakat.

A játék a gyermek lételeme. „A játék nemcsak gyönyörűség, hanem összes emberi tulajdonságait, erőit és képességeit fejlesztő foglalatosság. A játék alapozza meg a lelket.”

(Nagy Mari-Vidák István: Fűben, fában játék 5. oldal)

A gyermekek számára az érdekes és vonzó tevékenységek a fontosak, ahol minden játékalkalomkor újabb és újabb felfedezéssel gazdagodhat; adottságai, hajlamai változnak, személyisége fejlődik.

Több éve dolgozunk értelmileg akadályozott gyermekekkel. Az iskolai vizuális nevelés lehetőségei kimeríthetetlenek. Mivel az értelmileg akadályozott gyerekek minden tevékenységüket játékosan végzik, olyan vizuális játékokat gyűjtöttünk össze egy csokorba, melyekhez a legtöbb anyagot sétánk során is összegyűjthetjük és fejlesztik az értelmileg akadályozott gyermekek kézügyességét, képzelőerejét, találékonyságát, önbizalmát, kommunikációját.

II. Az értelmileg akadályozott gyermekek vizuális nevelésének lehetőségei

*„Csináljon bármit, ami nyitogatja szemét és eszét, szaporítja tapasztalatait, ő azt hiszi játszik, de mi már tudjuk, mire megy ki a játék, arra, hogy e világban otthonosan mozgó, eleven eszű és tevékeny ember váljék belőle.”
(Varga Domokos)*

II.1. Az értelmileg akadályozott gyermekek fejlődési sajátosságai

- A pszichomotoros fejlődés sajátosságai

Az értelmileg akadályozott gyermekek fejlődésére jellemző: nehezen induló, lassú fejlődésmenet, a fejlődési tempó nagyfokú lelassúbbodása, a fejlődés szabálytalansága, egyenetlensége. Meglassúbbodott fejlődési ütem megmutatkozik pl. a mozgásfejlődésükben (később fordulnak meg, később kezdenek el mászni, járni), a beszédfejlődésbeli elmaradásban (a beszédmegértés késik, az aktív beszéd később, szegényesebb formában jelenik meg, szótöredékeket használnak), de tetten érhető a játékokban is.

A mozgásfejlődés során bizonyos fázisok kimaradnak, kevésbé gyakorlódnak be, illetve hibásan rögzülnek. Ez megmutatkozik a mozgáskoordináció és egyensúlyérzék zavarában, mozgásfolyamataik kivitelezésének pontatlanságában, a testséma, a téri, időorientáció fejlődésének elmaradásában, ügyetlen, lassú mozgásban vagy hipermotilitásban.

Különböző mértékű beszédfejlődésbeli elmaradás figyelhető meg. A beszédfejlődés egyes fokozatai késnek, a nyelvi differenciáltság tökéletlen, gyakran évekig megrekednek a preverbális kommunikáció szintjén, nyelvük tartalmilag szegényes (főneveket használnak, az igék csak késve jelennek meg). Mondatértékű szavakkal kommunikálnak. A grammatikai rendszer késve alakul ki. Jellemző az artikulációs hibák nagy száma.

Az alacsony pszichés aktivációs szint miatt nehezen motiválhatók, figyelmük gyorsan elterelődik, rövid ideig képesek koncentrálni, ezért változatos feladatadással, személyes motivációval segíthetjük a szándékos figyelem fejlődését. Megnehezíti az ismeretszerzésüket a kognitív funkciók sérülése, a pontatlan megfigyelés, a célirányos mozgások kivitelezésének nehézségei, a hibás vizuális emlékezet, kialakulatlan dominancia, a tartós figyelem, a feladattartás gyengesége és esetleges nyugtalan magatartásuk.

Személyiségfejlődésükben ellentmondó akarati sajátosságok jelennek meg. Tapasztalhatjuk a kezdeményezés hiányát, de ugyanakkor a makacsságot és befolyásolhatóságot is. Bár ismerik a magatartásukkal szembeni követelményeket, de ezek a normák csak lassan válnak cselekvési motívumokká. Elsősorban érzelemvezéreltek. Feltétlenül bíznak az őket szerető környezetben.

- Kognitív funkciók

A kognitív funkciók fejlesztése az értelmi nevelés központi feladata. Nem külön fejlesztésre kell törekednünk, hanem a megismerési folyamat egészének fejlesztésére. Az értelmi képességeket csak a cselekvéssel szoros összefüggésben lehet fejleszteni.

Észlelés, megfigyelőképesség

Az értelmileg akadályozott gyermekekre az érzékelés és észlelés differenciálatlansága jellemző. A tárgyak megfigyelésénél kevesebb jegyet, különbséget tudnak észrevenni, nem tudják megkülönböztetni a lényegest a lényegtelenről, inkább a lényegtelen jegyek ragadják meg jobban. Nem törekszenek a tárgyak jellemzésére, a tárgyak nevén túl annak tulajdonságait, jellemzőit nem tudják felsorolni (pl. labda – gömbölyű, pöttyös, dobni, gurítani lehet). A látási észlelés folyamata meglassúbbodott és beszűkült. A tárgyak felismeréséhez hosszabb időre van szükségük. Az észlelés beszűkülése okozza, hogy, új szokatlan szituációkban bizonytalanul tájékozódnak.

A hallási észlelés terén lassan alakulnak ki a differenciált feltételes kapcsolatok, ami megmutatkozik abban, hogy a beszédhangok megkülönböztetési képessége hibás, késve alakul ki, mindez szerepet játszik a beszédfejlődés késleltettségében.

Figyelem

Kortársaikhoz viszonyítva az értelmileg akadályozott gyermekek figyelme szűk terjedelmű, nem tartós, hullámzó, hiányzik a figyelem megosztására való képesség. Sérülésük súlyosságával párhuzamosan romlik figyelmi teljesítményük.

A tárgyakkal történő manipuláció, az érzékszervek bevonása a megismerés folyamatába, az érdeklődés felkeltése és fenntartása, a gesztus, a hangsúly segíti a figyelem tartósságának növelését.

Emlékezet

Az értelmileg akadályozott gyermekek rendelkeznek a rövid és hosszú távú emlékezés alapvető funkcióival, a bevésés, a megőrzés és a felidézés lehetőségeivel. Azonban ezek a funkciók kortársaikhoz viszonyítva lényegesen gyengébbek, a bevésés jelentősen meglassúbbodott, a megőrzés gyakran bizonytalan, a felidézés pontatlan (hiányosan észlelik környezetük jelenségeit, nem képesek kellően a célra irányítani figyelmüket).

Gondolkodás

Az értelmileg akadályozott gyermekek a gondolkodás területén térnek el leginkább nem akadályozott társaiktól, pedig a szociális kapcsolatokban és a problémamegoldáshoz elengedhetetlen az elemi gondolkodási képesség. Érzékelési és észlelési folyamataik differenciálatlansága, a korlátozott és szűkös tapasztalatszerzés a játékban, a manipulációban, valamint a beszédfejlődésbeli elmaradás együttesen okozzák a gondolkodási tevékenység fejlődésének zavarait. Az értelmileg akadályozott gyermek gondolkodásának jellemzői:

– Nagyfokú konkrétság; pl. a labda pöttyös, mert ő csak azzal találkozott eddig. Megállapítása forma szerinti összehasonlítás anélkül, hogy a lényeges jegyeket tartalmazná. Ezért fontos, hogy a pedagógus ne csak konkrét tapasztalatokhoz vezesse el a gyermekeket, hanem segítsen később elszakadni azok konkrétságától. Végezzenek általánosítást, összehasonlítást! Rávezető kérdésekkel segítse a verbális megfogalmazást.

– Következetlenség: A figyelem vibráló jellege miatt nem tudnak a gyermekek huzamosabb ideig összpontosítani, megtapadnak egy számukra érdekes apróságnál, részletnél.–

Gondolkodásukból hiányzik az előzetes tájékozódási szakasz. Nem ismerkednek az adott feladattal, nem képzelik el a megoldás menetét, nem kérdeznek, hanem azonnal hozzálátnak a

megoldáshoz (pl.: a képtörténet kirakásánál nem keresi a kezdő képet, hanem a hozzá legközelebbit teszi a sor elejére). Az értelmileg akadályozott gyermekek gondolkodásának fejlődése a cselekvéstől, a tárgyakkal való manipulációtól vezet a szimbólumokon át az elvont gondolat felé, de nem minden esetben jut el az elvont gondolkodás szintjére. Az értelmi képességek fejlesztése konkrét tevékenységek útján valósulhat meg. A vizuális játékok nagyon jó eszközök lehetnek a kezünkben, amelyek segítik az értelmileg akadályozott gyermekek sokoldalú fejlesztését.

II.2. A vizuális megismerés sajátosságai értelmileg akadályozott gyermekeknél

A természet csodálatos elsőbbséget adott a látásérzékelésnek, hiszen a születés előtt hat hónappal a magzat szeme a zárt szemhéjak alatt kicsit bizonytalanul és egymástól függetlenül, de mozogni kezd. Majd kis idő elteltével egy ütemben mozdulnak, és születéskor részben egyetlen szervvé fejlődött szempárral jön világra a csecsemő.

A látás egy optikai folyamat, melynek során a környezet tárgyai visszaverik a fényt, a szemlencse a retinára vetíti a tárgyak képét, majd innen információk jutnak az agyba, így észleljük a tárgyat. Észlelésünk nem hasonló a fényképezéshez, mert nem mechanikus és lélektelen, hanem a tárgyak néhány feltűnő tulajdonságát látjuk meg, pl. a labda gömbölyűségét a mintázata vagy színe mellett. Egységes alakzatként értékeljük a látott tárgyat, az apróbb részleteket is látjuk, de azokra nincs szükségünk.

A szemünkben különleges, színlátásra szakosodott érzékelő sejtek csapok találhatók. Ezek erős fénynél működnek jól. A csapok három színre érzékenyek. Ez a három szín a vörös, a zöld és a kék. A bennünk kialakuló színbenyomást az határozza meg, hogy egyidejűleg melyik típusú csapok vannak ingerelve nagyobb mértékben.

„A tárgyak megismerésében a manipuláció és a tapintás eddigi helyét és szerepét mindjobban a látási észlelés veszi át. Képekben kezd reprezentálódni a gyermek tudatában a valóság. Milyen ez a kép? A tárgyak globális egészként, tagolatlanul, nagy körvonalaiban történő tükrözés. Ezt a tagolatlan egészet nem képes a gyermek felbontani, összefüggő rendben látni, sőt benne össze nem tartozó részeket kapcsol egybe. Olykor érzelmi hatásra finom mozzanatokat ragad meg... Ez azt mutatja, hogy a gyermek szemléletében egyrészt az

egész elmoshatja a részleteket, vagy egy-egy részlet fölébe kerekedhet az egésznek, s az egész s egy részlet önkényes egybekapcsolásával új jelentés keletkezhet.” (Pszichológia Szerk.: Dr. Geréb György 201. oldal)

De hogyan is látja a valóságot az értelmileg akadályozott gyermek? Az értelmileg sérült gyermeknél a fogyatékosságot okozó kórfolyamatok gyakorta a látószerv zavarait is előidézik. Számos vizsgálat kimutatta, hogy a sérült gyermekeknél nagyobb százalékban találtak különböző látászavarokat (gyengénlátás, fénytörési hibák stb.), amelyek orvosi segítséggel korrigálhatóak. A színlátás területén elvégzett vizsgálatok is eltéréseket találtak, a színérzékelés és a színmegnevezés zavaraira mutattak rá, az eltérő intelligencia miatt. Az értelmileg akadályozott gyermekek lassabban fejlődnek, hosszabb tanulási időre van szükségük.

„A gyermeki ábrázolás a világ megismerésének sajátos formája. Ebben a tevékenységben a gyermek találkozik az őt körülvevő anyagokkal, eszközökkel. Ez a tevékenység lesz játékelményének fontos, új terephelye. A gyermek külvilághoz fűződő kapcsolatát érzelmi síkon éli át, és cselekvésein keresztül tükrözi. A reakciók egyik specifikus kifejeződése a gyermekrajz és téralakítás.” / Szappanos István: Rajzolás, festés, tárgyalakítás 8. oldal/.

A valódi ábrázolás igénye a gyermek három éves kora körül jelenik meg. Először úgy, hogy rajzolgatás közben, egy-egy pötty ismerősnek tűnik, megnevezi, majd néhány másodperc múlva egy újabb asszociáció hatására megváltoztatja. A gyermek fejében már ott vannak a külvilág képei, most fedezi fel, hogy ezek a képek papíron megjeleníthetők. Nem azt rajzolja, amit lát, hanem amit tud a dolgokról. A legegyszerűbb formákat és a legáltalánosabb jellemzőket ábrázolja, hogy az általa megismert világot bemutassa, pl. az emberi alak körforma, a lábak és a karok egyenesek. Sajátos vizuális általánosításai vannak, a már megismert és ábrázolt formákat felhasználja más formák kifejezésénél is, pl. a labda gömbölyű – a fej kerek.

Az értelmileg akadályozott gyermekek rajzai nagyon egyszerűek, emberábrázolásuk hiányos, de megfelelő fejlesztéssel, olyan eszközök, technikák alkalmazásával figyelemre méltó fejlődés figyelhető meg az ábrázolási tevékenységükben. Az érdeklődés a tanulás alapja, ebben a korban a kíváncsiságukat a mesészerű és valóságos elemek ötvözésével tudják kielégíteni.

A sérült gyermekek fejlődése során egyre jobban nyílik meg előttük a világ, ahogy növekednek, egyre jobban észreveszik szépségeit. A pedagógus segítségével képessé válnak környezetüket felfedezni, meglátják a rend, a színek és a díszítés szépségét, örömmel vesznek részt a világ játékos megismerésében.

II.3. A 9-18 éves korú értelmileg akadályozott tanulók vizuális nevelésének lehetőségei

„A vizuális nevelés összetett, sokszínű nevelési terület. Magában foglalja a rajzolást, a festést, mintázást, az építést, képalakítást, konstruálást, a kézimunkát, a műalkotásokkal való ismerkedést, és környezetalakítást. A vizuális nevelés a gyerekeket egyéni fejlettségi szintjüknek megfelelően képi-plasztikai kifejezőképesség birtokába juttatja, kialakítja bennük az elemi képolfvasási, komponáló, térbeli tájékozódó, és rendező képességet.”

(Az óvodai nevelés programja 186. oldal)

Az iskolai vizuális nevelés célja, hogy az alkotó, játékos ábrázoló tevékenység által megteremtse a feltételeket a gyermek képi, plasztikai kifejező nyelvének, fejlődjön konstruáló képessége messzemenően igazodva a gyermek fejlődéséhez. A kézműves technikák alapvető fogásait sok gyakorlás után meg tudják tanulni. Szívesen formáznak, építenek különféle anyagokból. Csoportos tablókészítésbe is bevonhatók. Az elvont fogalmak (pl. művészeti stílusok, esztétika, színesztézia) megtanítása viszont akadályba ütközik.

Nevelési elveink igazából csak eszmények maradnak, igazi töltetet, életet csak a tevékenységbe ágyazottan nyerhetnek, olyan életszerű, valós nevelési szituációk segítségével, amelyek az iskolai élet mindennapjaiban és az oktatás folyamatában keletkeznek. Az iskolai élet számtalan olyan lehetőséget kínál, amely a 9-18 éves korú értelmileg akadályozott tanulók vizuális nevelését segíti, az előre nem tervezhető, életszerű szituációk hatékonysága mellett.

A pedagógus feladata, hogy megteremtse a feltételeket a gyermekek „látásának” neveléséhez. Az értelmileg akadályozott gyerekek különböző képességekkel bírnak, ezt figyelembe kell venni.



Nem az a cél, hogy azonos szintre hozza a gyerekeket, hanem a lehetőségek megteremtésével minél több élményhez juttassa őket, és az alkotás öröméhez vezesse el a gyerekeket játékos formában. Ismerkedjenek meg a gyermekek különböző anyagokkal, eszközökkel, technikákkal, amelyek segítségével bontakozik ki a gyerekek kreatív és kezdeményező magatartása.

III. Játék, vizuális nevelés, vizuális játék- kreatív vizuális játék

„A játék út a gyermekek számára annak a világnak megismeréséhez, amelyben élni fognak, és amelyet megváltoztatni hivatottak.” (Gorkij)

III.1. Néhány gondolat a játékról

A játék a felnőtteknek szórakozást, kikapcsolódást jelent, de a gyermekek számára ennél sokkal több, az életre készíti fel őket. A játék sokoldalúan fejleszti a gyerekeket, hiszen ez az alapvető tevékenységük. Fejleszti gondolkodásukat, a játék során felmerülő problémák megoldásával. Fokozódik beszédkedve, gondolatainak, elképzeléseinek kifejezése segíti beszédfejlődését. A játék fejleszti a gyermek mozgását, ennek gyakorlása útján ügyesebbé, erősebbé, magabiztosabbá válik. Fejleszti kézügyességét, esztétikai érzékét és hatással van értelmi képességeinek fejlődésére is. Pontosodik az érzékszervek működése, és ennek hatására az észlelés, megbízhatóbbá válik a megfigyelőképesség, tartósabbá a figyelem.

A kisgyermekek hajlamosak, hogy minden tevékenységüket játékosan hajtsák végre, közben értékes tapasztalatokra tesznek szert, növelik tudásukat. Az óvodáskorú gyermekek legfőbb tevékenysége a játék. Könnyen el tudunk képzelni egy babájával játszadozó kislányt, ahogy öltözteti, majd ringatja babáját, vagy egy kisfiút, aki fakockából várat épít, de milyen jellemzői vannak az ép értelmű gyermekek játéknak, röviden így foglalhatjuk össze Dr.

Kovács György munkája alapján:

- *A játék céltudatos tevékenység.* A gyermekek játékát nem lehet egyszerűen funkcionálisnak nevezni, hiszen mindig valamilyen cél elérésére irányul. A gyermek célja néha csak az, hogy mozgásba hozzon egy kisautót, egyik építőkockát a másikra rakja, vagy a társasjáték során a szabályt megtartsa. Amikor egy értelmileg



akadályozott gyermek elhatározza, hogy építőköveiből várat épít, majd a várhoz hidat készít, tevékenységének határozott célja van, ezt már „alkotásnak” is nevezhetjük.

- *A játék önkéntes és szabadon választott tevékenység.* Külső kényszer hatására játék nem jön létre, a gyermek a maga kedvére játszik, amit átél, azt a maga módján akarja eljátszani.
- *A játék örömet okoz a gyermeknek.* A játszó gyermek általában derűs, ellazult, mentes minden gondtól. A kellemetlen és a kellemes élmények is lehetnek az öröm forrásai. Az öröm egyik legfőbb forrása az alkotás, a játék eredménye. Az elért eredmény újabb tevékenységre ösztönzi a gyermeket. A játék gyakori ismétlésének ez az egyik forrása.
- *A játék komolysága.* A gyerekek nagyon komolyan veszik a játékot, játékbeli szerepeikkel teljesen azonosulnak.
- *Játéktudat.* A gyermekek játékában a valóság és a képzelet keveredik, de akármilyen komolyan is veszi a játékot, tudja, hogy a kettő nem azonos.

A játék jelentőségét és szerepét Comenius, Pestalozzi és Fröbel ismerték fel, de alaposabban csak a XIX. sz.-ban kezdték el vizsgálni, számos játék elmélet született, ezek közül néhányat említenék meg.

Herbert Spencer (1820-1903) angol filozófus erőfölösleg elmélete szerint, a játéknak semmilyen célja nincs, a gyermek a felgyülemlett erőfölöslegét vezeti le. A sok pihenés következtében alakul ki az erőfölösleg, amit a játékban vezet le. Az utánpótlás pedig a játék témáját adja.

Konrad v Lange (1855-1921) német művészi író kiegészítési elmélete alapján megállapította, hogy a játéknak semmi értelme sincs. Az ösztönökkel született ember, nem képes mindegyiket kielégíteni, a jelentkező igények kielégítésére szolgál a játék. Felismerte a játék társadalmi rendeltetését, miszerint társadalmi rétegektől függetlenül, mindenből azonos érzelmeket vált ki.

Karl Gross (1861-1941) a gyakorlási elméletet fogalmazta meg. Ő a játék céljából indul ki. Véleménye szerint a gyermekkor az ösztönök gyakorlásának ideje. A játék során az ösztöneit gyakorolja, a játék alapja az életre való felkészülés.

Sigmund Freud (1856-1940) szerint a játék vágyteljesítő pótcselekvés, a gyermek tevékenységét is a tudatalatti nemi ösztön irányítja, amelyet azonnal ki akar elégíteni, de a

társadalom által felállított szabályok ebben megakadályozzák, ezért pótcselekvésbe menekül, ami a játék.

Montessori Mária (1870-1952) tagadja a játék létjogosultságát, és a munkát helyezi a középpontba. A gyermek fejlődését a tevékenység határozza meg, ezért a hasznos tevékenység felé kell irányítani, a játék viszont haszontalan. Szerinte a képzelőerőre sincs szüksége a gyermeknek.

Ezek a játék elméletek kissé egyoldalúak, és csak részigazságokig jutottak el. A játékot ösztönös tevékenységnek tekintették, továbbá tagadják a játék és a munka közötti kapcsolatot.

A gyermekjátékokat különböző csoportokba oszthatjuk. A felosztást több tényező is nehezíti, hiszen vannak egyéni és csoportos játékok, a játékok sokfélesége és egybefonódása is nehezíti a besorolást. A játékokban uralkodó tevékenység tartalma szerint négy csoportba osztjuk a játékot, ez alapján megkülönböztetünk: gyakorló-, szerep-, konstruáló és szabályjátékot.

Gyakorlójáték, amit ismeretszerző játéknak is nevezhetünk. E játék során a gyermek valamilyen egyszerű tevékenység ismétlését végzi, ami különböző képességeinek gyakorlását jelenti. Különböző fajtái vannak, beszélhetünk a hang és a beszéd játékos gyakorlásáról, mozgást gyakorló játékról, játékszerek és eszközök rakosgatásáról és a különböző anyagokkal történő játékról.

Szerepjáték, vagy képzeletmozgató játék. A játékban az a legcsodálatosabb, hogy minden lehetséges. A gyakorló játék során szerzett tapasztalatok segítik a gyermeket a tárgyak használatához. Rájön, hogy játszásból lehet orvos vagy mozdonyvezető. A szerepjáték témaválasztását befolyásolja, hogy a gyermeket milyen élmények érték. Annak a gyermeknek, akinek szegényes az élményanyaga, a játéka is sivár lesz. A szerepjáték során a felnőttek tevékenységét sajátos játékkörülmények között, különböző tárgyak helyettesítésével újraalkotják.

Konstruációs játék, illetve alkotó játék. E játékfajta lényege, hogy valamilyen anyagból, anyagokból, eszközök segítségével, illetve különböző alkatrészekből, építőelemekből változatos építményeket, játékszereket, különféle egyéb tárgyakat hoz létre a gyermek. Mindez pedig abból a célból történik, hogy kielégítse saját szükségleteit játéktevékenységéhez.



Szabályjáték, értelemfejlesztő játéknak is nevezhetjük. Ez a játék előre meghatározott szabályok szerint zajlik. Két csoportra oszthatjuk: mozgásos (népi játékok, körjátékok, szembekötősdik, labdajátékok), és értelemfejlesztő játékok.

Az értelmileg akadályozott gyermekek minden tevékenységüket játékosan végzik. Játék közben értékes tapasztalatokra tesznek szert. Minden játéktevékenység során újabb élményekkel lesznek gazdagabbak, ezáltal személyiségük is fejlődik.

III. 2. Vizuális nevelés és a játék

A játék a gyermek életeleme, testi és lelki szükséglete. A gyermek képzeletében egy papírlap vagy egy darab fa is már jó játék lehet, hiszen fantáziájával mindent át tud alakítani. Mindenben meglát valamit, amivel már játszik is azonnal, forgatja, gyúri, gurítja, pörgeti, esetleg felöltözteti. Mindenki, a gyermekben is ott lakozik az alkotás vágya és az elkészült munka feletti öröm, amelyre a nevelő tudatosan alapozhat.

A gyermeki játékot értő szeretettel figyelő pedagógus végig kísérheti azt az utat, amit már megtett a gyermek és, amit még meg kell tennie. Miután a gyerekek még csak nagyon kevés vizuális élményanyaggal rendelkeznek, ezért a nevelésünk legfontosabb területe a tapasztalatgyűjtés. Olyan társává kell válnunk, úgy kell irányítanunk, hogy szabadságát ne korlátozzuk. A felnőtt adja a látókörébe a játékot, biztosítsa a gyermeknek a tapasztalatok begyűjtésének lehetőségeit. A 3-6 éves gyerekek minden tevékenységüket játékosan végzik, reggeltől estig játszanak, hiszen ez a dolguk. Ezért számtalan alkalom nyílik a vizuális látásuk nevelésére az eltérő játék tevékenységek során. Négyféle játékot különböztetünk meg. A következőkben vizsgáljuk meg azt, hogy milyen lehetőségek adódnak a különféle játékok során a gyermekek vizuális nevelésére.

A **gyakorló játék** a 2-3 éves kisgyermekek első ismereteinek, tapasztalatainak egyik forrása. Megnézi, megfogja, megrázza, elgurítja a tárgyakat, így ismerkedik tulajdonságaikkal. Ha egymáshoz ütögeti őket, megismeri a tárgyak keménységét és a hangját. Ha megsimogatja őket, tapasztalatokat gyűjt a tárgyak felületi minőségéről (sima,

selymes, bársonyos, érdes stb.). A tárgyak egymáshoz való viszonyát is a gyakorló játék segítségével fedezi fel, ha építőkockákat rakosgat egymásra, előfordul, hogy a kisebbre rakja a nagyobbbat, ezért a kocka leesik, újra és újra próbálkozik, majd rájön, hogy hogyan is építse fel a tornyot, hogy az ne dőljön össze. Egymásután többször is megismétli, gyakorolja ugyanazt a mozdulatot. Tapasztalatokat szerez a tárgyak nagysága és aránya közötti összefüggésekről. Építménye mindig újabb és újabb elemekkel gyarapszik, összeköti a vízszintes és függőleges elemeket, vonatot, házat épít. Játszik a formákkal és színekkel, de ebben a korban még nem rak ki belőlük mintát, maga a tevékenység tetszik a gyerekeknek. Agyagból, gyurmából és homokból már valamit alkot, csigabigát, kígyót, gombócot vagy süteményt készít. A mozgással egybekötött gyakorló játékokhoz soroljuk a különböző anyagokkal végzett játékot is, amelyeknél nem az anyag a lényeges, hanem a hozzá kapcsolódó mozdulat, pl.: papírtépés, homokszórás, vízöntögetés, papírvagdosás stb. „A manipuláció közben szerzett tapasztalatok segítik hozzá a gyermeket a tárgyak használatához, mely lehetővé teszi számára a gyakorlójátékot; építőkocka egymásra helyezését, víz öntögetését, homokból formák készítését. Később már nem egyszerűen a víz öntögetése vagy formába 'sütése' jelenti számára a játékot, hanem babauzsonna elkészítése, a terítés, a vendéglátás. Ez már szerepjáték, melyben ügyesen bánik tárgyakkal, ha előtte biztosítottuk számára az eszközökkel való gyakorlójátékot.”

(Lakauer Éva: Mit, mivel és miért játsszon a gyermek?)

A **szerepjáték** tölti ki a gyerekek játékának legnagyobb részét. Kisfiúknak és kislányoknak egyaránt a legkedveltebb játéka a papás-mamás, orvosos és boltos játék stb., amelyhez szükséges eszközöket csodálatos találékonysággal szerzi meg magának vagy készíti el. A játék témaválasztása tükrözi a gyerekek tapasztalatait, ismereteit, elképzeléseit és érzelmeit. Azokat a tapasztalatait fogja eljátszani a gyermek, amely érdekli őt és érzelmeire is hatott. Ezért nagyon fontos, hogy minél több élménnyel gazdagítsuk játékukat, mondjunk meséket; kiránduljunk az erdőbe; utazzunk vonaton, buszon, hajón; menjünk el baromfiudvarba, állatkertbe; látogassuk meg a postást, fodrászt; vásároljunk a piacon. Ezekben a játékokban a gyerekek élethelyzeteket alkotnak újra, melyekhez egy sereg eszközre van szükségük (papírdobozok, fonalak, textilek, papírok, drót, gyalult fahulladék, termények stb.). E játék során finomodnak a gyermekek érzékszervei, pl.: boltos játék során különböző színű és anyagú ruhákat árusít az „eladó”, így ismernie kell a színeket, a színek

árnyalatait. A szerepjáték tartalmával alakíthatjuk a gyerekek esztétikai igényét. Ha megdicsérjük a gyerekeket, hogy micsoda szép várat építettek vagy milyen csinosan felöltöztek a királylányok, ezért a szép kivitelezése egyre nagyobb szerephez jut a játékokban. Fontos, hogy legyenek szépen kivitelezett játékeszközök a csoportban.

A legnagyobb jelentősége a **konstrukciós, azaz alkotó játéknak** van. A gyermek valamilyen anyagból különböző eszközök segítségével építményeket, játékszereket és különféle tárgyakat hoznak létre. „A gyerekeket az alkotás öröme, a sokféleképpen összeállítható játékszer és építőelem fölhasználása ösztönzi a konstruálásra. A 'valamit alkotni' igénye, öröme kreativitásuk mellett értelmi és társas képességeiket is sokoldalúan fejleszti.” (Az óvodai nevelés programja)

A kisebb gyermek játékidéje azzal telik, hogy előkészül a játékra, tesz-vesz, többször abbahagyja, a nagyobbak már kevesebb időt fordítanak az előkészületekre, figyelmét az alkotásra összpontosítja. Megtervezi, hogy mit akar készíteni, és általában be is fejezi. A konstrukciós játék szorosan összefonódik a szerepjátékkal. Házikót építenek a babáknak, garázst és pályaudvart készítenek, sokszor egész várost varázsolnak a több elemes építőjátékokból. Vonatot, hajót, autóbuszt és repülőt szerkesztenek, homokvárat készítenek. E játék során minden anyaggal próbálkozik a gyermek, a hagyományos építőkockák mellett legyenek olyan játékok is, amelyek összekapcsolhatók, egymásba rakhatók. A megfelelő eszközök és változatos anyagok biztosításával alkotásaikat az óvodáskor végére már képesek lesznek önállóan létre hozni.

A **szabályjáték** pontosan meghatározott szabályok alapján zajlik, két nagy csoportra osztható a mozgásos és az értelemfejlesztő szabályjáték. A mozgásos játékok igen kedvezően befolyásolják a gyerekek hangulatát, vidámabbak, derűsebbek lesznek. Ezek a játékok jól fejlesztik a gyerekek akaratát, szabálytudatát és önfegyelmét, akár szellemi vagy fizikai vetélkedés folyik. Ugyanakkor a szabályjáték hozzájárul az érzékelések, hallás, látás, tapintás fejlesztéséhez. Például vannak olyan játékok, amelyekben hangszín alapján kell felismerni egymást, vagy tapintás útján kell a zsákban lévő tárgyat felismerni. A mondókával, mozgással vagy dallal kísért játékok szintén hozzájárulnak a gyerekek esztétikai neveléséhez.

A játék során számtalan alkalom nyílik a gyerekek vizuális nevelésére. A játékban a gyerekek a személyiségük egy-egy kicsiny darabját vetítik ki, amelyben megmutatkoznak érzelmeik, szorongásaik, vágyaik, fantáziájuk és élményviláguk. Az alkotó tevékenységük a



mindennapi játékba ötvöződik. Cél, a gyerekek tér-forma-szín képzetének gazdagítása a különböző játékokban. Szabadon fejezzék ki élményeiket, szép iránti nyitottságukat és igényességüket formáljuk.

III. 3. Vizuális játék- kreatív vizuális játék

A gyermekeknek szükségük van, hogy zavartalanul és végtelenül sokat játszhassanak. Legyen alkalmuk a szabadságot összhangba hozni a szervezett játékokkal és más tevékenységekkel. Játszhassanak természetes játékokkal, mint amilyen a homok, a víz, a kavics, a festék, vagy valamilyen adott céllal készített játékokkal. Segítsük őket, hogy teljes egészében élvezni tudják az új élményeket és tapasztalatokat, de abban is vezessük a gyerekeket, hogy mikor húzódjon félre, csendesen szemlélve a dolgokat.

A kreatív vizuális játékok is a játszás eszközei, játék a technikákkal, játék a különböző anyagokkal. A gyermeknek az a jó játék, amelyik az adott időben éppen megfelelő számára, egyben az öröm forrása is. A vizuális játék a gyermeket a játék segítségével ösztönzi a tanulásra, értékes tapasztalatokra tesz szert, látáskultúrája fejlődik, mind teljesebben fedezi fel a körülötte lévő világot, fantáziája, hangulata és érzelmei szabadon megnyilvánulhatnak. A vizuális játékban a gyermeket egyaránt érdekli az alkotótevékenység és a kifejezés. A tevékenység nevelési értéke függ attól, hogy a gyermeknek milyen a hozzáállása és azt hogyan valósítja meg, ezért lényeges, hogy minél több élményhez, tapasztalathoz és megfigyeléshez juttassuk. A játék élménye is hajtja a gyermeket, az értelmileg sérült gyermeknél a tevékenység általában fontosabb, mint maga az eredmény. Eleinte a valójában még csak játszik, kísérletezik, megismerkedik a vizuális játékkal, majd a fejlődés magasabb fokán a „valamit alkotni” igénye is megjelenik.

Iskolánkban különböző tevékenységi formákat alkalmazunk a sérült gyerekek vizuális nevelése során, ezek a következők:

- rajzolás,
- festés,
- mintázás,
- építés, konstruálás,
- képalakítás,



találkozás a műalkotásokkal,
környezetalakítás.

E különböző tevékenységi formák igénybevétele során nagyon sok lehetőség nyílik a vizuális játékokra, de milyen vizuális játékot is játszunk a különböző tevékenységi formák során? Néhány ötlet, bővebben majd a gyűjteményben.

Rajzolás

- *Firkálás-belelátás* – különböző vastagságú nyomot hagyó grafikai eszközökkel készítsünk firkát, mit látunk?
- *Mozgást utánozó levegőrajzok* - laza kartartással rajzolják le a levegőbe, hogyan gomolyog a füst a kéményből, hogyan forog a kerék, hogyan hullámszik a víz, ha szellő, vagy ha erős szél fúj stb.
- *Rajzoljunk két kézzel* – azonos és ellentétes irányú mozgással, a két kéz rajzoljon mást.

Festés

- *Festéköntögetés* – nagyalakú papírra különböző színű festékeket öntögetünk, majd a lap szélét emelgetve összefolyatjuk a színeket.
- *Festékfoltok üveglapok között* – két azonos nagyságú üveglap közé csepegtessünk különféle tempera-festékfoltokat, majd nyomjuk össze őket, ragasztószalaggal az üveglapok széleit rögzítsük, ha megmozgatjuk, a színek keverednek, de préselt falevelet és cérnaszálat is helyezhetünk még az üveglapok közé, ezek módosítják a festékek mozgását.
- *Tükörre festett arc* – a gyerekeknek a tükörben nézve kell önarcképüket megfesteni, ha más néz bele, olyan mintha maszkot hordana.

Mintázás

- *Játék az agyaggal, sógyurmával* – gömbölyítés, sodrás, lapítás, mélyítés, kihúzás, gyúrás, de változatos eszközök alkalmazásával nyomatokat hagyhatunk az agyagba stb., díszíthetjük terményekkel, kavicsal, kagylóval, gyönggyel, de be is festhetjük.

- *Játék a gipsszel* – csepegtessünk tejfölsűrűségű gipszet érdekes formájú

faágakra, pl.: meseerdőt készíthetünk.

- *Gipsz-reliefek készítése* – puha agyagot vagy gyurmát helyezünk sajtosdobozba, a sima felületbe nyomjunk ágakat, terméseket, kagylót, stb., vegyük ki a gyurmából az eszközöket, a dobozba öntsünk gipszet, a gipsz száradása után kész a domborművünk.

Építés, konstruálás

- *Építkezés homokból* – vizes homok alakítása is sok lehetőséget ad a tér sokoldalú, játékos átélésére.
- *Építkezés játékkockával* – a kockák egymásra vagy egymás mellé rakásával számtalan variációt építhetnek a gyerekek.
- *Labirintus építése* – hullámpapír, bútorok, papírdobozok és a hozzájuk rögzített fonalak segítségével.

Képalakítás

- *Készítsünk képet!* – nagy képkeretet tegyünk az asztalra, majd a csoportszobában található tárgyak, textíliák vagy játékok segítségével közös képet készíthetünk.
- *Krumpli-dúc* – a krumpliból különböző formákat faraghatunk ki, majd festék segítségével nyomdázunk. Nyomódúcokat más anyagok felhasználásával is készíthetünk, pl.: papír, textília, gumi.
- *Papírmozaik* – apróra tépett papír darabkákból készül a kép.

Találkozás műalkotásokkal

- *Összeállító* – ismert színes nagyméretű képet feldarabolunk, a kis darabokat összekeverjük. A feladat az, hogy rakják ki az egész képet. Versenyszerűen is lehet játszani, hogy ki tudja hamarabb kirakni.



Környezetalakítás

- *Kuckó* – 3-4 összerakott széket terítővel letakarunk kész a kuckó, ahova a gyerekek is beleférnek, ahol elbújhatnak.
- *Csoportszoba kidíszítése* – különböző jeles alkalmakra a gyerekek segítségével, szalagokkal, képekkel ünneplőbe öltöztetjük szobánkat.

III. 4. A kreatív vizuális játék személyiség alakító hatása

„A vizuális nevelésben a látás és gondolkodás, a valóság, az új művészi valósággá történő átalakításának magasabb szintjét jelenti. Az általános képzetek az érzékelés folyamán és azok alapján grafikai képzetekké alakulnak át, és ebben a folyamatban fejlődik a gyermek egész személyisége.” (Dolgozatok az óvodai ábrázolás köréből)

Szerk.: Dr. Kovács György)

A gyermek játszik, rajzol, fest és mesél. Játéka során és képivel nagyon fontos dolgokat mond el magáról. Alkotótevékenysége jó alkalom számunkra, hogy belső világát jobban megérthessük, e megértés során személyiségépülését segíthessük. Az értelmi sérült gyermek is, ahogy ép társai-a felnőttek fogalmai szerint- nem hoz létre művészi alkotásokat, használati tárgyakat, de ábrázoló tevékenysége igen hasonló a felnőttek művészi kifejezéséhez, hiszen fest, szobrokat formál, házakat, városokat épít kicsiben, játékához szükséges eszközöket készít, díszíti, alakítja környezetét. Ezekbe szövi élményeit, gondolatait, elképzeléseit és saját személyiségét. Emberivé teszi, megszeli az anyagot.

Az iskolában folyó gyógypedagógiai tevékenység fő célja a gyermeki személyiség fejlesztése, alakítása. Ez egy tervszerű és céltudatos hatásfolyamat, amely fakadhat az alkalmazott módszerekből, a pedagógus és a gyermek kapcsolatából, a tevékenységi formák tartalmából és abból az atmoszférából, mely a gyermekcsoportra jellemző. A személyiségfejlesztés eredményességét a gyermeki személyiség egyéni és életkori sajátosságai határozzák meg, de befolyásolja a gyermek személyi adottságai, szokásai, tapasztalatai és a közösségben elfoglalt helye.



Az értelmileg sérült gyermek személyiségfejlődése az épekétől eltér.
Az eredményes személyiségfejlesztés alapfeltétele a gyermeki személyiség ismerete.

„A pedagógiai hatás a nevelési célkitűzések irányában ható tudatos, tervszerű, szervezett személyiségfejlesztő folyamat, amelyben a személyi hatásoknak szánunk alapvető szerepet (pedagógusok, gyermekcsoportok hatása), de nem zárjuk ki a tárgyi hatásformákat sem (könyv, játék, film, tévé).” (Pszichológia

Szerk.: Dr. Geréb György)

Iskolánkban minden ábrázolás-és kézimunka tevékenységeknek komoly személyiségformáló funkciója van, így a vizuális játéknak is. Rubinstein szerint, „az embernek az válik élményévé, ami számára személyileg jelentősnek bizonyul.” A kisgyermek csak olyan dolgokkal foglalkozik, ami számára érdekes, csak olyan játékkal játszik, ami számár izgalmas, csak azt rajzolja, ami számára élményt jelentett.

„A játszó gyerek általában derűs, ellazult (még a játék feszültségében is), mentes a gondtól (nem az erőfeszítéstől), tevékenysége a jelenben érvényes; még a több szakaszos, célhoz kötött játékaira is a pillanatról pillanatra váltakozó élmény öröme jellemző.”

(Mérei Ferenc-V. Binét Ágnes: Gyermeklélektan)

A vizuális játék is egy örömszerező forrás. A játék során átélt izgalomnak, lelkesedésnek mozgósító ereje van, még további tevékenységre ösztönzi mind az ép értelmű és értelmileg sérült gyermeket, még többet akar játszani. A gyermek vizuális játéka egy sajátos alkotó tevékenységnek minősíthető, ha vizuális élményeit esztétikai érzelmekkel telítetten új reflexiókkal, egyéni ötleteivel gazdagítva képes megjeleníteni. Az ilyen játék az egész személyiséget megmozgatja, éppen ezért az azonos vezetés során létre jött vizuális játékok eltérő tulajdonságai, a gyermek személyes tulajdonságairól tanúskodnak, míg a hasonlóságok az általános fejlődési színvonalat mutatják be.

A vizuális játéknak az egyik legfontosabb lendítő ereje az önkifejezés feszültségfeloldó jellege. E játék során a tevékenység és a produktum egyaránt fontos. A tevékenység és az elkészült produktum alkalmazása során a gyermek teljes esztétikai élmény részesévé válik, kifejezi önmagát, egyéniségének, önállóságának kezdete.



A sérült gyermekek harmonikus személyiségfejlődését, az eredményeit, erényeit, sikeres próbálkozásait pozitívan értékelő, másságát elfogadó környezet nagy mértékben segíti. E játékok készítése és játszása közben fejlődnek azok a funkciói, amelyek sérültek (gondolkodás, téri orientáció, finom motorika, figyelemkoncentráció, beszéd- és kommunikációs képesség, stb.). A gyermek személyiségének alakítása során tehát figyelembe kell venni a biológiai és pszichológiai adottságainak a környezeti hatások alatt alakuló egységét és összességét, a temperamentumát, a viselkedés-magatartás egységét, érdeklődésének irányultságát, érzelmi beállítottságát és aktivitását. A kreatív vizuális játékok az értelmi sérült gyerekek korrekciós nevelésének egyik nagyon jó módszere.

III. 5. A kreatív vizuális tevékenység megszervezése- kulcskompetenciák

Motiváció, előkészítés

Az értelmileg akadályozott gyermekek alkotótevékenységében sokszor megfigyelhető a kezdeményezőkézség hiánya és a sztereotip viselkedés, témaválasztás. Nagyon lényeges, hogy minél nagyobb felületeket, minél figyelemfelkeltőbb színeket, anyagokat és érdekesítőbb témákat biztosítsunk számukra. Fontos szempont, hogy érezzék magukénak a feladatot: ötleteiket figyelembe kell venni.

Az alkotások sikeres elkészítése nagyfokú önértéket, sikerélményt vált ki a gyermekekben, büszkék munkáikra. Fontos, hogy mindenki az egyéni fejlettségi szintjének megfelelő feladatot kapjon, hiszen a teljesíthetetlen követelmények kedvüket szedik, az alkotás elveszti örömszerző funkcióját, megszűnik a motiváció, amely minden további próbálkozás alapját képezi. Nagy hangsúlyt kell fektetni arra is, hogy ezek a gondosan készített alkotások ne a fiók mélyén végezzék, hanem a gyermekek számára is tudatosuljon, hogy amit előállítottak, az lehet szép, esztétikus, mások által is szívesen megtekintett dolog.

A gyűjtőmunka megszervezése, csoportok kialakítása

Sétákkal, kirándulásokkal lehet biztosítani a gyűjtőmunka nagy részét. Célszerű a tanulókat ilyenkor biztatni, emlékeztetni a feladatra, hisz a kirándulás, tanulmányi séta során elterelődik figyelmük a sok inger befogadásakor. A gyermekek tapasztalatokat szerezhetnek a zöldségesnél, a virágboltban, a piacon, a múzeumokban, könyvtárlátogatások során. Jó, ha differenciáljuk, kinek mi a feladata, mivel járul hozzá a feladat sikeréhez, mit tud beszerezni, gyűjteni, s mi az, ami már megvan a „kincsesládájában”.

Alakítsunk csoportokat az alkotótevékenység megkezdése előtt, így minden csoporton belül lehetőség adódik az egyéni differenciálásra. A csoportok egy-egy kijelölt helyen tárolják a begyűjtött anyagokat. Előfordulhat, hogy egymással cserélnek, kiegészítik egymás gyűjteményét. A gyűjtöttéket csoportosítva újra átéljük a rálátás örömét, az „én láttam meg...”, „én fedeztem fel...” élményét. A saját élményszerzésre épített előkészítő munkát követi a foglalkozás, amely a gyermekek számára a beteljesülés színtereként jelenik meg.

A foglalkozás tervezete

A gyakorlati megvalósítás lépései	Feladatok, tevékenységek
I. A foglalkozást megelőző tevékenységek	1. Motiváció, témaválasztás (a gyerekekkel közösen) 2. Gyűjtőmunka a természetben 3. A gyűjtött anyag rendszerezése 4. A terem „kreatív műhellyé” alakítása (az asztalok elrendezése, az eszközök előkészítése)
II. Hangulati előkészítés	1. Az témához kapcsolódó zene, dalok, állathangok, a természet hangjai stb. (hangulati aláfestés) 2. Művészeti alkotás megtekintése az adott témában 3. Gondolatébresztő vers meghallgatása
III. Csoportok alakítása	1. Csoportok alakítása téma alapján, vállalt részfeladat alapján 2. A csoportszerepek kiosztása (az egyéni differenciálás lehetőségei)
IV. A feladat elvégzése	A vállalt feladatok elvégzése- az ábrázoló, alakító tevékenység folyamata
V. Kiállítás készítése	1. Az elkészült művek kiállítása, bemutatása a teremben 2. Értékelés-önértékelés



Fejlesztendő kulcskompetenciák

A nagymozgások fejlesztése

A finommotorika fejlesztése

Fejlessze a gyermekek *képzelőerejét*, környezetének értelmes *megfigyelését* és *megismerését* segítse.

Tevékenységekben realizálódó tapasztalati élmények alapján biztosítsa, hogy a gyermekben megjelenjen az *alkotás vágya*.

Az általa vagy a közös tevékenységek során készített tárgyakat használja fel *környezete díszítésére, örömkeltésre, kiállításra, ajándékozásra*.

Fejlődjön *esztétikai érzéke*.

Fejlődjön *személyisége*, segítse az értelmi sérülés okozta *személyiségzavarok leküzdését*.

Az esztétikai élmények szemléletformáló hatása segítsen *az egyén és a környezet helyes viszonyának alakításában*.

Biztosítsa *a felfedezés, a siker örömét*.

Célok, követelmények

Helyesen használja a vizuális játékok eszközeit, ismerje azok legfőbb tulajdonságait.

Tegyen szert biztonságra az eszközök, anyagok felhasználásában.

Ismerje meg és alkalmazza a kreatív vizuális technikákat.

Tudja saját élményeit megörökíteni.

Találjon örömet az alkotásban, becsülje meg társai alkotását.

Tudjon a kialakított csoporton belüli szerepének megfelelően tevékenykedni.

A kreatív vizuális játékok szervezeti keretei

Tanórák: ábrázolás- alakítás

életviteli és gondozási ismeretek (természetes anyagok és alakíthatóságuk)

szociális munkatevékenység (szöveg)

szakmai előkészítő ismeretek (szöveg)

Tanórán kívüli keretek:

szakkörök
tanulmányi kirándulások, séták (anyaggyűjtés)
múzeumlátogatások, könyvtár-látogatások
játsszoházak a város egyéb intézményeiben

A következő vizuális játékok gyűjteménye az értelmileg akadályozott gyermeknek számára élményt jelenthet és örömet okozhat, kézügyességüket, izmaikat, érzékeiket fejleszti, erősíti önbizalmukat, megtanulnak összpontosítani és büszkéek lesznek az elért eredményeikre.

IV. Kreatív vizuális játékok gyűjteménye (tematikus gyűjtemény)

IV.1. Tavasz

Évszak-varázslat. Tavasszal, amikor még kopaszak a fák, tavaszt varázsolhatunk a fákra. Készítsünk krepp- és tafett-papírból virágokat. Az óvoda udvarán található kopasz fák ágaira kötözzük fel őket, így varázsoljunk tavaszt a télutón. Ügyeljünk arra a díszítéskor, hogy a fák ágait ne tördeljük le. Ha a „varázsolással” elkészültünk, tavaszi dalokat, naphívogatókat énekelhetünk a fa körül.

Játék a virágokkal. Tavaszi sétáink gyakran virágszedéssel érnek véget. A szépen elrendezett virágok olyanok mintha térbeli festmények lennének színeik jogán vagy gyönyörű szobrok formáik miatt. Virágalkotásainkat rögzíthetjük puha agyagba vagy vázába. Az elkészült műveket a gyerekek lerajzolhatják vagy lefesthetik.

A lepréselt virágokból virágképeket hozhatunk létre, ha óvatosan kartonra ragasztjuk őket. Ha pergamenre ragasztjuk a préselt virágokat, akkor egyszerűbb lámpásokat is készíthetünk.

Koszorú. Gyűjtsünk szép hosszú szárú virágokat, a legalkalmasabba gyermekláncfű. Fogjuk csokorba hármat, a negyedik szálat tegyük a szálak mögé és szárával alulról hurkoljuk át a többi szárat és a saját virágfejét is. Ezután újabb virágot fogunk és megismételjük a műveletet. Ezt addig folytassuk, amíg megfelelő hosszúságú fűzért nem kapunk. Karikába hajtva hosszú fűszállal rögzítjük a koszorút. A kész koszorúkat felhasználhatjuk a Koszorú, koszorú, mért vagy olyan szomorú c. játékhoz.

Ejtőernyőfűző verseny. A szép sárga pitypang virágaiból ejtőernyős termések lesznek. Ezek a kis ernyős magvak csodálatosan repülnek, ha ráfűjünk. Nagyon jól lehet versenyezni velük, hogy ki hány fűjással tudja lefűjni a virágokat.

Virágvarázs. Rajzpapírból kivágott korongokból csodálatos tulipánokat és százszorszépeket varázsolhatunk. Zsírkrétával vagy vízfestékkel fessünk tarka köröket a korongok minkét felére. Ha elkészültünk a festéssel 3-4-szeresen hajtogassuk össze a körlapokat, majd virágformát vágjunk ki. Miután kisimítottuk 12 virágszirmot fogunk látni. Ha kevesebb, de szélesebb szirmot szeretnénk tulipánhoz, akkor csak kétszer hajtsuk össze a korongot. Ügyeljünk arra, hogy ne vágjunk túl mélyen a papírba, nehogy leszakadjanak a szirmok. A virágszirmot rajzszöggel erősítjük a zöldre festett szárhoz. Ahhoz, hogy tartósabbak legyenek ezek a virágok, fejjel lefelé mártsuk őket olvasztott viaszba. A virágokat homokkal vagy kavicsal töltött



virágcserepbe állíthatjuk.

Forgófa. Különleges, de nagyon mutatós fát készíthetünk a gyerekekkel közösen. Törzse seprőnyél, koronája egy köteg szalma, ága hurkapálcika, levele pedig több tucat színes papírból hajtogatott forgó. Először a forgókat készítsük el a gyerekekkel, gombostűvel rögzítsük a forgókat a hurkapálcákhoz, ennél a műveletnél szükséges a felnőtt segítsége. A seprőnyelet szúrjuk bele a homokozóba, néhány nagyobb kővel támasszuk ki. Kössünk szalmát a seprőnyélhez, majd a kész forgókat tűzzük a szalma koronába, és már el is készült a fánk.

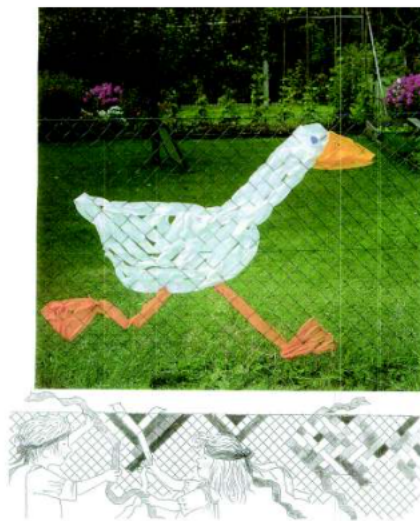


Csodatojás. Nem mindennapi tojásokat készíthetünk húsvétra. Színes papírt tépkedjük össze apró darabokra. Ezekkel a darabkákkal díszítjük ki a keményre főzött tojásokat úgy, hogy tapétaragasztó segítségével ragasszuk a tojásokra a papírdarabkákat. A tarka tojások nagyon szépen díszlenek a zöld fű között. Az elkészült tojásokkal tojásgurító versenyt rendezhetünk az iskola udvarán. Ki tudja



messzebbre gurítani a tojást? _____

Kerítésfűzés. Ehhez a játékhoz csak krepp-papírra van szükség és fontos, hogy az óvodát drótkerítés vegye körül. A színes krepp-papír szalagokat fonjuk a kerítésbe. Különböző mintákat találjunk ki, de figurákat is szőhetünk, pl.: liba, hal stb. A gyerekek nagyon szeretik ezt a játékot, mert mindig variálhatják, hozzáfonnak még újabb színeket vagy kibontják az egyik sort, így újabb minta lesz ismét.



Repülő szalagok. Krepp-papírból 1-2 cm különböző színű szalagot vágjunk le. Keressünk az udvaron annyi egyenes, száraz ágot, ahány színes szalagunk van. A szalagok egyik végét ragasszuk az ágakra, minden szín egy külön ágon legyen. A játékot most ne csak belülről a maguk oldaláról figyeltessük a gyerekekkel, hanem kívülről is. A gyerekek egyik csoportja szaladgáljon a lobogó szalagokkal, a többiek figyeljék őket, hogyan kavarogtak a színek. Aztán cseréljenek. A látottakat, a színek kavalkádját emlékezetből le is rajzolhatják.

Összeállító játék. Ismert színes nagyméretű képet négyzethálósan daraboljunk fel 20-40 kisebb négyzetre. Tegyük az összekevert négyzeteket a szőnyegre egy egész íves fehér csomagolópapírra. Négy-öt gyerek alkosson egy csoportot. Az a feladat, hogy minél gyorsabban rakják ki a részekből az egész képet. Ki lesz hamarabb kész?



IV.2. Nyár

Játék a kavicssal. Szép színű és formájú kavicsokból készíthetünk mozaikokat.

Sorakoztassuk a kavicsokat ritmusosan, rakjunk ki belőlük különböző formákat. Az apróbb kavicsokat agyaglapba is nyomkodhatjuk.

A nagyobb méretű kavicsokat, ha megpróbáljuk egymásra rakni, érdekes szobrokat hozhatunk létre. Játshatjuk úgy is, hogy mindenki rak egy kavicsot a készülő szoborhoz. Mi lett belőle? Ragasztó segítségével illesszünk össze különböző formájú kavicsokat. Itt lényeges, hogy ne kavicsalmaz legyen, hanem világos felépítésű forma.

Játék a homokkal. Elsimítva kisebb ágakkal rajzolhatunk a homokba, tárgyak, eszközök nyomait is rögzíthetjük. Száraz homokba vízzel is rajzolhatunk, öntözőkanna segítségével, nyári melegben ez nagyon jó játék, végül felloccsolhatjuk az egész udvart.

A nedvesített homok plasztikai anyag is. Várat bonyolult alagútrendszerekkel, utakkal, vizesárokcal együtt alkothatnak a gyerekek. A „harchoz” homokból

gyúrhatnak ágyúgolyókat. Végül a katonákat meghívhatják egy kis



homoksüteményre” is.

Homok kép. A kép elkészítéséhez szükségünk van finom homokra, színes krétákra és teaszűrőre. Először rajzoljunk egy képet egyszerű vonalakkal egy kartonlapra. A rajzhoz szükséges színes krétákat válasszuk ki, majd dörzsöljük porrá a szűrő segítségével. Kis edényben keverjük össze egy kanál homokot egy kanál krétaporral, minden színhez külön edényt használjunk. Ragasztózzuk be az egyik színnek szánt felületet a kartonlapon. Majd a többi színnel is így tegyünk. Könnyen ütögetjük le a



fölösleges homokot.

Üstökös. Tegyük kavicsmentes homokot egy kerek szövetdarab közepére. Szorosan kössük össze a kis bugyrot, de a madzag végét ne vágjuk le. Erősítsünk hozzá még különböző színű kb. 60 cm hosszú krepp-papír csíkokat csóvának. A madzag segítségével először csóválják meg, majd hajítsák fel magasra a gyerekek az üstököst. Hosszúsági és magassági versenyt is játszhatnak.



Buborékfestmények. Fehér rajzlapra rajzoljuk valamilyen figurát (madarat, pillangót, virágot stb.), majd vágjuk ki és ragasszuk egy hurkapálcára. Tegyük egy tálba 10 kávéskanál temperát és egy evőkanál folyékony szappant és vizet, majd jól keverjük össze. Szívószállal fújunk folyamatosan, amíg a buborékok felemelkednek a tál széléig. Tegyük a kivágott figurát a buborékos festékes edény tetejére. Vegyük le és várjunk, amíg megszárad a papírra lecsapódott buborék.

Ha tarkábbra szeretnénk a sablonunkat festeni, egymás után többször helyezzük eltérő színű buborékok fölé.



Lábnymok. Befestett tappancsokkal szaladgálni? Ezt minden gyerek szívesen kipróbálná. Ehhez a játékhoz fektessünk le nagyméretű papírt a földre, széléit rögzítsük ragasztószalaggal a padlóhoz. Műanyag tálkákba öntsünk különböző színű temperát. A gyerekek vagy belemártják talpukat a festékbe, vagy nagyméretű pemzlivel bekenjük. Játshatjuk úgy, hogy valamilyen mintát megrajzolunk és azt lépik ki a gyerekek, de előre elkészített forgatókönyv nélkül is érdekes képek



készülhetnek.

Máktündér. A megszáradt mákgubó szép formája egy mesebeli lény fejformáját idézheti fel. Falevelekkel, virágszirmokkal felöltöztethetjük, csodálatos tündért készíthetünk a gyerekekkel. Az elkészült bábokkal paraván mögött bábszínházat játszhatnak, énekelhetnek, táncolhatnak az elkészült tündérekkel.

Agyagozás bekötött szemmel. Annyi agyagot kapjanak a gyerekek, amennyi a két tenyerükbe elfér. Bekötjük a szemüket, és arra kérjük őket, hogy gondoljanak valamire, amit szeretnének megmintázni, de ne árulják el senkinek, hogy mi az. Így mintázzák meg azt, amire gondoltak. Ha elkészült, akkor a többieknek ki kell találni, hogy mit készített.

Pókháló. Ezt a játékot játszhatjuk bent a csoportszobában, de kint az udvaron is. Játékos formában járhatják be a gyerekek az őket körülvevő teret. Szükségünk van színes spárgára. Az egyik gyerek fogja a gombolyag spárgát, a másik pedig húzza maga után a szálát, és így körbe keríti az egyik asztalt (vagy a fát az udvaron), majd visszatér a kiinduló ponthoz. Egy-egy utat mindig rögzítünk elvágva és elkötve a szálát. Ezután másvalaki indul útnak, más irányba. Mikor mindenki megjárta akár többször is a teret, közben elkészült a magunk által szőtt pókháló.

Kis figurák üvegben. Néhány szép formájú üveget gyűjtsünk össze. Különböző apró tárgyakat lógathatunk az üvegbe, ha a parafa dugóhoz rögzítjük. De tele is rakhatjuk az üveget kavicsokkal, kagylókkal, apró csigákkal vagy színes homokot rétegezzük bele.

Ha gyöngyöt vagy színes kavicsokat teszünk a vízbe, majd vizet öntünk rá, nagyon szép látvány, ahogy a víz és az üveg nagyítja a formákat. A vizet ebben az esetben minden nap cserélni kell.

IV.3. Ősz

Levél pillangó. A séta alkalmával összegyűjtött őszi falevelek közül válasszuk ki a legnagyobb és legszebb falevelet, és vékony fonallal kössük hurkapálcához. Már el is készült a pillangó és kezdődhet is a „röptetés”. Udvaron futás közben a levél pillangó libeg, lebeg, forgolódik.

Levélsárkány, levélkoszorú. Bármilyen levél alkalmas, de ősszel a nyárfá levele különösen szép színes. A sárkányhoz és a koszorúhoz is a leveleket a szárainál fogva össze dugdossuk. A sárkány készítésénél, mikor már elég hosszú, a végén egy meghasított botba szorítjuk, és már repülhet is a sárkány. A koszorúnál pedig akkorát fűzzünk, ami körbe éri a gyermek fejét.



Levélkollázs-nyomatok. Érdekes formájú falevelekből ragasszunk kollázst. Tetszés szerinti képet készítsünk (állatok, virág, ember stb.). a ragasztáskor ügyeljünk arra, hogy a levél fonákja kerüljön felülre, a ragasztó se üssön át a levélen. Nyomdafestékkal vagy temperával nagyon szép nyomatokat készíthetünk.

Csodamadár. Az erdőben a lehullott száraz ágak között nagy méretűeket is találhatunk, ezeket gyűjtsük össze a gyerekekkel, és gyönyörű csodamadarakat készíthetünk. Az ág megfelelő végén késsel szemhez hasonló bemetszést készíthetünk, ezt minden esetben felnőtt végezze. A madár testét alkotó ágakra színes textildarabokat kötözünk rafiával, ötletesen szárnyakat is létrehozhatunk. Miután elkészült a madár egy faágra függeszthetjük. Játékunk a szél hatására mozgó plasztikává változik. Több ág összekötözése és textillel, papírral történő beborítása további játékokat készíthetünk.

Levelek üveglapok között. Két azonos méretű üveglapra van szükségünk ehhez a játékhoz. Csepegtessünk különböző színű temperát az egyik üveglapra, válasszunk ki az összegyűjtött színes falevelek közül néhányat és helyezzük az üveglapok közé. Ragasztószalaggal a széleket ragasszuk körbe. Ahogy mozgatjuk a képet a festék összekeveredik. Szép látvány nagyon a fény felé fordítva, ahogy a színek keverednek. Tehetünk a két üveglap közé színes pamutszálakat, vékony drótot vagy tavasszal leprélt virágszirmokat.

Játék gyümölcssel, zöldséggel. Ősszel sokféle gyümölcs és zöldség érkezik, piros alma, sárga körte, kék szilva, zöld és bordó szőlő, sárgarépa, fehérrepa, zöld és lila karalábé, vörös- és lilahagyma, barna krumpli stb. Ezekből a gyümölcsökből különböző szobrokat készíthetünk. A körte formája miatt nagyon alkalmas ember vagy állat testnek. Szemeket szőlőből készíthetünk, orra lehet szilva, kalapja piros alma, kész is a bohóc. Sünit készíthetünk letört fejű gyufaszálak segítségével. Szőlőszemeket felfűzve gyöngysort, csigabigát, kígyót készíthetünk. A zöldségekből is hasonló figurákat alkothatunk. A hagymát, karalábét fejnek használhatjuk, a krumplit testnek, az összeszeletelt répákból szem, fül, orr készülhet. Az egyes részeket fogvájóval illeszthetjük össze.

A gyerekek nagyon kedvelt játéka a nyomatok készítése. A félbevágott almát és körtét befestjük, a különböző színek és formák váltogatásával ritmussort készíthetünk. Nagyon szép terítőket készíthetünk, ha ruhafestékbe mártjuk a gyümölcsöket. Krumpliból nagyon egyszerűen állíthatunk elő nyomódúcot, ha kettévágjuk, és különböző mintákat vágunk a burgonyába. A papírral csak ott érintkezik, ahol

meghagyjuk a felületét, ezt a részt kenjük be aquarell festékekkel. Jó, ha minden színhez van egy burgonyánk. A gyerekek kísérletezzenek, nyomkodják egymásra a színeket, formákat.

Az óvodában nagyon kedvelt a piacos játék. Mielőtt ezt a játékot szeretnénk kezdeményezni, a gyerekekkel közösen látogassunk el a piacra, szerezzenek tapasztalatot arról, hogyan kell az árut szépen elhelyezni, hogyan kell vásárolni. Játshatják először azokkal a gyümölcsökkel és zöldségekkel, amit összegyűjtöttünk, majd később só-liszt gyurmából készíthetünk gyümölcsöket, zöldségeket. Játék közben igen változatos matematikai tapasztalatokat szerezhetnek a gyerekek (kisebb, nagyobb, könnyebb, nehezebb stb.) és az áru elrendezésénél pedig ügyelhetnek az esztétikai szempontokra is.

Játék az őszi termésekkel. Ősszel rengeteg „kincset” gyűjthetünk össze, amelyekkel hónapokig tudunk játszani, ezek a következők: gesztenye, makk, dió, mandula, mogyoró, kukorica, bab, napraforgómag, tökmag, lencse stb. különböző a színük, formájuk. Rakosgathatják, guríthatják, egyik tálból a másikba öntögethetik ezeket a terményeket.

A babakonyhát nagyon ízlésesen kidíszíthetjük, ha szép alakú befőttes üvegekbe felváltva szórunk babot, lencsét, kukoricát, kölest, szezámmagot. Különböző alakú tálcákra „mozaikot” illetve domborműveket készíthetünk. A terményeket lehet körkörösén, csoportosan, sorjában, hullámosan rakni, laposabb- magasabb, sötétebb- világosabb termények váltogassák egymást.

Természetesen különböző figurákat (Makk Marcit, Gesztenye Gusztit), csuhé- és csutkababákat, szekereket, állatokat, dióbölcsőt és –csónakot stb. is készíthetünk a termények felhasználásával. Engedjük, hogy a gyerekek fantáziája szabadon csapongjon, és nagyon ötletes játékokat fognak kitalálni.

Őszi domborművek. Puha agyagot vagy plasztilint rakjunk kartondobozba (pl.: kerek sajtosdoboz). Nyomjunk a felületbe leveleket, apró csigákat, ágakat, terméseket, de

bármilyen kemény eszközt is használhatunk ehhez a játékhoz. A gyerekek nagy izgalommal fogják keresgélni a csoportszobában, hogy melyik tárgy milyen nyomot hagy. Majd szedjük ki az agyagból ezeket a játékokat és öntsünk tejfől sűrűségű gipszet a befelé mélyedő nyomokba. Húsz-harminc perc múlva megköt a gipsz. A kész műveket befesthetik vagy patinázhatják (először temperával be kell festeni a felületet, majd száradás után grafitport vigyünk rá puha rongy segítségével).

Agyagképek. Puha agyagból készítsünk tenyérnyi nagyságú „agyagpalacsintákat”, de a szépen elsimított agyagból vághatunk is ki különböző formájú agyaglapokat. A már összegyűjtött apró magokat (sárgaborsó, vörös lencse, gyöngybab stb.) nyomkodjunk az agyagformába. Ne felejtsünk el apró lyukat fúrni az agyagba, hogy száradás után fel tudjuk fűzni. Három-négy nap alatt meleg helyiségben megkeménykedik az agyag. Kidíszíthetik a gyerekek a kész agyagképekkel a babaszobát, babakonyhát, de nyakláncnak is felfűzhetik.

Képrendezés. Nagy képkeretet tegyünk a szőnyegre. A gyerekek a csoportszobában található őszi termények, gyümölcsök, színes falevelek felhasználásával rakosgassanak ki képet, pl. csendéletet, tájképet. Érdekes színélményben lehet részük, ha pl. csak egy vagy két színt használnak fel a kép készítésekor. A sokféle árnyalat és forma fejleszti színérzéküket, színlátásukat és fantáziájukat.

IV.4. Tél

Játék a gipsszel. Gyűjtsünk sétánk során száraz ágakat, esetleg fenyőfa vagy tuja alsó ágait is felhasználhatjuk. Téli erdőt varázsolhatunk a terepasztalunkra. Keverjünk a tejfölsűrűségénél egy kicsit hígabb gipszet. Csepegtetéssel, folytatással „behavazhatjuk” az ágakat.

Hófestés. Télen a hóemberépítés mellett a hófestés is nagyon érdekes játékot kínál. Flakonokba öntsünk híg temperát, majd a kilyukasztott flakon hordozása, mozgatása során a fehér hó felületén színes rajzolatok keletkeznek.

Hóemberek. A gyerekekkel közösen építsünk kisebb-nagyobb hóembereket, vagy hószobrokat, „öltöztessük fel” őket. Ha készen vagyunk, játsszuk azt, hogy forró eső esik. Meleg vízzel locsoljuk meg a hóembereket. Mi történik a hóemberekkel? Hogyan alakulnak át? Mi lesz velük?

Melegvíz helyett játszhatjuk úgy is ezt a játékot, hogy színes hóembereket készítünk a kilyukasztott festékes flakonok segítségével.

Pókszövés. A pókháló kötéséhez hurkapálca és színes fonalak kellenek. A pálcákat keresztbe összekötjük középen, és egy szállal elindulunk körbe úgy, hogy mindig rátekerjük a pálca egyik ágára, majd fordulunk tovább a szálat ügyesen vezetve tovább. Ha elfogy a szál, új színnel szöhetünk tovább. Ezt a játékot a nagycsoportosokkal játszjuk.

Tenyérnyomatok. Festékezzük be tenyerünket temperával, majd rajzlapon hagyjunk nyomatot. Ujjaink különböző rendezésével változatos formákat láthatunk bele a tenyérnyomatba, pl.: virág, fa, hal, kakas, páva, kacsa, rakéta stb. Kiegészítéssel adjuk meg a jellemző egyedi vonásokat, ezt elvégezhetjük, zsírkrétával, filctollal, tussal. Karácsonyra szép ajándékokat készíthetnek a gyerekek a tenyérnyomatok segítségével.



Árnyjáték. Felfüggesztett, a hátoldalán megvilágított lepedő mögött lemerevített mozdulatokat figyeltessünk meg a gyerekekkel, pl.: ülés, profil, hajolás, tárgyak megfogása, felemelése. Majd kezdődhet a Mit csinál? – kitalálós játék. Néhány egyszerűbb tevékenységet játszunk el a lepedő mögött, evés, ivás, fészülködés, írás stb., találják ki a gyerekek, hogy mit csináltunk. A gyerekek is menjenek a lepedő mögé és ők is próbálkozzanak egy-egy kifejező mozgás bemutatásával. Karácsony idején kellemes hangulatot lehet teremteni ezzel a játékkal.

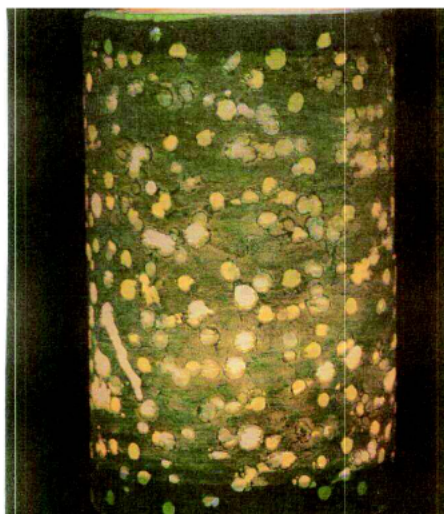
Madarak karácsonya. Ünnepeljük úgy a karácsonyt, hogy ne okozunk fájdalmat, pusztulást. Szerezzünk örömet a kismadaraknak, díszítsük fel azt a fát, ahol a madáretetőjük van. Természetes anyagokból kreáljunk díszeket a fára. Szalmából angyalkákat, csillagokat készíthetünk, szalmakarikákból, csipkebogyóból, pattogatott kukoricából láncot fűzhetünk össze, tobozból változatos figurákat alkothatunk. Ha elkészültünk a díszekkel, akasszuk fel a fára, de ne felejtsünk el néhány jó falatot tenni a madáretetőbe. A díszítés közben karácsonyi dalokat énekelhetünk.

Arcfestés. Farsang idején játszhatjuk ezt a játékot. Arcfestékekkel festhetnek a gyerekek egymás arcára különböző figurákat, pillangót, pókot, virágokat, bohóc- és indiánarcot, stb. Ne mondják meg egymásnak, hogy mit festenek egymás arcára, közben, ahogy készül a mű próbálják kitalálni, hogy mit is rajzol társuk az arcukra. Keressünk az arcunkhoz illő ruhát és kezdődhet már is a bál!

Nagyon kedvelik a gyerekek, ha tükörre festhetik meg az arcukat színes olajfestékekkel.

Cseppbatikolt lámpás. A cseppentős batik nagyon egyszerű és a kicsik is könnyen megtanulhatják. Mivel égő gyertyát és meleg vasalót is használunk, ezért e felnőtt jelenléte feltétlenül szükséges. Téglalap alakú pergamenpapírra az égő gyertya segítségével viaszt csöpögtetünk. Ezután az egész lapot fessük be, mindig a legvilágosabb árnyalattal kezdjük, és a legsötéttebbel fejezzük be (pl.: sárga, narancs, piros). A viasszal becsöpögtetett foltok nem veszik fel a festéket. Ha megszáradt a festék, újra viaszt csepegtetünk, most narancssárgával festjük be a lapot. Száradás után ismét viaszcsöpögtetés következik végül az egészet pirossal fessük be. Ha teljesen

megszáradt a festék, a pergamenre tegyünk újságpapírt és meleg vasalóval vasaljuk ki a viaszcsöppöket. Piros pergament kapunk fehér, sárga és narancs pettyekkel. Egy sajtos doboz lesz a lámpánk alja, ezt ragasszuk körbe a kidíszített pergamenünkkel, széléit is rögzítsük, ha elkészült mécsest helyezzünk a közepébe.



Flipper-játék. Ennél a játéknál nem az ügyesség a döntő, hanem a szerencse.

Szükségünk van színes papírral bevont papírhengerekre, karton dobozra, golyóra, festékre, ragasztóra. a karton dobozt ízlésesen fessük be, majd a száradás után a hengereket piramisszerűen ragasszuk a doboz aljára úgy, hogy a legfelső pontosan illeszkedjen a kartonba vágott lyuk fölé. A játékosok innen indítják a golyót, és ki kell találniuk, hogy honnan fog kigurulni a golyó.

V. Záró gondolatok

Gyermekközpontú nevelésünk kiindulópontja a gyermeki személyiség kibontakoztatása, figyelembe véve a gyermekek testi, lelki, értelmi és érzelmi szükségleteit, sajátos fejlődési ütemüket, egyéni képességeik fejlődését. A szabadon megválasztott, sokszínű tevékenységi rendszerben hatékonyan tudunk foglalkozni az értelmi képességek kibontakoztatásával.

A kreatív vizuális játékokat bevihetjük az iskolai nevelés minden területére, hiszen az egyes foglalkozási ágak nem választhatók szét. Az élethelyzetek, élménykörök, témakörök természetes komplexségükben kínálják a tennivalókat és a lehetőségeket a különböző játékokra. Figyelembe kell venni a helyi adottságokat, a gyerekek fejlettségi szintjét, érdeklődési köreit, az aktualitásokat és az alkalmi helyzeteket. A vizuális játékok tervezést, nagy odafigyelést, kreativitást igényelnek a pedagógusoktól és a gyerekektől egyaránt. Egy gyermeki gondolat éppúgy tovább vihet egy játékot, mint a tervezett pedagógiai irányítás. Egyfolytában keresni kell a lehetőségeket, hogy a játék, az alkotás, a tanulás és a munka igazi örömforrás maradjon a gyerekek számára.

A pedagógus elsőrendű feladata az értelmileg akadályozott gyerekek alapos megismerése, hogy a bennük rejlő képességeket maradéktalanul ki tudják bontakoztatni. Az értelmi sérült gyermekeknél a kézügyesség és esztétikai érzék fejleszthető, ezekre a képességekre támaszkodhatunk. Mivel a tanulóink képesek valamiféle alkotásra, az absztrakt formák világában is jól érzik magukat, valamint a műalkotások bizonyos szintű befogadására is alkalmasak, a kreatív vizuális tevékenységek célja az önkifejezés fejlesztése, s ezzel a személyiség harmonikusabbá tétele legyen.

Az általunk összegyűjtött vizuális játékok akkor érik el céljukat, ha további gondolkodásra, kísérletezésre, és újabb játékok kitalálására ösztönzi a pedagógusokat és a gyerekeket egyaránt. „Minden alkotás és minden tárgy csak akkor él maradandó módon, ha az önkibontakoztatás titkát sugározza.”

(Baktay Patrícia-Koltai Magdolna: Beszélő tárgyak 5. oldal)