



## A drámajáték szerepe az érzelmi intelligencia fejlesztésében az óvodai mindennapokban



Vörösmarthy-Fodroczy Mónika

Soproni Egyetem Roth Gyula Erdészeti és Vadgazdálkodási Tudományok Doktori Iskola  
PhD-hallgató 0009-0007-4838-4495

### KEYWORDS

- sustainability*
- environmental education*
- social competencies*
- drama pedagogy*
- drama games*
- folktales*
- emotional intelligence*
- creativity*
- experience*
- preschool practice*

### KULCSSZAVAK

- fenntarthatóság*
- környezeti nevelés*
- szociális kompetenciák*
- drámapedagógia*
- drámajáték*
- népmese*
- érzelmi intelligencia*
- kreativitás*
- élmény*
- óvodai joggyakorlat*

### ABSTRACT

**The Role of Drama Activities in Developing Emotional Intelligence in Everyday Preschool Life** | The 2011 CXC Act on National Public Education states that public education's tasks include fostering sustainable development and promoting a healthy lifestyle. Developing emotional intelligence (EQ) is essential in environmental and sustainability education, as EQ significantly influences an individual's abilities, enabling or hindering them. Drama pedagogy is an effective educational method for developing EQ, as it enhances communication, social, and problem-solving skills through experiential learning. Drama activities positively impact self-confidence, creativity, empathy, and cooperation-qualities essential for a personality that lives in harmony with nature and responds sensitively to environmental challenges. Drama pedagogy aims to change the understanding and values within the individual. This study explores the impact of drama activities on personality development and provides examples of preschool drama games.

### ABSZTRAKT

A 2011. évi CXC. törvény a nemzeti köznevelésről kimondja, a köznevelés feladata a fenntartható fejlődésre és az egészséges életmódra nevelés. Az érzelmi intelligencia (EQ) fejlesztése kulcsfontosságú a környezeti és fenntarthatóságra nevelés során, hiszen az EQ döntően befolyásolja az egyén adottságait, érvényesíti vagy gátolja azokat. Fejlesztésére hatékony nevelési/oktatási módszer a drámapedagógia, mely élményeken keresztül fejleszti a kommunikációs, szociális és problémamegoldó készségeket. A drámajátékok pozitív hatással vannak az önbizalomra, kreativitásra, empátiára, együttműködő képességre, mely tulajdonságok meglétét feltételezi a természettel harmóniában élő és annak problémáira érzékenységgel reagáló személyiségtípus. A drámapedagógia célja, hogy megértésszerű változást, illetve értékváltozást idézzon elő az egyénben. A tanulmány ismereti a drámajátékok személyiségre gyakorolt hatását, illetve példát ad óvodai drámajátéokra.

## Bevezető

Az ENSZ által közölt adatok riasztóak: amennyiben a világ népessége 2050-re eléri a 9,8 milliárd főt, a jelenlegi életmód fenntartásához három bolygónak megfelelő mennyiségre lesz szükség. A népesség folyamatosan növekszik, bolygónk kifogy az erőforrásokból. Az emberi tevékenység a Föld felszínének csaknem 75 százalékát megváltoztatta.<sup>1</sup> (Sustainable Development Goals, 2024). A Párizsi

<sup>1</sup> Sustainable Development Goals, URL: <https://tinyurl.com/n9pk6jcd>

e-mail: vorosmarthy-fodroczy.monika@phd.uni-sopron.hu | Cím: H-9400 Sopron Bajcsy-Zsilinszky utca 4.

Megállapodás (2015) célja a globális átlaghőmérséklet emelkedés 2 °C alatt tartása, az iparosodást megelőző szinthez képest<sup>2</sup> (Európai Tanács, 2024). Polgár (2023) vizsgálatai alapján, az erdőben végzett tevékenységek közül a fahasználat okozza a legjelentősebb emberi beavatkozásból eredő környezeti hatást, amely befolyásolja a szén-dioxid mérleget. A világ vezetői, a 2015-ös ENSZ csúcstalálkozón elköteleződtek amellett, „[...] hogy véget vetnek a szegénységnek, megküzdenek a klímaváltozással. [...] A 2030-as fenntartható fejlődési keretrendszer egy jobb jövőt kínál bolygónk egészének és emberek milliárdjainak világszerte [...]”<sup>3</sup> (UNESCO, Magyar Nemzeti Bizottság, 2024). Az emberiség közös feladata a természet óvása.

A nevelésben-oktatásban fontos szerepet kap a környezeti, fenntarthatóságra nevelés. A törvényi szabályozók (Nemzeti Alaptanterv, Óvodai Nevelés Országos Alapprogramja, Nemzeti Környezeti Nevelési Stratégia, Nemzeti Környezetvédelmi Program, Nemzeti Környezet-egészségügyi Akció Program) rávilágítanak arra, hogy a társadalom fenntartható fejlődésének feltételeit a fenntarthatóságra és az egészséges életmódra nevelés teremti meg. Az óvodai nevelés célja, hogy a gyermekben pozitív érzelmi viszony alakuljon ki a természet iránt. A kirándulás, a közös élmények, családi napok, az erdőben lévő szabad játék és felfedezés egyaránt alkalmasak arra, hogy a gyermek élményeket szerezzen és ezáltal kötődni kezdjen a természethez. Az óvodapedagógus lehetőséget kínál a spontán, illetve szervezett tapasztalatszerzésre, ismeretbővítésre, valamint pozitív hatással van a gyermek személyiségére. Az érzelmi intelligencia fejlesztése kulcsfontosságú a környezeti-, fenntarthatóságra nevelés szempontjából, érzékennyé teszi az egyént nemcsak embertársai, hanem a természeti környezet irányába is. Az önreflexió, felelősségvállalás elengedhetetlen ahhoz, hogy az ember felismerje, és ha szükséges módosítsa saját viselkedését, szokásait. A hatékony kommunikáció, konfliktuskezelés elősegítheti a fenntarthatósági célok eléréséhez szükséges közös döntéshozatalt, együttműködést. *„Fontos, hogy minden korosztály, így az óvodáskorúak is, elsajátítsák a megfelelő ismereteket, kialakuljon bennük egy olyan attitűd és cselekvőképesség, amellyel később valóban hozzájárulhatnak a természet védelméhez”* (Pásztor & Kiss, 2023:313).

Az óvodában játszik a gyermek, az egész személyiség fejlődhet, folyamatos az interakció gyermek és környezete között. A gyermeki kíváncsiságra épül az összes tevékenység. Vajon melyik az a pedagógiai módszer, mely alkalmas arra, hogy játékosan pozitív hatást gyakoroljon a személyiségre?

---

<sup>2</sup> Európai Tanács, URL: <https://tinyurl.com/4muu33nk>

<sup>3</sup> UNESCO. Magyar Nemzeti Bizottság, URL: <https://tinyurl.com/2m2htrws>

## Szakirodalmi áttekintés

A játék egyidős az emberiséggel. Jelentőségét már az ókorban felismerték és papírra vetették. Tette ezt példának okáért Platón „Az Állam” és Arisztotelész „Politika” című munkájában. Quintilianus olyannyira hangsúlyossá tette a játék fogalmát, hogy egyenesen a tanítás egyik legfontosabb eszközének nevezte. Azonban a középkor gyermek szemlélete a gyermeki játékot haszontalan tevékenységgé, sőt a gyermeki léhaság jelképévé tette. A látásmód csak az 1600-as években kezdett megváltozni, Comenius a játékot nem csak kisgyermekkorban, hanem felnőttkorban is fontosnak tartotta (Pásztor, 2022). Nézete szerint: „[...] a játék éppúgy használ a test egészségének, mint a lélek gyarapodásának, [...] úgy kell játszani, hogy játékaink a komoly tevékenységeknek előjátékai legyenek.” (Comenius, idézi Pásztor, 2022:14)

„Kortól és nemtől függetlenül a játék az életünk része” (Pásztor, 2022:10), ma már köztudott, a gyermek alapvető igénye, amit a tevékenységek tervezésénél figyelembe vesz az óvodapedagógus. A leggyöngyözőbb, legtermészetesebb óvodai tevékenységek a pillanatnyi játékból származnak, mely az óvodapedagógustól nagyfokú kreativitást, széleskörű szakmai tudást és rugalmasságot igényel. A drámapedagógia alkalmazása segíti a kívánt rugalmasságot, bármilyen óvodai tevékenységbe beilleszthető. Nemcsak egy módszer, hanem egy szemléletmód, melyben számos tudomány és művészeti ág jelen van. Interdiszciplináris, szoros kapcsolatban áll a pedagógiával, pszichológiával, színházművészetrel. Napjaink pedagógiájának legfontosabb feladata, hogy olyan gyermekeket neveljen, akik képesek együttműködésre, csapatmunkára, és kreativitásuk, fantáziájuk segítségével, ki tudnak lépni a sémákból. Bátrak, önazonosak és empátikusak, mely képességek elengedhetetlenek a fenntartható életmód kapcsán is. A drámapedagógia módszerével teljesebbé tehető ezen képességek kibontakoztatása; a népmese alkalmas arra, hogy a játékokhoz szükséges kapcsolat könnyen megteremtődjön.

A tanulmány ismerteti a drámajáték személyiségre gyakorolt hatását, illetve példát ad olyan óvodai drámajátéka, mely népmesei elemekre épül.

## Érzelmi intelligencia

Comenius rávilágít a következőre: „Minden, ami nyilvánosság előtt játszódik, olyan, mint a színház. Éppen ezért, akiket rövid időn belül a közéletbe küldenek, úgy neveljék, hogy ott megfelelően állják meg a helyüket, s a rájuk bízott feladatokat kellően végezzék el.” („Schola Ludus”, Sárospatak” (1656), idézi Gabnai, 2015:9).

Goleman szerint az életben való helytállásban az érzelmi intelligencia (EQ) fontosabb, mint az általános intelligencia. A legfőbb képesség, hiszen döntően befolyásolja az egyén adottságait, érvényesíti vagy gátolja azokat. Nagymértékben hozzájárul ahhoz, hogy az ember felismerje, értelmezze, kifejezze, kezelje saját és mások érzelmeit. Hatással van a szociális kompetenciákra, úgymint kommunikáció, együttműködési képesség, problémamegoldás, empátia, konfliktuskezelés (Goleman, 1995). Kádár szerint az EQ nem fontosabb, mint az IQ, az azonban bizonyosan elmondható, hogy „[...] az érzelmi és értelmi intelligencia kiegészíti egymást, egyik hiánya sem pótolható a másik túlsúlyával” (Kádár, 2012:185). Az érzelmileg intelligens személy képes szabályozni saját és mások érzelmeit (ami elengedhetetlen a konfliktuskezelésben és a problémamegoldásban), éntudatos, kapcsolatban áll érzelmeivel és felelősséget is tud vállalni azokért, értékeli saját magát, fontos számára az önmegvalósítás. Önmaga elfogadása előfeltétele annak, hogy másokat is el tudjon fogadni. (Kádár, 2012) „*A magas önértékelésű személy magas elvárásokat fogalmaz meg saját magával szemben, és hiteles akar lenni*” (Kádár, 2012:191).

Míg az érzelmi intelligenciának fontos szerepe van az érzelmek felismerésében, kezelésében, szabályozásában, a kreativitás az új ötletek és megoldások generálásának képessége. A kreativitás jelentős hatással van az egyén problémamegoldására, önkifejezésére, mivel lehetővé teszi a világ újszerű megközelítését (Gabnai, 2015). Guilford megfogalmazásában, a kreatív emberre rugalmasság, eredetiség, általános problémaérzékenység jellemző, alkotó, divergens gondolkodású, többféle megoldást keres egy adott problémára (Guilford, 1950).

### **A drámajáték, mint a személyiségfejlesztés eszköze**

Gabnai megfogalmazásában, a drámajáték az ember ősi játékkedvére épít, egyfajta cselekvő megnyilvánulás. Az emberek egymás közötti kölcsönhatásait jeleníti meg, a szerepjáték elemeit használja. A drámapedagógia a dráma és a színház sajátosságos egyvelegét használja a nevelésben, játékkal és különböző gyakorlatokkal segítve az átélést. Tudatosan kialakított helyzeteket használ egy határozott cél elérésére (Gabnai, 2015). Pinczésné szavaival élve „[...] *a drámapedagógia a személyiségfejlesztésnek olyan módszere, amelynek során az egyén ismeretei, készségei, képességei, társas kapcsolatai a nevelő (drámatanár) által irányított, csoportban végzett, közös dramatikus cselekvés révén fejlődnek*” (Pinczésné, 2003:33-36). A játékok során „[...] *a résztvevőknek fejlődik az empátias képességük és toleranciájuk, s így a közösségi létezésben a mellérendelési viszony, a másik személyiségének és nézeteinek tisztelete lesz számukra a természetes*” (Pinczésné, 2003:33-36).

A drámajátékok az emberépítést célozzák, komplexitás jellemzi őket, transzferhatásuk erős. A gyakorlatok megtanítják a játszót csapatban gondolkodni, bízni a társakban, kiállni a vélemény, az egyetemes igazság mellett, megmutatják hányféle nézőpontja van egy-egy történetnek. Segítenek egymáshoz kapcsolódni. A különféle drámajátékok alkalmasak arra, hogy fejlesszék a kognitív funkciókat, a kommunikációs-, koncentrációs képességet. A dramatikus rögtönzések, improvizációk segítségével fejleszhető az alkotó erő, kreativitás. A szerepbe helyezkedést igénylő játékok, szituációs gyakorlatok hatással vannak az érzelmi intelligenciára, fantáziára, kreativitásra, azáltal, hogy a résztvevők különböző karakterek érzelmeibe, szituációiba helyezkednek. Ezek a játékok gyakran valamilyen probléma megoldását, közös döntéshozatalt igényelnek. A játékszituációkban az egyén felülvizsgálhatja saját érzelmeit, viselkedését, mely az önreflexió fejlődését segíti (Gabnai, 2015). A drámapedagógia eszköze a cselekedtetés, amibe különböző részképességeket fejlesztő gyakorlatok, szituációs játékok, szerepvállalást igénylő rögtönzések, fantáziajátékok tartoznak. A játékok kiválasztása a fejleszteni kívánt terület és az életkor szerint változhat (pl. érzékszervet finomító, koncentráció-fantázia fejlesztő; mimes-improvizatív; ön, társismereti, bizalomjátékok stb.). Külön csoportba kategorizálható a dramatizálás és drámaépítés, melyek rögtönzésre és improvizációra épülnek. Általában a játékok a személyiség, képesség több területét veszik igénybe, egyszerre több területet fejlesztenek, támogatják a spontaneitást és az eredetiséget (Gabnai, 2015). Bolton felosztásában hat tevékenység típus különböztethető meg: „A” – szabályjáték; „B” – dramatikus játék; „C” – színház; „D” – tanítási dráma; „E” – szakértői dráma; „F” – színházi nevelési program (Bolton, 1993).

A drámajáték a nevelés sajátos eszköze. Lényeges eleme a drámaiság, amely akárcsak a mesében, feszültségteremtő, sorsfordító hatású. A drámajáték a „mintha” világába kalauzolja a gyerekeket, aminek természetes közege az óvoda. Az óvodában ugyanaz a drámajátékok célja, mint a későbbi korosztályoknál: a gyerekek megismerjék maguk és társaik érzelmeit egy-egy gesztus vagy hanglejtés tükrében; a különböző szituációkban, élethelyzetekben pontosan fejezzék ki magukat. Könnyen vegyenek fel kapcsolatot; megfelelő empátiás készséggel és önmegvalósító szándékkal rendelkezzenek. A játékok célja a szociális és esztétikai érzékenység kialakítása is. Új ismeretek átadása nem fő cél, azonban járulékos elem lehet (Gabnai, 2015). A csoportos játéktevékenység együtt játszást feltételez. Az óvodapedagógus szintén játészó, személyisége, kompetenciái, ahogy a vele együtt játszók számára is, folyamatosan fejlődik. A drámajáték során együtt építenek fel akár egy egész birodalmat, aktívan részt vesznek benne, a pedagógusszerepek elmosódnak. A tevékenység úgy nevel, tanít, hogy közben élményt ad, feszültséget old, önismeretre nevel, miközben partneri viszony alakul ki az együtt játszók között.

## Népmese és drámajáték

A népmese bepillantást enged az ősi néphit világába, a történetek által népszokások, a mindennapi élet elemei, az adott nép múltja-jelene, világról alkotott elképzelése, bölcseletei, az emberi élet tapasztalatai ismerhetők meg.<sup>4</sup> Bruno Bettelheim „A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek” című művében részletesen foglalkozik azzal, hogy a mesékben, az élet törvényei, szituáció, nehézségei jelképes formában vannak jelen. A mese, ahogy írja, az egyetlen irodalmi műfaj, amely utat mutat a gyermeknek, rávilágít arra, hogyan találja meg helyét az életben, hogyan fedezze fel saját identitását. A mese belső konfliktust jelenít meg, de ezt nagyon árnyaltan teszi, ahogyan azt is, hogyan lehet ezt megoldani és továbblépni valami nagyobb, egyetemesebb bölcsesség felé. A mese hőst nem akarja ránk erőszakolni, egész meseszövése olyan közvetlen és egyszerű, hogy egy kisgyermek sem érzi úgy, hogy elvárnak tőle valamit, amit nem tud teljesíteni. A mese nem követel, ellenkezőleg, reményt és szárnyakat ad és azt ígéri, hogy a végén minden jóra fordul (Bettelheim, 2013). A mese nemcsak a mindennapi praktikus kérdésekre ad választ, hanem segítségével megérthetjük, megérezhetjük a lét mélyebb összefüggéseit. A mese hőse folyton úton van, tapasztalatokat szerez, az ember megtanulhatja tőle, hogy a cél csak akadályok útján érhető el, illetve, hogy egy gondolatnak csak akkor van értelme, ha megvalósítják (Boldizsár, 2010). Bettelheim szerint, a mesét hallgató gyermek sikeresebben szembe tud nézni a kihívásokkal (Bettelheim, 2013:63-67).

A népmesék tökéletes helyszínei a drámajátékoknak, hiszen szereplői, csodálatos lényei, tárgyai ismerős közeg a gyermekeknek, segítségükkel könnyen motiválhatók. Az általános, örök érvényű igazságot, mely a mesébe kódolt szimbólumokban található, mi felnőttek, már csak sejtjük, a gyerekek viszont annál pontosabban érzik.

A dramatizálás és a drámajátékok segítik a mese többféle nézőpontból való értelmezését. A spontán alakult mimes játékokba, szerepjátékokba gyakran és erőszertettel folynak bele az óvodapedagógusok. A szerepjátékok azonban nemcsak spontán alakulhatnak, hanem egy kis szervezéssel ki is alakíthatók. Jó kiindulópontok lehetnek népi játékaink (énekes-táncos játékok, dramatizáló játékok, népi misztériumjátékok, betlehemezés, balázsolás, pünkösddőlés, lakodalmas stb.), melyek legtöbbször alkalmas arra, hogy az egész csoport együtt játsszon.

A meséket szívesen adják elő a gyerekek, spontán, vagy szervezett keretek között is. A színházi világ formáiból számos ötlet meríthető, melyekkel gazdagítható az előadás. Az esetek többségében elég a minimális kellék, többnyire „csak” jelzésértékű, illetve olyan, aminek szimbólum szerepe nagy. A kendő tökéletesen jeleníti meg a különböző figurákat, hiszen a kendő színe, anyaga önmagában

---

<sup>4</sup> Népmese. Magyar Néprajzi Lexikon, URL: <https://tinyurl.com/42tdnfv2>

jelzésértékű. Olyan is előfordul, hogy a gyermekek maguk készítik el, vagy választják ki a csoportszobában lévő tárgyak közül a mese kellékeit. Ilyenkor szárnyalhat a fantázia, még csak az sem kell, hogy hasonlítson az adott tárgyra az eszköz, elég, ha a csoport megegyezik ebben és onnantól azzá válik. Az ilyenfajta dramatizálásnak számos előnye van. Átlátatja és megérteti a mese ok-okozati és időrendbeli összefüggéseit, növelhető vele a szereplési kedv, önbizalom, szókincs, memória. A mese szövegsémái, mondatsémái spontán épülnek be a gyerekek eszköztárába. A dramatizálás esélyt ad az improvizációnak, saját ötletek megvalósításának, így fejlődhet a kreativitás, fantázia, önérvényesítő képesség. A gyerekek empátiás készsége nő, hiszen játékkor figyelniük kell egymásra, csapatban szükséges gondolkodniuk. Szervezéskor, rendezéskor (amit szintén a gyerekek végezhetnek) térérzékük, koncentrációs készségük fejlődik. A gyerekek cselekvésen, mozdulatokon, játékon keresztül értik meg a mese erkölcsi mondanivalóját. Ezen dramatikus játékok során, fontos hangsúlyozni a képzeletbeliséget, a gyerekek szerepfelvétele a távolítást szolgálja, ahogy Neelands megfogalmazza azért: „[...] *hogy a résztvevők pszichés biztonságát megőrizzük. [...], az őket körülvevő kontextus időben és térben „eltávolítja” őket valós helyzetüktől és énjüktől. A fikció használata tehát a résztvevők énjének védelmére szolgál*” (Neelands, 2013:8).

### **Fehérlófia drámajáték**

Az élménypedagógiára való törekvés napjainkban elvárt, a drámapedagógia alkalmas módszer arra, hogy valódi élményt adjon. Amikor népmeséből alakul egy drámafoglalkozás, az óvodapedagógusnak érdemes projektben vagy tematikus hétben gondolkodni, hiszen a megszerzett tudás, tapasztalat így könnyebben elmélyülhet. Az ismeretek játékos formába való átadása mellett cél az, hogy a játék során a gyermek minél tovább a fantáziájára és a kreativitására támaszkodhasson, és lehetősége legyen önálló tapasztalatszerzésre.

A következőkben szeretnénk megosztani egy óvodai csoportra készült témahetet, ami amellet, hogy több terület fejlesztését célozza meg, felfedező tevékenységekből áll, közösségi élményhez juttatja a gyermekeket.

Kulcsszavai a következők:

- kapcsolat: mely során fejlődik az elfogadás, szociális érzékenység, kritikai érzék, kapcsolattartási készség;
- aktív tapasztalatszerzés: a tapasztalat miatt a tudás élővé, természetessé válik, a gyermek maga konstruálja tudását;

- élmény alapú tanulás: minél több érzékszerv bevonásával a megismerő folyamat tartósabb lesz, öröm és derű kíséri a folyamatot;
- kooperatív tanulás: a tanulás közösségben a leghatékonyabb, a csoportban végzett munka aktivizálja a képességeket.

Ahhoz, hogy egy drámafoglalkozás jól sikerüljön, elkerülhetetlen, hogy a csoport bizonyos értelemben már összeszokott legyen, minden kisgyermek biztonságban, otthonosan érezze magát. A különböző szabályjátékok, szituációs gyakorlatok segítenek abban, hogy bátrabbak, kifejezőbbek legyenek a gyermekek, illetve hogy a csoport jókedvűen megismerje egymást. Gabnai szerint, a játékok során nem a tökéletes kivitelezésen van a hangsúly, sokkal inkább az élő emberi kapcsolaton, a jelen pillanat találkozásában (Gabnai, 2015).

A Fehérlófia az egyik legarchaikusabb magyar népmese. Tél eleji, nyilas időszakhoz remekül illik, melynek szimbóluma a ló, a tetejettlen világfa/életfa. A hét komplex jellegű, a gyerekek Fanyűvő, Kőmorzsoló, Vasgyűrő népmesei szereplők bevonásával, különböző történelmi korokba látogathatnak, mint ottani „falulakók”, végig szerepben. Mindhárom alkalom során „megrendelésre”, létrehozhatnak valamit. A játék kezdetekor a gyerekek közösen alkotják meg a varázsszót/varázsmondókát, a hozzá való mozdulattal együtt, mely átviszi őket a fantázia birodalmába. (Fehérlófia szövetségeseinek szimbólumtartalma, a Pap Gábor által szerkesztett „Csodakút, tanulmányok a népmesékről” című kötetben belül, Makay László tanulmányából származik.) A program rugalmasan változtatható, a váratlan igényekhez, a gyermekek / a csoport fejlődési szintjéhez igazodik, pedagógiai elméletre tervezett, az életkori és fejlődésbeli sajátosságokat figyelembe veszi. A fejleszteni kívánt készségek mellé számos oktatási/nevelési tartalom kapcsolható. A program a konstruktív tanulás elméletére épít. Ahhoz, hogy több óvodai csoport egyszerre részt vegyen benne, óvodai szintű projekthétté alakítható (A Fehérlófia drámajáték tevékenység terve, a mellékletben érhető el.).

### **A Fehérlófia drámajáték reflexiója**

A programhoz nem feltétel a drámás jártasság a gyerekek részéről, életkoruknál fogva, szinte az első pillanattól elfogadják a szerepjátékot. Ezen jellegű tevékenységek, programok, mindig a fantázia birodalom benépesítésével, kontextus-építéssel kezdődnek, mikor is a gyerekek az óvodapedagógus kérdéseire adott válaszaikkal, tulajdonképpen kitalálják, „berendezik” az adott világot. A kérdéseket az óvodapedagógus teszi fel, amihez Neelands kérdéstechnikáját használja. A kontextus a gyerekekkel közösen épül egy „csak ott, abban a pillanatban létező” világgá.



<b>Kérdés típusa</b>	<b>Példák</b>
Ismeretszerző, információszerző	Miről játszunk?
Ismeretadó, információt hordozó	Mit vigyünk magunkkal?
Kutatásra ösztönző	Milyen a helyszín, ahol élnek? Milyen szokásai vannak az ott élőknek?
Ellenőrző	Így viselkednek a falusiak a vezető jelenlétében?
Döntésre készítő, az elágazásokat tisztázó	Városi vagy falusi emberek legyünk?
Véleményeket kereső	Te mit gondolsz erről a barátról?
Visszajelzéseket előhívó	Arra lennék kíváncsi, mit gondoltok erről a helyzetről?

*1. táblázat: Kérdés példák kontextusépítéshez.*

A kontextus építés után egy közösen megalkotott varázsszó segítségével, vagy egy megtanítani kívánt vers elmondásával, a csoport képzeletben átjut a kitalált helyszínre. Jelen példa csoportjában a gyerekek már jártak fantázia birodalomban, ezért amikor meghallották, hogy az óvodapedagógus oda készül, nyomban követték. A gyerekek tudták, rendtelenségben nem jutnak át, ahogy hangzavarban a birodalomnak még csak közelébe sem érnek (tulajdonképpen bármilyen szabály behozható ilyenkor, a gyerekek készséggel elfogadnak bármit, csak hogy végre induljanak, és játsszanak közösen). A drámajátékok zöme nagyfokú rugalmasságot kíván az óvodapedagógustól, a gyerek reakcióira folyamatosan reagálni kell, és úgy irányítani, hogy az észrevétlen maradjon. Az esetleges távolmaradókat a pedagógus figyelemmel kíséri.

### *1. nap*

*Fanyűvő, az erdőlakók korát idézte.*

*A gyerekek, az óvodapedagógussal együtt:*

- Közösen kitalálták, felépítették azt a világot, ahonnan Fanyűvő származik, mivel foglalatostkodnak ott az emberek, miért „nyüvik” a fát stb.
- Összegyűjtötték a csoportszobában fellelhető fából készült tárgyakat. A fával, annak tulajdonságaival, feldolgozásával ismerkedtek, érintve a papír elkészülését, a fák óvását, takarékoskodást, környezetvédelmet.
- Megbeszélték, hogy ők lesznek az erdőlakók, egy falu népe, az óvodapedagógus pedig a vezetőjük. Megalkották a varázsszót, kijelölték a tereket, a kaput, és segítségével „átléptek az Erdőlakókhoz”.
- Az erdőlakók vezére (óvodapedagógus) tanácskozássra hívta őket, és elmondta nekik, hogy egy sátrat rendeltek tőlük.
- Az általuk korábban gyűjtött ágakból és az előkészített fonalakkból, zsinemből kísérleteztek, (lehet egyénileg és kisebb csapatokban is).

Próbálgatták létrehozni a sátrat, míg el nem jutottak addig a sátorformáig, ami működőképesnek bizonyult. Ezt a formát a gyerekek, többen összeállva, saját testrészeikből is megvalósították.

- Ezután ki-ki sátortervet készíthetett, ebből az egyiket (gyerekek választották ki) meg is valósították.
- Nagy botokból/ágakból (melyet az óvodapedagógus korábban előkészített) megépítették a sátor vázát, lepedővel beborították, és sálakkal, kendőkkel, takarókkal tették otthonossá. Szinte azonnal elkezdték a gyerekek használni, sőt megfogalmazták a sátor használati utasítását is, a hozzáfűződő szabályokat.
- A varázsszó segítségével visszamentek az óvodába és levetették szerepeiket. A gyerekek „rácsodálkoztak” a sátorra, úgy tettek mintha most látnák először. Nagy volt az öröm. Az óvodapedagógus elmondta nekik a használati utasítást, amit az erdőlakók üzentek. (Egyszerre csak egy gyerek lehet bent a sátorban; a bent lévő zavarni nem illik; illetve a bent lévő dönti el, meddig szeretne a sátorban tartózkodni. Ez egy igazi varázssátor, aki szomorúan megy be, vidáman jön ki.) A gyerekek több héten keresztül szívesen időztek benne, és mivel, mint Fanyűvők, Fantáziabirodalomban közösen építették, és közösen alkották meg szabályait, vigyáztak rá.

## 2. nap

*Kőmorzsoló következett, aki a földművelők korát idézte.*

*A gyerekek, az óvodapedagógussal együtt:*

- Közösen kitalálták, felépítették azt a világot, ahonnan Kőmorzsoló származik, mivel foglalatосkodnak ott az emberek, miért morzsolják a követ, eljutottak egészen a föld szóig.
- A föld, a mag, a növény kapcsolatával ismerkedtek. Képeket nézegetve, majd saját magukat „magként” értelmezve, eljátszották egy növény megszületését.
- Megbeszélték szerepeiket, az óvodapedagógus a kőmorzsolók vezére lett. A varázsszó segítségével, átléptek fantázia birodalomba.
- Igazi földdel, annak tulajdonságaival, illatával, érzékelésével ismerkedtek. A földet saját kezükkel lazították, túrták, markolták. Kis csapatokban felfedezték tulajdonságait, ki-ki saját ötletét megvalósítva.
- A „tanácskozáson” a Kőmorzsolók vezére elmondta nekik, hogy egy kis kertet rendeltek tőlük.
- Egy nagy ládába hordták és öntötték a földet, amihez „brigádokat” szerveztek. Különböző, csoportszobában fellelhető eszközök és tárgyak

segítségével megszervezték a munkálatokat, majd az elkészült ágyásba fűmagot vetettek. Létrehozták közösen a kis kert használati utasítását.

- Mikor végeztek, „elmentek” földművesként a titkos sátorba, ahol különleges magokat őriznek. Mindegyik valamiért fontos és különleges. A gyerekek érezték, hogy történik valami, a Kőmorzsolók vezére csak le-guggolt, „magdá vált”, és már követték is. A Kőmorzsolók vezére minden kis magocskának elmondta, milyen fontos, szép és tökéletes, egészséges valamennyi.
- Visszatértek a varázsszó segítségével.
- A gyerekek „rácsodálkoztak” a kis kertre, mintha akkor látták volna először. Nagy örömmel rendezték be saját kedvük szerint. Kis játékállatokat, köveket tettek bele. A Fehérlófiás hét után is gondozták, kivárták, míg a fű ki nem sarjadt. Vigyáztak rá, hiszen értéket képviselt, közösen készítették.

### *3. nap*

*Vasgyúró, a feltalálók korát idézte.*

*A gyerekek, az óvodapedagógussal együtt:*

- Közösen kitalálták, felépítették azt a világot, ahonnan Vasgyúró származik. Mivel foglalatосkodnak ott az emberek, mi készülhet vasból, fémből. Tárgyakat kerestek az óvodából.
- Az előkészített csavarokat, különféle fém alkatrészeket középre halmozták, kijelölték szerepeiket, az óvodapedagógus a Vasgyúrók vezére lett, és a varázsszó segítségével átléptek a fantázia birodalmába.
- Egyből sorolták mi lehetne az alkatrészekből, azonnal feltalálóvá váltak. A kijelölt asztaloknál csapatokba tömörültek és kreációkat terveztek papíron, amit aztán a kütyükből megvalósítottak. Sokáig és kitartóan „dolgoztak”, szinte alig lehetett leállítani őket. Minden csapat, és aki önállóan alkotott, bemutatta találmányát. Született szivárványos fodrászat; rendőröknek rossz emberekből jóvá tevő kütyü és lávakitörés utáni földgyengető is.
- A tanácson a Vasgyúrók vezére elmondta, hogy egy úrhajót rendeltek tőlük. Egy kis rávezetéssel, hogy a szobros játék következik, már meg is alkották saját magukból az úrjárművet. Valaki a vezető, valaki a motor, szárny, védő burok lett; mindenkinek jutott feladat. Hanggal meg is szólaltatták a járművet. Ezután visszatértek a varázsszó segítségével.

A hét folyamán többször érintették a barát kérdést, szerepben és szerepen kívül is. Vajon jó barátai voltak-e Fehérlófiának a társai? Tartalmas és jókedvű hetet zártak, mely alatt rengeteg élménnyel és új ismerettel gazdagodtak a gyerekek.

## Konklúzió

A tanulmány a környezeti-, és fenntarthatóságra nevelés fontosságára hívta fel a figyelmet, ismertette a drámajáték személyiségre gyakorolt hatását, illetve példát adott olyan óvodai drámajátékokra, mely népmesei elemekre épülve a környezettudatos gondolkodást kívánja fejleszteni.

Az óvodai nevelés során alkalmazott drámajáték, példának okáért a projekt-hétben megvalósított „Fehérlófia” alkalmas arra, hogy segítségével a gyerekek, szerepek védelmében, élményalapú tapasztalatokat szerezhessenek. A „foglalkozást” együtt játszásnak élik meg a gyerekek. A játék során közösen alkotott szabályokat állítanak fel, együttműködve kreatív megoldásokat keresnek, melyhez önállósághoz éppúgy szükségük van részükről, mint összedolgozáshoz.

A szakirodalom rávilágít arra, hogy a drámajátékok fejlesztik a gyermek empátiáját, kommunikációs, és problémamegoldó képességeit, valamint hozzájárulnak az önbizalom és kreativitás kibontakoztatásához, pozitív változást idéznek elő az érzelmi és szociális készségekben (pl. Goleman, 1995; Gabnai, 2015). A drámapedagógia hatékony módszer az érzelmi intelligencia fejlesztésében, segít abban, hogy a gyermek felszabadult, kreatív legyen, segíti a kiteljesedést. A közösségi élmény összekapcsol, empátiára nevel; az együtt játszókat átérzik, hogy bár különbözőek, mégis hasonlóak. A dramatikus feldolgozás hozzájárul a különböző helyzetek és szituációk megértéséhez, a tevékenységek tapasztalatok gyűjtését teszi lehetővé. A gyermekek jobban megismerik saját magukat, egymást, a körülöttük levő világot, embertársaikhoz nagyobb empátiával fordulnak (Gabnai, 2015). Az érzelmi intelligencia fejlesztése kulcsfontosságú a környezeti és fenntarthatóságra nevelés során, hiszen az EQ döntően befolyásolja az egyén adottságait, érvényesíti vagy gátolja azokat. (Goleman, 1995).

A tanulmány ugyanakkor további kérdéseket vet fel. Hogyan mérhető a drámajáték hosszú távú hatása az érzelmi intelligenciára? Milyen szerepet játszhat az óvodapedagógus képzettsége az ilyen jellegű projektek sikerében? A kérdések rámutatnak arra, hogy további kutatások szükségesek (longitudinális vizsgálat), amelyek a drámajátékok hosszútávú hatását vizsgálják a környezeti nevelés kontextusában. Ugyanakkor a tanulmány alátámasztja, hogy a drámajátékok pozitív hatással vannak az önbizalomra, kreativitásra, empátiára, együttműködő képességre, mely tulajdonságok meglétét feltételezi a természettel harmóniában élő és annak problémáira érzékenységgel reagáló személyiségtípus.

## Köszönetnyilvánítás

Köszönöm szépen a gyerekeknek és az óvodapedagógusoknak, hogy megoszthattam tapasztalataikat!

## Felhasznált irodalom

- Benedek, E. (2010). *Magyar mese- és mondavilág*. Elektra Kiadóház Bt., Budapest
- Bettelheim, B. (2013). *A mese bővölete és a kibontakozó gyermeki lélek*. Corvina Kiadó, Budapest
- Boldizsár, I. (2010). *Meseterápia*. Magvető Kiadó, Budapest
- Bolton, G. (1993). *A tanítási dráma elmélete*. Marczibányi Téri Művelődési Központ. Budapest
- Comenius, J. (1992). *Didactica magna*. Seneca Kiadó, Pécs
- Duzmathné, Tancz, T. (2000). A népmese, mint neveléstörténeti forrás. In: Kéri K. (szerk.). *Ezer-színű világ : Dolgozatok a neveléstörténet köréből*. PTE Tanárképző Intézet, Pécs, 28-42.  
URL: <https://tinyurl.com/z8cj8fym>
- Eck J., Kaposi J. & Trencsényi L. (szerk., 2016). *Dráma-pedagógia-színház-nevelés : Szöveggyűjtemény középhaladóknak*. Oktatókutató és Fejlesztő Intézet.  
URL: <https://tinyurl.com/3kk5mr5k>
- Eck, J. (2016). A dráma helye a közoktatásban és a tanárképzésben In: Eck, J., Kaposi, J. & Trencsényi, L. (szerk., 2016). *Dráma-pedagógia-színház-nevelés : Szöveggyűjtemény középhaladóknak*. Oktatókutató és Fejlesztő Intézet  
URL: <https://tinyurl.com/3kk5mr5k>
- Fodor, L. (2007). A kreatív személyiség. *Magiszter*, 5(2), (nyár)  
URL: <https://tinyurl.com/2dz98dmf>
- Gabnai, K. (2015). *Drámajátékok*. Helikon Kiadó, Budapest
- Goleman, D. (1995). *Érzelmi intelligencia*. Háttér Kiadó, Budapest
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454.  
DOI: <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Heathcote, D. (2013). *Drámapedagógiai olvasókönyv*. Kaposi L. (szerk.), II. kerületi Kulturális Közhasznú Nonprofit Kft., Budapest
- Kádár, A. & Kerekes V. (2017). *Mesepszichológia a gyakorlatban*. Kulcslyuk Kiadó, Budapest
- Kádár, A. (2012). *Mesepszichológia : Az érzelmi intelligencia fejlesztése gyermekkorban*. Kulcslyuk Kiadó, Budapest
- Kaposi, L. (2008). Mi a dráma és mi nem az? Dráma és színház. In: Lipták, I. (szerk.). *Tanítási dráma : Drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában*. Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság, Budapest
- Kaposi, L. (szerk., 1995). *Drámapedagógiai olvasókönyv : Oktatási segédlet*. Magyar Drámapedagógiai Társaság, Marczibányi Téri Műv. Közp., Budapest
- Kormány 1784/2016.(XII.16.). „A globális felelősségvállalásra nevelésről a formális és nem-formális oktatásban Magyarországon”. *Magyar Közlöny*, 205 (2016. december 16.), 82583  
URL: <https://tinyurl.com/mpjibueev>
- Lipták, I. (2008). A drámatanár. In: Lipták, I. (szerk.). *Tanítási dráma : Drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában*. Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság, Budapest

---

• A tanulmányban előforduló webes hivatkozások legutolsó ellenőrzési időpontja: 2024. december 28.

- Makay, L. (1994). Fehérlófia. In: Pap, G. (szerk.). *Csodakút*, Pontifex, Debrecen
- Nahalka, I. (2002). *Hogyan alakul ki a tudás a gyerekekben : Konstruktivizmus és pedagógia*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Neelands, J. (1994). *Dráma a tanulás szolgálatában*. Marczibányi Téri Művelődési K., Budapest  
URL: <https://tinyurl.com/29ptthw9>
- Neelands, J. (2013). *Drámapedagógiai olvasókönyv*. Kaposi L. (szerk.). II. kerületi Kulturális Közhasznú Nonprofit Kft., Budapest
- Pásztor, E. & Kiss, A. T. (2023). Az erdő, mint nevelési szintér a hazai óvodai nevelésben, külföldi kitekintéssel. *Magyar Tudomány*, 184(3), 311-321  
DOI: <https://doi.org/10.1556/2065.184.2023.3.6>
- Pásztor, E. (2022). A játék pedagógiai aspektusai kisgyermekkorban. In: Simon I. Á. (szerk.). *A játék kisgyermekkorban : Szemelvények a játék különböző területeiről*. Soproni Egyetem Kiadó, Sopron.  
URL: <https://tinyurl.com/4h9n5r2n>
- Pinczésné Palásthy, I. (2003). *Dráma-Pedagógia-Pszichológia*. Pedellus Tankönyvkiadó, Debrecen.
- Polgár, A. (2023). Carbon footprint and sustainability assessment of wood utilisation in Hungary. *Environment Development and sustainability*, 26 (12 July 2023), 24495-24519  
DOI: <https://doi.org/10.1007/s10668-023-03571-9>
- Takács, G. (2008). A dramatikus tevékenység rendszerezése. In: Lipták, L. (szerk.). *Tanítási dráma : Drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában*. Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság, Budapest

## Elektronikus források

- 363/2012. (XII. 17.) Kormányrendelet az óvodai nevelés országos alapprogramjáról.  
URL: <https://tinyurl.com/yyvz26rn>
- A Magyar Környezeti Nevelési Egyesület szakértői. A környezeti vagy fenntarthatóságra nevelés helyzete az új NAT-ban.  
URL: <https://tinyurl.com/y9cbe4dr>
- A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény (Nkt.) 73. § (1) bekezdés. (2024. 07. 29.)  
URL: <https://tinyurl.com/3pa72npx>
- Brain Architecture. Center on the developing child. Harvard University  
URL: <https://tinyurl.com/2778m5tk>
- Egyesült Nemzetek Szervezete. Bécsi információs szolgálat.  
URL: <https://tinyurl.com/fz23bvdf>
- Európai Tanács  
URL: <https://tinyurl.com/yfcd2mpz>
- Füzné Kószó, M. (2019). 9.3.1. A környezeti nevelés fogalmának tartalmi fejlődése. In: Füzné Kószó M. *A természetismeret tanításának módszertana*. [Online oktatási csomag (e-learning lecke/téma)], URL: <https://tinyurl.com/hrrzfdx7>
- Planet Fanatics' Network. Vida Melinda. Fókuszban a szárazföldi ökoszisztémák védelme. In: *Fenntartható fejlődés : a Planet Fanatics' Network szellemi játszótéren*, BlogPoszt  
URL: <https://tinyurl.com/ywe42rvr>
- Sustainable Development Goals  
URL: <https://tinyurl.com/3a4xsuup>
- UNESCO. Magyar Nemzeti Bizottság.  
URL: <https://tinyurl.com/2m2htrws>

## Melléklet

### Fehérlófia drámajáték tevékenységterve

#### Foglalkozás / tevékenységterv

*Tevékenységi forma:* drámajáték

*Téma, projekt megnevezése:* Fehérlófia-drámajáték

*A tevékenységek előzménye:* A mese többszöri meghallgatása, különböző módokon való előadása. (gyerekek, illetve óvónő által). A témához kapcsolódó ismeretek bővítése. A tevékenységhez kapcsolódó témák összehasonlítása, megfigyelések, vizsgálódások.

*A tevékenység célja:* Kreativitás, fantázia fejlesztés. Csapatmunka, egymásra figyelés, érzékenyítés. Problémamegoldás, különböző képesség, készségek fejlesztése. Természetes beszéd, kommunikáció. Környezeti nevelés, fenntarthatóság

*A tevékenységek tartalma/témája:* összefüggő, projekt tartalom, élménypedagógia

*Munkaforma:* Csoportos

*Szervezeti forma:* Kötetlen

#### A tevékenység feladatai

*Nevelési feladatok:* Csapatösszetartás, empátiára való nevelés. Csoportmunkák. A szereplési vágy kielégítése, egyéni ötletek megvalósítása.

*Didaktikai feladatok:* Motiválás, új ismeret közlése, gyakorlás, alkalmazás, ellenőrzés, értékelés (visszajelzés, megerősítés).

*Képesség és készségfejlesztés:* Kreativitás, figyelem, együttműködés, kommunikációs képesség fejlesztése, fantázia, koncentráció, figyelem fejlesztés, ügyesség, nagy- és finommozgások fejlesztése, empátia, szókincs bővítés, problémamegoldás.

*Alkalmazott módszerek és eljárások:* Bemutató, beszélgetés, magyarázat, ellenőrzés, értékelés, pozitív megerősítés.

*Eszközök:* ágak, papír, ceruza, botok, köté, kendők, lepedők, föld, fűmag, víz, lavór, fém alkatrészek, gyurma, hulladék anyagok, szemléltető képek/könyvek

A tevékenység ideje	A tevékenység módja	A tevékenység célja
Előző hét	A mese többszöri elmondása	A mese és a szereplők megismerése
1. nap	<p><u>Fanyűvő- erdőlakók, fakitermelők.</u> <u>Tervezés, tervrajzok, sátor készítés</u></p> <p>1. Közösen kitaláljuk, képzeletben felépítjük azt a világot, ahonnan Fanyűvő származik, aki az erdőlakók korát idézi. Mivel foglalatostkodnak ott az emberek, miért „nyüvik” a fát? (stb.)</p> <p>2. A csoportban található, fából készült játékok, tárgyak felkutatása. A fával, annak tulajdonságaival, feldolgozásával ismerkedünk, érintve a papír elkészülését, a fák óvását, takarékoskodást, környezetvédelmet, fenntarthatóságot.</p> <p>3. Megegyezünk a közös varázsszóban és mozdulatban, amivel átjutunk „Fanyűvő Birodalomba”. (Ezután már végig szerepben leszünk, a szerep védelmében játszunk, és ezt a varázsszót, mozdulatot használjuk majd egész héten.)</p> <p>4. Már szerepben, mint „erdőlakók”, az általunk gyűjtött ágakból kísérletezünk, (akár kisebb csoportokban), megpróbálnak valamit létrehozni, míg el nem jutunk a sátorformáig, amit magunkból, saját testünkkel is megalkotunk.</p> <p>5. Mint az „erdőlakók vezére” a gyerekek tudomására hozom, hogy egy sátrat rendeltek tőlünk.</p> <p>6. Ki-ki sátor tervet készíthet, ami közül a legjobbat (gyerekek választják ki) meg is valósítjuk.</p>	<p><u>Ismeretbővítés, tapasztalat szerzés, fantázia, logika fejlesztés; kreativitás</u> <u>Együtműködés, kooperáció, környezeti nevelés</u> <u>Differenciálás egyéni képességek szerint</u></p> <p>Fantázia, kommunikációs képességek</p> <p>Ismeretek bővítése, környezeti nevelés, környezetvédelem, matematikai ismeretek</p> <p>Egyességre jutás</p> <p>Szerepfelvétel</p> <p>Problémamegoldás, matematikai tartalmak, kreativitás, fantázia, összedolgozás, kooperáció</p> <p>Az aznapi project behozatala</p> <p>Kreativitás, finommotorika fejlesztés, egyéni ötletek megvalósítása és annak bemutatása</p>



	<p>7. Igazi, nagy ágakból, botokból, zsinag, kötél segítségével, megépítjük a sátor vázát, lepedővel borítjuk, és sálakkal, kendőkkel, takarókkal tesszük otthonossá.</p> <p>A játék végén megegyezünk a sátor további szerepéről. (pl. varázssátor, jókedvre derítő sátor, amit az óvodások használhatnak, használati „szabályait” együtt állítjuk fel.)</p> <p>8. Visszatérés a mozdulattal/ varázsszóval, innentől újra óvodások vagyunk, és a továbbiakban, már, mint óvodások, a közösen kialakított szabályok szerint, rendeltetésszerűen használjuk a sátrat.</p>	<p>Kooperáció, matematikai tartalmak egyéni ötletek megvalósítása, kreativitás, csapatmunka</p> <p>A sátor használatának szabályainak betartatása. Stresszoldás, relaxáció</p> <p>Kilépés, visszaváltozás, szerepből való kilépés. A játék ideje alatt a gyerekek értékelése, dicséret, az ötleteik továbbldntítése.</p>
<p>2. nap</p>	<p><u>Kőmorzsoló-földművesek kora.</u> <u>Kis kert készítése</u></p> <p>1. Kőmorzsoló, a földművelők korát idézi, ahol a gyerekek először kitalálják, felépítik azt a világot, ahonnan Kőmorzsoló származik. Mivel foglalatostkodnak ott az emberek, miért morzsolják a követ, eljutunk egészen a föld szóig.</p> <p>2. A föld, a mag, a növény kapcsolatával ismerkedünk. Képeket nézegetve, majd saját magunkat „magként” értelmezve, eljátsszuk egy növény megszületését.</p> <p>3. A korábban megegyezett mozdulattal/ szóval/ mondókéval átlépünk fantasia birodalmába, a „Kőmorzsolókhoz”. Innentől végig szerepben, a szerep védelmében játszunk.</p> <p>4. Már szerepben, mint „kőmorzsolók/ földművesek”, igazi földdel, annak tulajdonságaival, illatával, érzékelésével ismerkedünk.</p>	<p><u>Ismeretbővítés, tapasztalat szerzés, fantázia, logika fejlesztés; kreativitás</u> <u>Együtműködés, kooperáció, környezeti nevelés</u> <u>Differenciálás egyéni képességek szerint</u></p> <p>Fantázia, egyéni ötletek, kommunikáció fejlesztés, értő beszéd Ismeret bővítés</p> <p>Ismeret bővítés, relaxáló fantázia játék</p> <p>Szerepfelvétel</p> <p>Tevékeny tapasztalás, ismeretbővítés, taktilis érzékelés</p>

	<p>5. Mint a „Földművelők” vezére elmondom, hogy egy kis kertet rendeltek tőlünk. A kiskertet megtervezzük, kialakítjuk (lehet az udvaron, vagy a csoportszobában egy nagyobb ládában/lavórban). A földbe fűmagot vetünk és berendezzük, díszítjük egyéni ötletekkel.</p> <p>6. Lezárásként „elmegyünk” a Földművelők titkos házába, ahol különleges magokat őriznek. Mindegyik valamiért fontos és különleges. Mindegyik más, mégis hasonló. A gyerekeket maggá változtatom, megérintem és mondom nekik, milyen fontosak, szépek, és tökéletesek. Egészségesek valamennyien!</p> <p>7. Együtt felállítjuk a kis kert használatának szabályait, amit óvodásként majd ehhez mérten használunk.</p> <p>8. Visszatérés a varázsszó segítségével.</p>	<p>Az aznapi projekt behozatala, egyéni ötletek megvalósítása, összedolgozás, csapatmunka Környezeti nevelés</p> <p>Stresszoldás, félelem oldás, érzékenyítés, empátia, önmagunk és mások megbecsülésére való nevelés</p> <p>A kis kert használatának szabályainak betartatása.</p> <p>Szerepből való kilépés, visszatérés. A játék ideje alatt a gyerekek értékelése, dicséret, az ötleteik továbblendítése.</p>
<p>3. nap</p>	<p><u>Vasgyúró-feltalálók kora.</u> <u>Tervek készítése.</u> <u>Találmányok létrehozása</u></p> <p>1. Vasgyúró, a feltalálók korát idézi, ahol a gyerekek először kitalálják, felépítik azt a világot, ahonnan Vasgyúró származik. Mivel foglalatostkodnak ott az emberek, mi készül vasból, fémből, tárgyakat keresünk az óvodából.</p> <p>2. A csavarokat, különféle fém alkatrészeket középre halmozzuk, felfedezzük tulajdonságaikat.</p>	<p><u>Ismeretbővítés, tapasztalat szerzés, fantázia, logika fejlesztés; kreativitás</u> <u>Együttműködés, kooperáció, környezeti nevelés</u> <u>Differenciálás egyéni képességek szerint</u></p> <p>Fantázia, egyéni ötletek, kommunikáció fejlesztés, értő beszéd</p> <p>Ismeret bővítés</p>

	<p>3. A korábban megegyezett mozdulattal/ szóval/ mondókával átlépünk fantasia birodalmába, a „Kőmorzsolókhöz”.</p> <p>Innentől végig szerepben, a szerep védelmében játszunk.</p> <p>4. A különféle alkatrészekből, tárgyakból, hulladék anyagokból találmány létrehozása, csoportosan, vagy egyénileg.</p> <p>5. A találmányok bemutatása csoportosan vagy egyénileg</p> <p>6. Mint a feltalálók vezére, elmondom, hogy egy űrhajót rendeltek tőlünk.</p> <p>7. Varázsszó segítségével „visszatérés” az óvodába.</p>	<p>Szerepfelvétel</p> <p>Kooperáció, érdekérvényesítés, ötletek kivitelezés, környezetvédelem, fenntarthatóság Újra felhasználás, fantázia, logikus gondolkodás, kreativitás, finommotorika fejlesztés, környezeti nevelés, csapatmunka, kooperáció; egyéni megvalósítások</p> <p>Értő beszéd, kiállítás, magabiztosság, sikerélmény biztosítása</p> <p>Az űrhajó létrehozása saját magukból. Csapat munka, egyéni ötletek. Rész-egész viszonyok. Össze dolgozás, csapatmunka, fantázia</p> <p>Visszatérés, kilépés a szerepből. A játék ideje alatt a gyerekek értékelése, dicséret, az ötleteik továbbblendítése.</p>
<p>4. nap</p>	<p>Nagy testnevelés – a mese helyszínein</p> <p>Pálya kigondolása és felrakása közösen, a mese fonalát követve. Szabályok felállítását közösen.</p>	<p>A mese végső rögzítése, időrendbe helyezése. Térérzék finomítása, alakítása. Nagymozgások összehangolása. Kitartásra nevelés, önbizalom erősítés, csapatmunka.</p> <p>A játék ideje alatt a gyerekek értékelése, folyamatos visszajelzés.</p>