

Lázár Katalin: Mozgásos ügyességi és erőjátékok felhasználása az óvodában 2.

Az előző részben már bemutattuk a mozgásos ügyességi és erőjátékok típuscsoportját, s volt szó arról is, hogy az ebben a részben található sokféle játék igen sokoldalúan felhasználható. Ott bemutattunk az ölbeli gyermek játékaihoz közel álló változatokat (hordozó, hintázás ülőhintán), libikókázást, forgást, verespecsenyét, utánozó és szerepjátszó játékokat, futást. A típuscsoport játékaiknak egy része különféle ügyességeket, fürgeséget, együtt való mozgást fejleszt: ebben a részben ilyenekkel foglalkozunk.

Guggolós körjáték

Elsősorban kicsik, 3-6 évesek játéka, az óvodában kitűnően használható mozgásfejlesztésre és énektanulásra egyaránt. A mozgásfejlesztés itt abból áll, hogy a kicsik tudjanak egymáshoz igazodva körbejárni, és úgy leguggolni, hogy ne essenek el: ezt is segíti a kézfogással járás. A játszó a körbejárás közben énekelnek, és a dal végén guggolnak le, mindannyian egyszerre. A guggolás más játékokban is előforduló elem, itt azonban ez a játék magja.

A játékhoz igen sokféle szöveg kapcsolódik, ezek között van olyan is, amit azért érdemes említeni, hogy kerüljük használatát, terjesztését. Ez a „Dombon török a diót, a diót” kezdetű műköltési eredetű szöveg, amelyet az óvodák, iskolák már a múlt században mindenhol elterjesztettek. A tanításra, népszerűsítésre alkalmas szövegeknek, dallamoknak itt azokat a változatait mutatjuk be, ahonnan van erdélyi adatunk.

kotta: Keringő bába
kotta: Kerem borsó
kotta: Én kis kertet kerteltem
kotta: Ég a gyertya, ég

Kifordulós körjáték

A játszó körbeállnak, megfogják egymás kezét, és énekelve körbejárnak. A dal végén valakinek a nevét (keresztnevét) éneklük; az a játszó kifordul, s ezután háttal a kör középpontjának jár tovább. Utána a mellette álló nevét éneklük, és így tovább, amíg mindenki ki nem fordul. Egyes változatokban a név éneklésére az összes olyan nevű játszó egyszerre kifordul. Számos adatban említik, hogy utána be is fordulnak ugyanígy.

Itt a mozgásfejlesztést nemcsak az jelenti, hogy a gyerekek egymáshoz igazodva körbejárnak, hanem az is, hogy előbb-utóbb mindenki megtapasztalja, hogyan járjon a körnek háttal.

kotta: Lánc, lánc, eszterlánc
kotta: Lánc, lánc, lánc
kotta: Ispiláng, ispiláng
kotta: Hej, gerenda, gerenda
kotta: Kis ruca úszik

Hol az olló

Ebben a játékban valakinek nem jut hely. A hely többnyire egy fa, de ha az udvaron nem annyi a fa, mint amennyit szeretnénk, és nem úgy helyezkednek el, akkor le lehet tenni a földre egy-egy zsebkendőt, vagy akár cipőket, papucsokat, vagy bármi egyebet, ami jól

látszik. Eggyel kevesebbnek kell lennie, mint ahányan játszanak (az óvónéni is nyugodtan beállhat). Mindenki odaáll egyhez: valakinek nem jut.

Akinek nem jutott, az odamegy valakihez, és kérdezi, az meg felel.

Komámasszony, hol az olló?

A harmadik (v. más) szomszédban.

Hosszúfalu (Brassó)

Seres András: Barcasági magyar népköltészet és népszokások

Bukarest, 1984. 635.

A végén mindenki szalad, másik helyet kell keresnie: akinek most nem jut, az lesz a következő kérdező.

A fejlesztés itt a fürgeségre, a leleményességre és a figyelem összpontosítására is vonatkozik. Amelyik gyerek elbámészkodik, az biztosan kérdező lesz, ha többen is ugyanazt a helyet választják, akkor annak van esélye, aki fürgebb, és annak, a gyorsabban tud változtatni az elhatározásán, és másik helyet választani. A kérdező nyilvánvalóan azt a helyet választja, ahol éppen áll.

Nyulak, ki a bokorból

A játék ugyanaz, mint a Hol az olló, de itt nincs beszélgetés, és a földre tett tárgyra sincs szükség: helyette a játszó körbeállnak, egy a kör közepére megy. A többiek rajzolnak maguk elé egy-egy kört a földre, amibe beleállnak. Eggyel kevesebb lesz a kör, mint ahányan játszanak. A kör közepén álló elkiáltja magát:

Nyulak, ki a bokorból!

Galambod (Maros-Torda)

Veress Ilona: Mezőcsávási gyermekfolklór

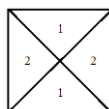
Bukarest – Kolozsvár, 2002. 1466.

Erre mindenki kiszalad a körből, és beszalad egy másikba. Akinek nem jut, az megy a kör közepére, és az kiált legközelebb.

Másfajta játékok azok, amelyekben ugró mozgás a játék központja: ezek közül itt ugróiskola-fajtákat közlünk, amelyekből a legtöbb fajtát Erdélyből ismerjük. Ezek elsősorban az ábra szerint különböznek, amit végig kell ugrálni, de különböző játékmódok is megjelennek bennük: vannak dobókő nélkül és dobókővel játszottak, az utóbbiak között pedig vannak olyanok, ahol a követ dobni és fölvenni kell, de olyanok is, ahol a követ egyik kockából a másikba kell rugdalni ugrálás közben. A szabályok mindenhol ugyanazok: nem szabad vonalra lépni, egy lábon ugráláskor a másik lábat letenni, dobókővel játszott változatoknál a dobókő sem eshet vonalra, és a megfelelő kockába kell találni vele.

Ezeknek a játékoknak a fejlesztő hatása elsősorban az egyensúlyra vonatkozik, de nem csekély ügyességet igényel akár az úgy ugrálás, hogy a játszó ne lépjen vonalra, akár úgy, hogy a kavicsot, cserépdarabot is megfelelőképpen rugdalja közben. Az ugrálás különböző módjainak elsajátítása nagy könnyebbséget jelenthet a tánctanulásban is.

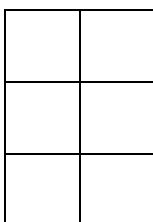
Várazás 1.



Korond (Udvarhely)
MTA BTK Zenetudomány Intézet
Leltári szám 64966

Az első játzó beugrik egy lábbal az alsó 1-es háromszögbe, aztán terpeszben a két 2-esbe, végül megint egy lábbal a felső 1-esbe. Ott szintén egy lábon ugorva megfordul, ismét terpeszbe ugrik a 2-esekbe, egy lábbal az 1-esbe, és ki. Ha vonalra ugrik vagy az 1-es háromszögekben leteszi a lábát, akkor „le van”, jön a következő játzó.

Trisezés

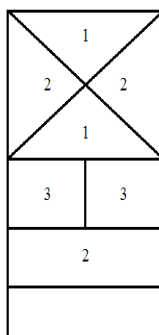


Jobbágytelke (Maros-Torda)
MTA BTK Zenetudományi Intézet
Leltári szám 80789

Az első játzó terpeszben ugrik az első két kockába, onnan megint terpeszben a második kettőbe és a harmadik kettőbe. Ott egy ugrással megfordul, és visszaugrál.

Ebben a változatban van egy nehezítő mozzanat is: megfordulásakor keresztben maradnak az ugráló lábai, és visszafelé keresztben lévő lábakkal ugrál. Vonatra ugrani nem szabad. Az óvodában ez nem biztos, hogy sikerül, mert a kicsik lábai viszonylag rövidebbek: ebben az esetben ez a szabály nyugodtan elhagyható. A játék a páros lábbal ugrás egyik legkorábbi gyakorlása, a gyerekek boldogan csinálják, és később segítségükre lehet táncmotívumok megtanulásában is.

Várazás 2.

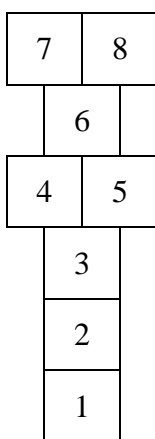


*

Korond (Udvarhely)
MTA BTK Zenetudományi Intézet
Leltári szám 64965

Érdekes módon itt a kockák és háromszögek meg vannak számozva, de nem sorban, az első kocka pedig szám nélküli, talán azért, mert abba soha nem ugranak, de oda teszik a cserépdarabot vagy kavicsot. Az első játzó a csillaggal jelölt helyről egy lábbal a kettes kockába ugrik, onnan terpeszben a két hármásba. Onnan megint egy lábbal az 1. számmal jelölt alsó háromszögbe, onnan két lábbal a 2. számokkal jelölt két oldalsó háromszögbe, és megint egy lábbal a felsőbe. Ott egy lábon ugorva megfordul, és ahogy fölfelé ugrált, ugyanúgy visszafelé is végigugrál a rajzon. A kettes kockába érve fölveszi a cserépdarabot vagy kavicsot, és a szám nélküli kockán egy lábbal átugrik. Itt sem szabad vonalra ugrani, a másik lábat egy lábon ugrálás közben letenni, és a cserépdarabot vagy kavicsot vonalra dobni: hiba az is, ha nem a megfelelő kockába dobják. Ha a játzó hiba nélkül végigjárja, akkor megvan, és következik a másik játzó.

Várazás 3.



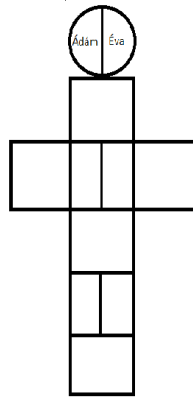
Korond (Udvarhely)
 MTA BTK Zenetudományi Intézet
 Leltári szám 64967

Ehhez az igen gyakori, közismertnek mondható rajzhoz Korondon egy olyan játékmód tartozik, amely olvasva igen bonyolultnak tűnik: mindenesetre érdemes kipróbálni, úgy kiderül, hogy egyáltalán nem bonyolult, csak különbözik a megszokott változatoktól. Lényege, hogy a kavicsot minden ugrás előtt fölveszik, eggyel előrébb dobják és oda ugranak, ahol a kavics előzőleg volt. Tehát:

Az első kockába teszik a kavicsot vagy cserépdarabot. Az első játzó egy lábon megáll a rajz (a vár) előtt, így állva fölveszi a kavicsot, bedobja a kettes kockába, ő pedig beugrik az egyesbe. Aztán megint fölveszi a kavicsot a kettes kockából és bedobja a hármásba, majd beugrik a kettesbe, fölveszi a kavicsot a hármásból és bedobja a négyesbe, átugrik a hármásba. Fölveszi a kavicsot a négyesből és átdobja az ötösbe, beugrik a négyesbe, fölveszi a kavicsot az ötösből, bedobja a hatosba. Idáig végig egy lábon volt, úgy hajolt le és úgy ugrott tovább: most két lábra állhat (egyik lába a négyesben marad, a másikat az ötösben leteszi). Kicsit megpihenhet, aztán az ötös kockába áll egy lábbal, a hatosból fölveszi a kavicsot és a hetesbe dobja, egy lábbal ugrik a hatosba. A hetesből fölveszi a kavicsot, átdobja a nyolcasba, és a hetesbe ugrik egy lábbal. A nyolcasból fölveszi a kavicsot, és a helyébe leteszi a másik lábát. Terpeszugrással megfordul, a kavicsot a hatos kockába dobja, egy lábra áll, fölveszi a hatosból, bedobja az ötösbe, és ugyanúgy, ahogy fölfelé ment, visszaugrál lefelé.

A többi szabály ugyanaz, mint az előzőekben: ha a játék közben a kavics vonalra esik, vagy nem a megfelelő kockába, vagy a játzó leteszi a lábát vagy vonalra ugrik, jön a következő játzó. Akinek először sikerül hibátlanul végigjárnia, az nyer, de a többiek próbálkozhatnak tovább, sőt ő is, ha megint rá kerül a sor.

Emberpickő



Beresztelke (Maros-Torda)
MTA BTK Zenetudományi intézet
Leltári szám 68863

Az első játzó az első kockába dobja a cserepet, aztán egy lábon kezdi végigugrálni a rajzot. Ahol a kocka felezve van, ott kis terpeszben két lábra ugrik. Ahol felezve van, és kétoldalt még van egy-egy kocka, ott először kis terpeszbe ugrik, aztán nagyba úgy, hogy a lábai a kétoldalt lévő kockákban legyenek, utána megint vissza kis terpeszbe: ebben a sorban maradván tehát hármat ugrik. Aztán megint egy lábbal, és a fejbe két lábbal. Ott terpeszugrásban megfordul, és ugyanígy ugrál visszafelé is. Az első kockában lehajol és fölveszi a cserepet.

Ha sikerül hiba nélkül végigjárnia, akkor a második kockába (a felezett kocka egyik felébe) dobja a cserepet, majd a harmadikba (a felezett kocka másik felébe). Ha hibázik, jön a következő játzó, és amikor újra rá kerül a sor, ott folytatja, ahol elrontotta, abba a kockába dob.

Ha már a fejnek is dobott mindkét oldalába, következik a hunyás. Fölemelt fejjel vagy becsukott szemmel járja végig a rajzot (itt nem kell ugrálni) úgy, hogy ne lépjen vonalra, és ne maradjon ki kocka. A felezett kockáknál egyik lábával az egyik, a másikkal a másik kockafélbe lép. Ha jól lép, a többiek mondhatják (nem kötelező): zi, zi! Ha rosszul, azt mondják: zo, zo! Akkor megjegyzi, hogy hol tart, és amikor újra rá kerül a sor, onnan folytatja. Ha sikeresen végigment az egészen, akkor visszamegy az első kocka elé, háttal áll a rajznak, és hátradobja a cserepet. Ha az beleesik egy kockába, az az övé, beikszeli, és azt a többieknek át kell ugorniuk, ő viszont ott leteheti a másik lábát is. Ha már beikszelt kockába talál, beikszelhet egy másikat.

Addig játsszák, amíg ki nem alakul az a helyzet, hogy már nem tudják végigugrálni a rajzot, mert annyi kocka van beikszelve. Ha úgy ikszelnek, hogy azért mindenki tud ugrálni, akkor addig, amíg minden kockát be nem ikszel valaki.

Ebben a játékban a hunyás a nehéz: szerepe a mozgásmemória ellenőrzése, a figyelem összpontosítása. Ha valaki jól figyelt, hogy mekkorát ugrott, ez segítheti a rajz végigjárásában. A rajz viszont érdekes, a kis és nagy terpesz a játékgyűjteményben jelenleg található változatok között egyedülálló. Ha a gyerekeknek a hunyás túl nehéz, nem érdeklí

őket, ki is hagyhatjuk: marad a kockák beikszelése, ezeket az elemeket mindenhol kedvelik, szívesen játsszák.

Várazás 4.

4	3
5	2
6	1

Korond (Udvarhely)
MTA BTK Zenetudományi Intézet
Leltári szám 64963

Itt úgy kell ugrálni, hogy az 1. számú kockába dobnak egy cserépdarabot, és azt végigrugdadják a kockákon a számozás sorrendjében. Ha a kocka vonalra kerül, vagy a játzó ugrik vonalra, kiesik és jön a következő. Azt számolják, hogy kinek hány kockán sikerült jól ájtutni: előre megállapodnak, hogy meddig (20, 25, 40, több, kevesebb is lehet) játsszák, és aki azt először eléri, az nyert. Kezdhetik előlről.

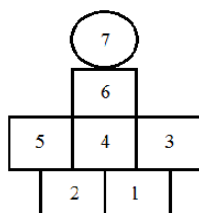
Pickó 1.

4	
5	3
2	
6	1

Beresztelke (Maros-Torda)
MTA BTK Zenetudományi Intézet
Leltári szám 70198

Az első játzó egy kavicsot vagy cserépdarabot dob az 1. számú kockába. Egy lábbal úgy ugrál végig a rajzon, hogy a kavicsot maga előtt rugdossa. Ha végigugrálta a rajzot, a 2. kockába dobja a kavicsot, és onnan rugdalja végig, majd a 3., 4., 5. és 6. kockába is. A végén már csak a végigugrálás marad. Az nyer, aki először körbeér.

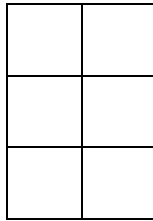
Fucs



Gyimesközéplök (Csík)
MTA BTK Zenetudományi Intézet
Leltári szám 70142

Ebben a rajzban úgy ugrálnak, hogy végig mindenhol egy lábon maradnak. A kavicsot az első kockába teszik, és a számok sorrendjében a kockákon végigrugdaltják. Itt az is számít, ha nem jól rúgják, tehát ha vonalra esik vagy nem a következő kockába megy. Az nyer, akinek először sikerül végigrugdálni, és a 7-be is úgy rúgja be, hogy közben nem hibázik. Persze itt sem teheti le a másik lábát, és itt sem ugorhat vonalra.

Pickó 2.



Beresztelke (Maros-Torda)
MTA BTK Zenetudományi Intézet
Leltári szám 55978

Itt úgy ugrálnak a kockákban, hogy az első játzó a bal oldali alsó kockába dob egy kavicsot, aztán a rajz bal oldali kockáin ugrál fölfelé úgy, hogy mindig egy kockával tovább rugdalja a kavicsot is. A jobb oldali kockákban ugyanígy ugrál lefelé.

Ha végig tudja rugdalni a kavicsot a rajzon, következik a hunyás: csukott szemmel vagy fölemelt fejfel kell végiglépkedni a kockákon az ugrálás sorrendjében, hogy ne lépjen vonalra és egy kockát se hagyjon ki. Itt is érvényes, hogy ha jól lép, a többiek mondhatják (nem kötelező): zi, zi, ha pedig rosszul, azt mondják: zo, zo! Akkor megjegyzi, hogy hol tart, és amikor újra rá kerül a sor, onnan folytatja. Ha sikeresen végigment az egészen, akkor visszamegy a rajz elé, háttal áll neki, és hátradobja a kavicsot. Ha az beleesik egy kockába, az az övé, beikszeli, és azt a többieknek át kell ugorniuk, ő viszont ott leteheti a másik lábát is. A kavicsot viszont neki is át kell rúgnia rajta, az nem állhat meg az ő kockájában sem. Ha már beikszelt kockába talál, beikszelhet egy másikat. Addig játsszák, amíg minden kockát be nem ikszelnek.

A hunyást érdemes itt gyakorolni, ebben a rajzban könnyebb, mint az emberpickőben a felezett kockákkal és a nagy terpesz két oldalsó kockájával.