

Az Óbudai Múzeum

„JÁTÉK A VÁROSBAN”

című állandó kiállításához kapcsolódó

Foglalkozás módszertan az óvodás korosztály számára

Az alábbi módszertan arra törekszik, hogy útmutatóként, illetve hasznos példákkal szolgáljon foglalkozások önálló megtartásához óvodapedagógusok számára. A tervezet abban az esetben megvalósítható, amennyiben a hozzá szükséges körülmények adottak.

A gyűjteményi anyag minél szélesebb körű bemutatását célozza meg és a tárgyi anyag jellegéből kiindulva egy városi teret vizionál, ami így ráadásul az Óbudai Múzeum várostörténeti profiljához is illeszkedik. A belsőépítészeti és grafikai elemekkel markánsan felidézett városi installációban barangolva a látogató a közlekedéstől kezdve, az otthonon, a parkon, az iskolán és a gyáron át egészen a játékkereskedelemig eljuthat. Az egyes szinterek jól definiált háttérrel adnak az adott műtárgyi egységekhez, így jelenítve meg Magyarország 1990 előtti emblematikus polgári és szocialista játékeit, többek között babákat, bababútorokat, autókat, építő- és társasjátékokat, lemezjátékokat. Emellett az egyes fő témák, tárgycsoportok komplex interpretálásához többek között pszichológiai, neveléstörténeti, gyártástechnológiai és kultúrtörténeti aspektusok, valamint különböző interaktív elemek is szolgálnak.

Helyszín: Óbudai Múzeum, 1033 Budapest, Fő tér 1.





„Játék” a múzeumban

Az óvodás korú kisgyermeknek természetes közege a játék. Elemi létfeltétele, amelyen keresztül szemléli és megtanulja a világot. A játék formálja a személyiségét, fejleszti a lelkületét, ellátja tapasztalatokkal és élményekkel gazdagítja. Mindezért talán egy játékkiállítás teheti a legtöbbet, mert a tárgya, a témája a legközvetlenebbül érinti a gyermekeket.

Ezt teheti a kisgyermekkel a játékkiállítás is azzal a többletfunkcióval, hogy a gyermeket múzeumra szocializálja, múzeumot szerető emberré teszi, de csak akkor, ha a kisgyermeknek úgy adják a „kezébe” a múzeumot, hogy pozitív érzelmek

társulnak hozzá. Ehhez szükség van arra, hogy az óvodapedagógusok már a képzsük során ismereteket szerezzenek a múzeumi tanulásról, a múzeumok, és különösen a játék témájú kiállítások pedagógiai hasznosíthatóságáról.

Ez a gondolkodásmód a megalapozója az oksági összefüggések megértésének. Ennek megfelelően múzeumi foglalkozáson való részvétel 5-6 éves kortól javasolt, hiszen eddigre jutnak a gyermekek arra a gondolkodási szintre, mely a foglalkozáson átélt és bemutatott tartalom ok-okozati összefüggéseinek megértését lehetővé teszi. Nagycsoportosok (5-7 évesek) már képesek figyelmüket hosszabb ideig egy dologra irányítani, kötött foglalkozáson akár 30 percig aktívan figyelni. (Kisebb gyermekek erre még nem képesek, figyelmük könnyen elkalandozik.)

Emellett belső képalkotó képességük, fantáziájuk fejlődésének magasabb szintjén állnak, így könnyebben el tudják képzelni, átérezni az elmondottakat. Az iskolaérettséghez közeledve érdeklődésük társaik felé fordul– szeretnek és tudnak is együtt játszani, képesek jól szervezett csoportokban együttműködni.

Az iskolaérettség feltétele az is, hogy képesek szükségleteiket késleltetni, feladattudatuk erősödik. (Kisebb gyermekek erre még nem képesek.)

Nagycsoportos gyermekek érdeklődését a felnőtt jelenléte és beszéde mellett az elmondottak tartalma is felkelti, így – ha a játékélmény biztosítva van – valós tanulási folyamat jöhet létre. Fontos azonban megjegyezni, hogy a sikerhez természetesen megfelelő motiváció, empátia és rugalmasság szükséges. Az óvodás gyermek akkor tanul, ha örömteli állapotban van, ha játszik. Igaz ez minden emberre, hiszen a tanulási hajlandóság alapvető feltételei (óvodáskor után is) az érdeklődést felkeltő, figyelemfelhívó, számunkra fontos, érzelmeinket aktiváló tények. Az érzelmi, érzéki, affektív tanulási szituációk megteremtése az eredményesebb tanulásért minden nevelésioktatási intézmény és minden múzeum fontos küldetése lehet.

Óvodások esetében nagy jelentősége van a foglalkozások komplexitásának, mely több műveltségterület összekapcsolásával segít összefüggő egységként látni a világot. Az óvodai tevékenységi formák (játék; verselés, mesélés; ének, zene, énekes játék, gyermektánc; rajzolás, festés, mintázás, kézi munka; mozgás; külső világ tevékeny megismerése; tanulás; munka jellegű tevékenységek) egymást kiegészítve alkotják az óvodások ismeretszerzésének alapjait. Mindez igaz a múzeumra is, így az óvodások számára készített foglalkozásokat érdemes komplexre tervezni, s irodalmi tartalommal, zenével, mozgással színesíteni a játékot. Az óvodásgyermek „kétlábon járó érzékszerv”, érzékszervi élmények biztosítása tehát a múzeumi foglalkozás során is elengedhetetlen. A gyerekeket érő vizuális, auditív és taktilis ingerek szintén a komplex megismerő tevékenység

fontos elemei. A játék mellett a mese is az óvodás korosztály alapvető szükséglete. A mese aktivitásra serkenti a képzeletet, az emlékezetet. Érzelmi gazdagsága érzelmi-érzelmi élményt ad, a szociális képességeket, az erkölcsi ítélőképességet fejleszti, szépségével esztétikai élményt nyújt. A gyermek saját vágyait látja megvalósulni a történetekben, oldja feszültségeit, nem keveri azonban össze a valósággal. A mese tehát pótolhatatlan szerepet tölt be az óvodás gyermekek életében, éppúgy, mint a játék, a zene vagy a mozgás.

Az óvodások számára készült módszertan tematikai struktúrája:

- I. - Alapprogram: a 363/2012. (XII. 17.) Kormányrendelet az Óvodai nevelés országos alapprogramjáról.
- II. - Módszertani lehetőségek a készségek fejlesztéséhez.
- III. - Foglalkozás típusok a kiállításban.
- IV. - A kiállításhoz kapcsolódó tartalom.

I., Az Óvodai nevelés országos alapprogramja

A bevezetőben a módszertan figyelembe veszi a Kormányrendeletet is, amely az Óvodai nevelés országos alapprogramjában meghatározza a magyarországi óvodákban folyó pedagógiai munka alapelveit.

Miszerint az I.1. pontban rögzítik, hogy a „gyermek nevelése elsősorban a család joga és kötelessége, s ebben az óvodák kiegészítő, esetenként hátránycsökkentő szerepet töltenek be,

c) az óvodai nevelésnek a gyermeki személyiség teljes kibontakozásának elősegítésére kell irányulnia, az emberi jogok és a gyermeket megillető jogok tiszteletben tartásával; oly módon, hogy minden gyermek egyenlő eséllyel részesülhessen színvonalas nevelésben.”

Bővebben az alábbi linket olvasható a kormányrendeletéről:

<https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=a1200363.kor#>

I.1., Az óvodai nevelés általános feladatai:

- a gyermek gondozása, testi szükségleteinek, mozgásigényének kielégítése,
- a harmonikus, összetett mozgás fejlődésének elősegítése;
- a gyermeki testi képességek fejlődésének segítése;
- az egészséges életmód, a testápolás, a tisztálkodás, az étkezés, különösen a magas cukortartalmú ételek és italok, a magas só- és telített zsír tartalmú ételek fogyasztásának csökkentése, a zöldségek és gyümölcsök, illetve tejtermékek fogyasztásának ösztönzése, a fogmosás, az öltözködés, a pihenés, a betegség megelőzés és az egészségmegőrzés szokásainak alakítása;
- a gyermek fejlődéséhez, fejlesztéséhez szükséges egészséges és biztonságos környezet biztosítása;
- a környezet védelméhez és megóvásához kapcsolódó szokások alakítása, a környezettudatos magatartás megalapozása;
- megfelelő szakemberek bevonásával – a szülővel, az óvodapedagógussal együttműködve – speciális gondozó, prevenciós és korrekciós testi, lelki nevelési feladatok ellátása.

Az általános feladatok mellett feladatai még:

- az érzelmi, az erkölcsi és az értékorientált közösségi nevelés,
- az anyanyelvi, az értelmi fejlesztés és nevelés megvalósítása.

Ennek keretében az óvodai tevékenységek lehetnek, amely tevékenységekben megvalósul a tanulás:

-játék:

Az óvodás korú kisgyermeknek természetes közege a játék. Elemi létfeltétele, amelyen keresztül szemléli és megtanulja a világot. A játék formálja a személyiségét, fejleszti a lelkületét, ellátja tapasztalatokkal és élményekkel gazdagítja. Mindezt talán egy játékiállítás teheti a legtöbbet, mert a tárgya, a témája a legközvetlenebbül érinti a gyermekeket.

-verselés, mesélés:

A tevékenység célja: A gyermekek érzelmi, értelmi és erkölcsi fejlődésének segítése, pozitív személyiségjegyeinek megalapozása a mágikussággal, a csodákkal teli meseélmények segítségével és a versek zeneiségével, rímeinek csengésével.

-ének, zene, énekes játék:

A tevékenység célja: A közös éneklés, közös énekes játék örömeinek megéreztetése, hogy azon keresztül formálódjon a gyermekek zenei ízlése, esztétikai fogékonysága. A gyermekek jussanak minél több olyan zenei élményhez, amely megalapozhatja zenei anyanyelvüket.

-rajzolás, festés, mintázás:

A tevékenység célja: A gyermekek élmény- és fantáziavilágának képi, szabad önki-fejezése. A gyermekek tér – forma – szín képzetének gazdagítása, esztétikai érzékenységük, szép iránti nyitottságuk, igényességük alakítása.

-mozgás, tánc:

A tevékenység célja: A gyermekek természetes, harmonikus mozgásának, testi képességeinek fejlesztése játékos formában.

1.2. , A Játék a városban kiállítás és az Alapprogram:

A kiállításon és a két kapcsolódó terében a mozgás és a testi képességek fejlődésének segítése

a foglalkozásokba beépíthető alábbi elemekkel javasolható megvalósítani a teljes foglalkozás részeként:

A kiállítás előterében:

- egyesek szőnyegen ülnek vagy meghatározott mozdulatokat tesznek, többiek kézenfogva körbe sétálják őket, majd a bentiek másokat választanak maguk helyett, és ők járnak körbe.

A kiállításban:

-Kijelölt útvonalon séta megállókkal, járművek imitálása mozdulatokkal (repülő-vonat-busz-autó-bicikli-roller).

A foglalkoztató teremben:

-Székeket körbe sétálják, eggyel kevesebb szék, aki állva marad külön ül, majd az, aki győz, az kiválaszthatja, a foglalkozáson milyen kísérezetét hallgatnak. Körbeülik az asztalt és várost építenek pl. duplóból az asztalra rajzolt terepre.

II – Módszertani lehetőségek:

A „Játék a városban” című kiállítás óvodai nevelésben való szerepvállalása, módszertani lehetőségek a készségek fejlesztése.

A kiállítás a játék témakörében az óvodai nevelés része lehet, az óvodai tevékenységekhez tud kapcsolódni. Az érintett korosztály leghatékonyabb kompetencia fejlesztésre szolgáló tevékenysége a játék, amely a mindennapjaik elengedhetetlen része.

A kiállításban megjelenő játékok többnyire fa-fém-műanyagból készültek, de papírból is, amelyek már kézbe vehetőek és akár elvihetőek is a foglalkozásokat követően.

Néhány játék a kiállításban az alább felsoroltak közül kézbe is vehető, vagy akár csoportosan játék keretében is használható.

Részei lehetnek az óvodás foglalkozásoknak.

1- kisautók, játékvasút

2- építőkockák, konstrukciós építőjátékok

3- babák (Armand Marseille, papírbaba, műanyag baba, fababa, porcelán baba, babaház)

4- A társasjátékok.

5- diafilm, laterna magica (árnyjáték, kézjátékok)

6- A játszótér, kisautó, roller, kerékpár (kiállításon kerékpár és film a régi játszóterekről és környezetükről)

7- játékkereskedelem, régi magyar játékkereskedések (játékbolt -szerepjátékként)

A kiállítás több évtizedet is körbeölelő játékkészletet mutat be. A kiállításba belépő gyerekek egy időutazáson vesznek részt. Egy keretmesével el tud indulni a csoport játékországba, ahová -mivel utazásról van szó- egy varázslatos bőröndöt (demonstrációs tárgyakkal, játékokkal) is magukkal visznek. Ez a megoldás segíti a magasabb vitrinek elérhetőségének, mint akadálynak a kiküszöbölését is.

A különböző kompetenciákat fejlesztő játékok külön foglalkozást, külön mesét és

bőröndöt kaphatnak (akár kiscsoport, középső és nagy csoportosoknak is lehet külön bőrönd). Játékkországban minden játék. Fontos, hogy játékos módon körbejárják a kiállítást, és részei legyenek annak a világnak, amit a kiállítás képvisel. A bőröndhöz kapcsolódó történet, mese egy nagy szerepjáték térré tudja varázsolni a környezetüket. Ez a korosztály könnyen kapcsolódik a mese és a játék világához, így, ha elég izgalmas, mindenkit meg tud mozgatni!

(Fontos, hogy mindenki a része tudjon lenni, mert akkor fogja lekötni az egész csoportot.)

Figyelembe kell venni a korosztály koncentrációs képességét, amely 10-15 perc a kisebbeknél, a nagyobbaknál pedig 30 perc körül mozog.

A foglalkozás időtartama a közös játékkal és esetleg alkotással együtt maximum 45-50 perc.

Néhány példa ilyen típusú foglalkozásokra:

- Régi idők felidézése a babaszoba bútorokon keresztül is lehetséges, ide kapcsolható a Zichy -kastély, amin keresztül a karácsony és az ajándékozás is szóba hozható.
- A tematikusan kapcsolódó versek, mondókák és énekek, amelyeket az óvodai nevelés során a gyerekek már elsajátítottak, segíthetik a kapcsolódást.
- Részét képezheti a kiállításnak a diavetítés is, amely a mesén keresztül a megérkezést segítheti, illetve lezárhatja a foglalkozást.
- Külön élmény a korosztálynak, ha valamit emlékül magukkal vihetnek, fontos azonban, hogy az alkotás nehézsége megfelelő legyen a képességeikhez mérten, de akár egy -a kiállításhoz kapcsolódó- matrica, vagy színező is lehet emlék, vagy a csoport közös alkotása.
- Összehasonlító játékok, mi a régi játék megfelelője most. A kiállításon látható játékok nagyobb részének van mai megfelelője, illetve vannak olyanok, amelyeknek a régi és mai megfelelője is része a mai gyerekek játékaiknak.
- A kiállításban található interaktív játékok bevonásával, úgy mint a társasjáték vagy a bicikli, aminek a tekerésével mozgókép indul el.

A módszertan része lehet néhány kísérlet is a játék menetével kapcsolatban.

Érdekes lehet elgondolkodni a játék kiemeléséről a didaktikai minőségéről, vajon mi történik, amikor nincs elvárás az óra, a feladat keretében. Feltehetjük a kérdést, hogy lényeges-e, hogy a játéknak célja legyen?

Kipróbálhatjuk akár az improvizáció lehetőségeit, rövid párosjátékok során, vagy hogy pl. a „troll”/rombolás gesztusa, hogyan lehet építő egy feladat során.

Tesztelhetjük felszabadító és hangulatteremtő erejét.

Alkalmazhatunk egyéni és csoportos játékokat, amelyek során akár a bizalom is fontos kulcsként szerepelhet.

III. –Foglalkozás típusok a kiállításban:

III.1., A CSILLAGBUNDÁJÚ MEDVEBOCS KALANDJAI

Foglalkozás nagycsoportos gyerekeknek a Játékkiállításban

Összesen 70 perc: csoportbontás (max. 10-15 fő egy csoportban)

- 10 perc üdvözlés és a mese közös elkezdése
- 30 perc a kiállításban / 30 perc alkotás
- 30 perc alkotás / 30 perc a kiállításban

Kerettörténet kezdete: Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy kicsi, puha bundájú medvebocs, aki a Varázserdőben élt. Képzeljétek el, hogy ebben az erdőben minden állat egy kicsit más volt, mint a többiek: az aranyfarkú mókus amerre cikázott a fákon, mindenütt ragyogó csíkot húzott maga után; a pettyes hátú őz pettyei időnként katicákká váltak és felreppentek a hátáról; a barátságos sasmadár pedig minden, a fészkekből kipottyant fiókát befogadott és felnevelte őket. A medvebocs bundájában alkonyat után apró csillagok világítottak, amelyek segítettek őt és a többi állatot a sötétben hazatalálni: ő volt a Csillagbundájú Medvebocs.

Békében éldegéltek az állatok az erdőben, mígnem egyszer csak a Csillagbundájú túl messzire merészkedett, és a Varázserdővel határos birodalomba, Szélvész Herceg országába tévedt. Eleinte észre sem vette, hová keveredett, mígnem egyszer csak hatalmas orkán kerekedett, ami felrepítette a kis medvebocsot a levegőbe, fűta-fűjta egyre messzebbre, és egyszer csak lepottyant egy számára ismeretlen helyen. Megszeppent a kis állat, vajon hogyan fog hazatalálni, de nem vesztette el a bátorságát, leporolta csillogó bundáját és nekiindult az útnak. Segítsünk neki együtt, hogy merre kell mennie, találjuk ki, hogy hová érkezhett (ebben a hangok fognak vezetni minket)!

1. hang: vonatfütyty – elektromos kisvasutak

- a. Milyen színű vonatok vannak ezen az állomáson? Vajon hová mehetnek? Mi az a sorompó?
- b. vonatozós mozgásos játék

2. hang: konyhai zajok – babakonyha

- a. Közösen megnézzük a babakonyhákat, megbeszéljük, hogy melyikben ki lakhat, milyen süteményeket süthet (ők melyiket szeretik a legjobban)?
- b. tárgykeresős játék: Hol van a húsdaráló, hol van a kuglófsütő forma stb.?

3. hang: női beszélgetés – babák

- a. Melyiknek van csíkos ruhája? Ki van ünneplőbe öltözve? Milyen a kisfiú ruhája? Milyen a frizurájuk?
- b. közös éneklés (a babák egy kórus tagjai pl.)

4. hang: gyerekzsivaj – iskola

- a. Melyik játékot ismerik az óvodából? Milyen egy régi puzzle? Felismerik-e a számokat vagy valamelyik betűt (ha nagycsoportosok)?
- b. színes varázskövek vezetnek minket tovább (háromféle színű lapból csak az egyik színűre léphetnek)

5. hang: könyvlapok zizzenése – könyvtár

- a. Vannak e macis könyvek, talál-e ismerős medvét a kis bocs? Milyen medvés meséket, medve mesehősöket ismernek?
- b. közösen eljátsszuk, hogyan cammog a maci, hogyan brummog a maci, hogyan eszi a mézet stb.

6. hang: játszótéri zshivaj - játszótér

- a. Melyik játékot ismerik a kiállítottak közül, hintázni vagy csúszdázni szeretnek-e jobban, mi a kedvenc játszótéri játékuk?
- b. tapsolós páros játék játszása

7. hang: brummogás – kiállított plüssmackók

- a. Melyik macihoz hasonlíthat leginkább szerintük a Csillagbundájú (öt csak a medvék látják, és a Varázserdő lakói)? Melyik plüssel aludnának esténként szívesen a kiállítottak közül, és hány db alvóállatuk van?

Kerettörténet zárása: a mackók nagyon megörültek a Csillagbundájúnak, mert a barlangban, ahová éjjelente visszavonultak, igen sötét volt, és így volt, aki világítson nekik. Nagyon meg is szerették a bátor, talpraesett kis bocsort. Ám egyik reggel felpillantott az égre a Csillagbundájú Medvebocs, és látta a gomolygó fellegekből, hogy Szélvész Herceg közeledik. Szerintetek mit szeretne: itt maradni az újonnan megtalált medve barátokkal, vagy visszatérni a Varázserdő különleges lakói közé?

Alkotás:

1., csoport (először kiállítás, utána alkotás)

A gyerekek fessék / krétával rajzolják le azt a városi helyszínt, ahol a Csillagbundájúval jártak és a legjobban tetszett nekik (közösén végig vesszük, hogy hol is jártunk)!

2., csoport (először alkotás, utána kiállítás)

Fessék / krétával rajzolják le, hogy milyennek képzelik el a Varázserdő lakóit (kitalálhatnak további különleges állatokat is, akik ott élnek)!

Így elvihetik a Varázserdőt, és a helyszínek közül is többet, amit az oviban vagy az iskolában „képregényként” egymás mellé tehetnek és felidézhetik a Csillagbundájú meséjét!

Előkészítendő kellékek

- alkotáshoz papírok + eszközök
- hangokat letölteni a múzeumi tabletre
- színes varázskövek kikészítése

III.2., Ünnepekhez kapcsolódó programok (pl. Adventi ünnepi program)

“JUSSON SZÉP SZÓBÓL BÁRKINEK!” - ADVENTI MÚZEUMPEDAGÓGIAI FOGLALKOZÁS

(Kassák Lajos: Advent van)

A november 27. és december 19. közötti időszakban (Adventi időszak)

foglalkozásunkon a játékkiállítás tárgyainak aktív bevonásával körbejárjuk az adventi időszak szokásait és hagyományait. Miket sütünk, főzünk karácsonykor? Milyen eszközöket használtak régen egy karácsonyi vacsora elkészítéséhez? Milyen díszeket akasztottak a fákra hajdanán? Milyen ajándékokat kaphattak a gyerekek szülei, nagyszülei?

Az első karácsonyfát az 1820-as évek végén állították Pest-Budán. A karácsonyfa-állítás szokását a családiasság és az otthonosság kultusza jellemezte. A karácsony

ünneplésében, legalábbis a városi felső és középrétegek körében az ünnep legfontosabb helyszínévé az otthon vált, fő tartalmává pedig a családi együttlét. A családokban nem hiányozhatott a fa alól a könyv: a kiadók ilyenkor többoldalas újsághirdetésekből kínálták a postán megrendelhető mesekönyveket, az ifjúsági regényeket és ismeretterjesztő munkákat, a felnőtteknek pedig a klasszikusok díszkiadásait. Az új időszerű kiállításunkban jelenlévő írók közül többen a gyerekek számára is írtak. A foglalkozás keretében megismerkedünk a polgári karácsonyozás és ajándékozás szokásaival, majd az óbudai írók gyerekmeséivel és verseivel. A művekből kiválasztott karaktereknek egy általunk készített képeslap illusztrációjaként közös otthont teremtünk. A program során játékos kalandozásunknak a „Játék a városban” és az egykori óbudai írókat bemutató „Közös otthon – saját érzés” című kiállításaink adnak teret.

Összesen 70 perc: csoportbontás (max. 10-15 fő egy csoportban)

- 10 perc üdvözlés
- 30 perc a kiállításban / 30 perc alkotás

1., **Bevezető:**

- A „Játék a városban” című kiállítás előterében a karácsonyfa köré leülünk a párnákra.

Egy beszélgetés keretében megbeszéljük, hogy vajon tudják már az ovisok, hogy mi az a karácsony, mi az advent? Ezek a fogalmak családonként mást jelenthetnek. Az előtérben arról lehet beszélgetni, hogy ki mit tud a karácsonyról? Ezt az ünnepet megünnepeljük minden évben, és karácsonykor ajándékot is kapunk. Megbeszéljük ki milyen ajándékot kapott már karácsonyra, és meg lehet keresni a kiállításban, hogy van-e olyan vagy nagyon hasonló játék ott is. Esetleg megkérdezhetjük őket, hogy találnak-e olyan játékot a kiállításban, aminek szívesen örülnének egy következő karácsonyra? A kis Jézus születését várjuk, és készülünk a karácsonyra, utána a játékbabák között kellene megkeresniük a betlehemet. Ráhangolódásként az előtérben, vagy a foglalkoztatóban lehet karácsonyi énekeket és verseket közösen előadni és tanulni. Lehet mozgással és tapssal (és egyéb csörgő hangszerekkel) kíséren énekelni. (Pl. Ég a gyertya ég, el ne aludj ég....; Kis karácsony, nagy karácsony... Ez utóbbi dal kapcsán a játékok között meg kell keresni, hogy hol lehet kisütni a karácsonyi kalácsot. (babaszobák.

2., Alkotás

Kollázs technikával egy előre elkészített képeslap sablonra a kiállításban szereplő mesekarakterek felragasztásával egy karácsonyi témájú kompozíciót készítünk.

Felolvassunk egy rövid versrészletet Csukás István „A Karácsonyfát meghoztuk” című verséből, amit filctollal és ceruzával illusztrációként lerajzolunk a képeslapra.

Az alábbi vers könnyen vizualizálható. Elég egy versszakot kiválasztani.

Csukás István: A karácsonyfát meghoztuk

Fehér havon fut a szán,
fut a szán,
ez ám a jó igazán,
igazán!
A szánkómra felülök,
felülök,
hegyen-völgyön repülök,
repülök.

A szánkómra egy nyúl ül,
egy nyúl ül,
hogy ne legyek egyedül,
egyedül.
Repülj szánkó a havon,
a havon,
Ez ám a nagy vigalom,
vigalom!

A nyúl mögé róka ül,
róka ül,
hogy ne legyünk egyedül,
egyedül.
Repülj szánkó a havon,
a havon,
Ez ám a nagy vigalom,
vigalom!

Róka mögé egy medve,
egy medve,
kapaszkodik nevetve,
nevetve.

Repülj szánkó a havon,
a havon,
Ez ám a nagy vigalom,
vigalom!

Medve mögé hóember,
hóember
kapaszkodik örömmel,
örömmel.
Repülj szánkó a havon,
a havon,
Ez ám a nagy vigalom,
vigalom!

Mögé csücsül egy fenyő,
egy fenyő,
a szánkómnak szárnya nő,
szárnya nő.
Repülj szánkó a havon,
a havon,
Ez ám a nagy vigalom,
vigalom!

Hazaérve hahóztunk,
így szóltunk:
a Karácsonyfát meghoztuk,
meghoytuk!
Földízítjük estére,
estére,
s leülünk a tövébe,
tövébe!

Előkészítendő kellékek

- alkotáshoz papírok + eszközök
- az előre kiválasztott mesekarakterek/grafikák kinyomtatása, kivágása

III.3., A KACATOK TITKOS VÁNDORLÁSA

A játékkiállításunkhoz kapcsolható olyan foglalkozás, ahol tárgyak nyomába eredünk a gyerekekkel, megkeressük a kiállításban a helyüket, majd színes sztorikocák segítségével közösen történeteket szövünk, a játékok és a fantázia birodalmában kalandozva.

Gyakorlatunkban olyan tárgyakkal megszemélyesített múzeumi mesét írhatunk, aminek a szereplőivel már az óvodában megismerkedtek a gyerekek és a történet már ott elkezdődött.

A múzeumban a múzeumi foglalkozás során újra találkoznak a mese szereplőivel ahol a történet tovább folytatódik. Az előkészítő foglalkozás során érdemes lenne érinteni az alábbi témaköröket:

Mit őriznek a múzeumok?

Miért őrzik? Mit gyűjtenek?

Mi a gyűjtés, a gyűjtemény? Hogyan állítják ki a tárgyakat?

Kik dolgoznak a múzeumban, kivel fognak találkozni a látogatás során?

Mi az Ő feladatuk?

Kik látogatják a múzeumokat? Miért látogatják?

Hogyan kell a múzeumokban viselkedni? Miért kell óvatosan bánni a tárgyakkal? stb.

Ezeket a témaköröket érdemes játékba ágyazottan érinteni. Például az óvodában iskolában kiállítást lehet szervezni plüssnyulakból, ceruzákból, tűzoltóautókból stb. Vagy a pedagógus bemutathatja a saját(adhoc) gyűjteményét:

- sütiformák,
- szalvéta,
- mesekönyvek,
- bögrék.

Egy következő alkalommal kiállítást rendezhetne a pedagógus a gyerekek számára teljesen ismeretlen tárgyakkal (Pl. derelyemetelő, lópatkó, spatula stb.). Ennek a célja az lehetne, hogy együtt találják ki, hogyan kell informatívvá, „tanítóvá” tenni ezeket az alkalmatosságokat. Mi a tárgyak, személyes története, hogyan kerültek a gyűjteménybe. Az óvodában legjobb, ha keresünk, vagy készítünk egy-két babát vagy bábót, akikkel elmeséltetünk egy történetet. Ebbe beleszójuk mindazt az információt, amit szeretnénk a gyerekeknek elmondani.

A múzeumok épületei gyakran műemlékek, több százévesek, vagy pont a legmodernebb dizájnnal készült új építésűek. Építészeti, művészettörténeti szempontból rengeteg információt hordoznak, atmoszférájuk meghatározó. Ennek

a korosztálynak azonban még ne akarjunk ismereteket nyújtani erről, engedjük, hogy a „hely szelleme” érintse meg őket.

Maga a játék már konkrétan a kiállított tárgyakhoz, azok történetéhez kapcsolódik, azt dolgozza fel. Ez a szakasz is több részre tagolható. Kezdődhet mesével, történettel (kis drámai elemekkel átszőt színdarabbal, ez a múzeumpedagógus habitusától függ). Ez ad keretet a foglalkozásnak, elemei átszövik a játékot, erre épülnek a kiállítóterben a tárgyakhoz kapcsolódó feladatok. Nézzünk sorra néhány feladattípust, amellyel találkozhat a játék során (a teljesség igénye nélkül...).

A mese szereplőihez kapcsolódó tárgyak keresése.

Általában játékos módon kialakított, kisebb csoportokban történik.

Múzeumi tapasztalat, hogy nem csak az iskolásoknál, hanem már óvodás korban jól működtethető a csoportbontás.

A gyerekek együttműködnek, lelkesen keresik a tárgyakat, tanácskoznak a megoldások felett.

Tárgypárosítás:

- Mai használati (kortárs) tárgyaknak kell a kiállításban (a vitrinben) elhelyezett régi párját megtalálni. Ennek a játéknak számos változatával találkozhatunk. Például: a tárgyak árnyképét kell elhelyezni a tárlók előtt, vagy a tárlókon elhelyezett képeket összegyűjteni.
- Hang-tárgy párosítás. Megszólaltatunk különböző hangokat és a bennük ébredő asszociáció alapján keresnek.
- Tárgy-kitapogató. Kosárba vagy dobozba elrejtett és letakart tárgyakat kell a gyerekeknek, „vakon” meghatározni. Elmondom, milyen anyaga, formája, mérete van, mire használhatták, mire hasonlít. Majd a kihúzott tárgyról megbeszéljük, hogy konkrétan mi az, mihez kapcsolódik a kiállításban. Meg is kereshetjük vagy történetbe illeszthetjük a kakukktojás. Több tárgy közül meg kell keresni, mi nem illik a többi közé. Például a Játék kiállítás esetében a kosárba kerülhetnek azonos stílusú, korú ruhadarabok, terítékek vagy kis játékautók köze elhelyezett mai, modern változatok.
- Szoborjátékok a hagyományos szoborjátékok egy fajtája, ahol a résztvevők adott jelre a tárgyak sajátos jegyeit megfigyelve és azt utánozva mozognak vagy megjelenítik azt. Például forognak, mint egy bűgőcsiga, vagy hintázó mozgást végeznek, mint egy hintaló.
- Ki vagyok én? A gyerekek egy adott tárgyról úgy mesélnek (annak külső jegyeiről, funkciójáról, anyagáról), mintha ők maguk lennének azok. Társaiknak ez alapján kell felismerni, miről van szó, majd a tárlókban megkeresni. (Ez leginkább iskolásoknál működik jól) Ennek a játéknak egy változata, amikor a „Játékvezető” egy szöveget mond vagy olvas fel, amelyben a tárgy önmagáról mesél a gyerekeknek, és ez alapján kell megkeresni azt. (Ez az ovisoknál is jól használható.)
- Barkochba játék a tárgyak megtalálására. Klasszikus igen-nem válaszokra épülő kitalálós játék. Változatként előfordul a hideg-meleg keresgélő játék is.
- Szabad játék. Ez a foglalkozás típus azokban a múzeumokban jelenik meg,

ahol rendelkeznek műtárgymásolatokkal. Ott a gyerekek a foglalkozás részeként vagy annak végén kézbe vehetik, kipróbálhatják a kiállítás tárgyaihoz megszólalásig hasonló másolatokat. Tárgykészítés. A „kézműveskedés” a múzeumban sohasem önmagáért, csak funkcióba helyezve állja meg a helyét.

A feldolgozásra számos lehetőség van. Előfordul, hogy már a múzeumban kapunk olyan segédanyagot (kivágható figurák, memóriajátékot, vagy kirakót), amit magunkkal vihetünk, és építhetünk rá levezető órát. Az óvodásoknál használjuk újra a babákat, bábokat, amiket az előkészítés során már megismertek a gyerekek, és mesés formában dolgozzuk fel az átélt élményeket.

V. A kiállításhoz kapcsolódó tartalom:

V.1., Témák a kiállításon:

- A1- A kiasutók,
- A2- Az építőkockák,
- A3- A német babagyárak,
- A4- A világhíres Armand Marseille,
- A5- A papírbaba,
- A6- A társasjátékok,
- A7- A játszótér,
- B8- A játékkereskedelem az államosítás után,
- B9- A régi magyar játékkereskedések
- C10- A konstrukciós építőjátékok,
- C11- A diafilm,
- C12- A laterna magica
- C13- A műanyag építőjátékok,
- C14- A műanyag megjelenése a babagyárakban
- C15- A fababáktól a porcelán babákig
- C16- A baba és a babaház
- 17 – A játékvasút (a bejáratától jobbra a rövid oldalon)

A térben álló (6 magasabb és két alacsonyabb) magas tárlókban további játékokat találunk tematikusan bemutatva a bejáratától közel párosával, kivéve a jobb hátsó két kisebb tárlót, amely a bal oldali bicikli szigetet egyensúlyozza ki. Ezek a térben álló tárlók a következő játék témákat mutatják be:

- 1- A babaház – a miniatürizált világ
 - 2- A kényszer szülte bababútor
 - 3- Az ikonikus Steiff
 - 4- Uniformizált tárgyak
 - 5- A képes kocka, Az oktató játékok, A készségfejlesztő játékok, A puzzle
- 4 / 7. Óbudai Múzeum – Játék a városban _ SJ _2023.08.17.

- 6- Gyermekkönyv -illusztráció 1945 előtt, A gyermekirodalom és gyermekkönyvkiadás története, A mackó úr
- 7- A lemezárugyár
- 8- fából készült villamos, busz, troli, teherautó láthatóak az üveges tárlóban

V.2., A kiállításához kapcsolódó digitális tartalom:

Az Óbudai Múzeum Játék a Város című kiállításáról:

<https://obudaimuzeum.hu/jatek-a-varosban/>

A Játékgyűjtemény digitálisan az alábbi linken elérhető:

<https://hu.museum-digital.org/collection/151>

<https://hu.museum-digital.org/collection/1323>

Készítette: Pásti Katalin múzeumpedagógus (Óbudai Múzeum, 2023)

A szakmai konzultációban és a tematika kidolgozásában részt vettek:

Dr. Börcsök Gizella építészmérnök, múzeumpedagógus szaktanácsadó hallgató,
ELTE PPK

Paulik Zsófia óvodapedagógus, múzeumpedagógus szaktanácsadó hallgató, ELTE
PPK

Sedlmayr Judit építészmérnök, múzeumpedagógus szaktanácsadó hallgató, ELTE
PPK

Az anyag elkészítéséhez inspirációul szolgált Hári Krisztina, Múzeum?
Gyerekjáték! című kézikönyve. Illetve Császi Irén szerkesztésében a „Ki játszik
ilyet?” játékhagyománnyal és játékdívtal foglalkozó kiadvány.