

A játék formái csecsemő-, kisgyermek- és óvodás korban

1. Csecsemőkorban

Funkciós játék: mozgás, cselekvés, érzékelés (mászás, kéz használata)

Az első játék a szájhoz kapcsolódik:

- szopómozgás
- játék a hanggal

Próbálgatás szerű játékok

Funkcióöröm

Rítusok megjelenése

2. Kisgyermek korban jellemző játékok

A) 2. életévben jellemző

- **mozgásos** játékok, pl. játékok húzása, tologatása
 - **ügyességi** játékok: problémahelyzetek megoldására kényszerítenek
- Pl. fakockák, egymásba helyezhető játékok, csavarjátékok, ütögetős játékok
- **kísérletező** játékok: pl. zár kinyitása, építés, homokozás, öntözgetés
 - **közös** játék: fogócska, bújócska, csip-csip csóka, képes könyv nézegetése

B) 3. életévre jellemző játékok

- **mozgásos** játék: hintázás, mászóka, csúszda
- **ügyességi** játék: építés, gyurma, legó
- **szerepjáték**: főzőcske, boltos, doktoros
- **közös** játék: felnőttel, testvérrel = idősebbet elfogadja, vele, egy korúval vitázik)

3. Óvodáskorú gyermek játéka

Érzékszervi- mozgásos játék

Egyszerű, gyakorló játék: gyakorlás öröméért végzi cselekvéssort

Cél nélküli játékok: minden előzetes terv nélkül rakosgat, manipulál az eszközökkel

Cél vezérelt játékok: funkciós játék legmagasabb szintjei: pl. bizonyos rend szerint fűzi a gyöngyöt és rakja a kockát.

Szerepjáték

Megjelenésének feltételei:

Motivációja: nagyfokú önállósodási törekvés, a felnőttek világának meghódítása

- a gyermek szándékai és lehetőségei ellentmondásba kerülnek, feszültség oldása játéktevékenységben
- képzetek megjelenése előbb saját élmény, később elbeszélések nyomán, cselekvési-funkciós lehetőség
- szimbólumképzés: feltétele a jelentéshordozó és a jelentett dolog elkülönüljön egymástól
- képzeletihez keres tárgyat, vagy tárgy láttán aktivizálódik a képzet

Témája:

- a visszatükrözött valóságmozzanat alkotja témáját
- a gyermek élmény anyaga

Kisgyermekkorban

- a közvetlenül cselekvő módon átélt események

Óvodáskorban

- beszédből, meséből, közvetett módon megismert események

Szerepjáték tükrözi:

- az élményt
- ismereteket
- élmény mélységét

Kedvenc témák: azok, amelyekben a személyi kapcsolatok áttekinthetőek.

Élményei csak napok vagy hetek múlva jelennek meg a játékban illetve reprodukálódnak.

Szerepjáték tartalma

- valóság, melyet a gyermek vágyai motiválnak
- a valóságba belevegyíti a saját érzelemit
- vagy valósághűen, vagy torzítva adja vissza

Szerepjáték segítése

- élményanyag, élményszerzés biztosítása
- a játékok eszközeinek biztosítása
- önállóság biztosítása (ne irányítsuk a játékát)

Szabályjáték

- a játékban a szerepekhez kapcsolódó szabályoknak nő a jelentőségük
- igyekszik alárendelni viselkedését, és aki nem veszi komolyan a szabályokat, azt kizárják játékból
- a szabályoknak akkor tud megfelelni, ha:
- cselekvési és mozgásvágyát a szabályoknak alá tudja rendelni

- képes konkrét fogalmi gondolkodásra
- tudjon együtt működni

Felhasznált irodalom: <http://egeszsegugy.hupont.hu/66/a-jatek-formai-csecsemo-kisgyermek-es#ixzz6nUjt5qlb>