

SZÍN SZÓKINCSTÁR AZ ÖNMŰVELÉSI KEDV ÖSZTÖNZÉSÉHEZ

A játék

A játék szabad időben, kedvtelésből, szórakozásból, a győzelem élményének megszerzése érdekében, a kötetlenség, az öröm, az élmény, a vidámság által meghatározott verseny. A vereség, a kudarc feszültségének kerülése érdekében önként, szabadon vállalt aktivitás. Mindenki számára pontosan meghatározott, egyformán kötelező szabályok szerint zajlik. Szabályok nélkül a játék értelmetlen és érdektelenné válik.

A játék mindig minimum kétszereplős szellemi/testi aktivitás, akkor is, ha valaki egyszemélyes játékot űz, mert vele szemben működik az megszeghetetlen szabály, ami a folyamat működésének törvénye.

Valóságyszerű, de nem valóságos, térben és időben meghatározott szabad cselekvés. Bizonyos öncélúság jellemzi. Közös eleme a gondolkodás, a döntési variációk jó megválasztása, hosszabb távú stratégia alkotása.

Nem munka, nem produktív cselekvés, hanem rítus, a kultúrával való azonosulás, a kulturális adaptáció, a szocializáció fizikai és ideológiai objektívációja. Célja a kísérletezés, a felfedezés, az ismeretek és képességek fejlesztése. A játék megismerő tevékenységként pozitív érzelmeket „termel”, eszközei szimbolizálódnak.

Az emberiség számos nagy felfedezését a játéknak köszönheti.

A küzdelem során a játékos legjobb szellemi / testi erőit mozgósítja, amely aktivitás hatására a szervezetben olyan ópium-peptidek, boldogság hormonok keletkeznek, amelyek az egész szervezetet stimulálják, s ezáltal részben és egészben is fejlesztik.

A játék fontos jellemzője a véletlen, a szerencse, amely a játékosok által ismert szabályok szerint vívott küzdelem folyamatának nem kalkulálható és nem manipulálható tényezője.

A játék önálló univerzum, a szabadság világa, amely szabályainak ismeretében, az aktivitás sike-

re, a szellemi/testi győzelem által, kárpótlást ad a hétköznapi világ alkalmazkodási és bizonytalansági kényszerei során elszenvedett frusztrációkért, vereségekért. A játékos – szemben az ellenféllel és a véletlennel – ezért feledkezik meg mindenről és figyel csak a játék szabályainak pontos betartására.

Ha az ellenfél részéről a közösen ismert és elfogadott szabály(ok) megsértését tapasztalja, jogosan mondhatja, „nem ér a nevem” s léphet ki önként, vereség nélkül a folyamatból.

A játék az egész emberi életet végigkísérő tényező. Az életciklusok – fejlődéssel változó – feladatkörökben funkciója eleinte sűrűbben, később általában hatévenként változik. Kisgyermekkor után szabályok nélkül nincs játék. A játék lehet nemzedéki, nemzedékek közti tevékenység is (így gyermekek-gyermekek, szülők-gyermekek, unokák-nagyszülők közti együttműködés, igényelt élményvilág).

A szakirodalom szerint a kisgyermeknél fő funkciója a kicsinyített használati eszközök révén a környezet megismerése, a társas érintkezés formáinak elsajátítása, a családi viszonyok utánzása. Ekkor ismerkedik a gyermek a hangokkal, a színekkel, a formákkal, ekkor érzékeli az eszközök ismételt használata, összekapcsolása révén a részek összekapcsolásának örömét, az építés és rombolás élményét. E korban a játékok a gyermek manualitását, ügyességét, kitartását, kudarctűrését, találékonyságát fejlesztik.

A nagyobb gyermekek (kiskamasz, kamasz, nagykamasz), a fiatal felnőttek kedvelik a közös játékokat, amelyek lényeges tényezője a szerepek megosztása, a nemi, a társadalmi identitás erősödése, a versengés, a győzelem iránti vágy. A számítógépes játékok a gyors reagálás és helyzetfelismerés készségét fejlesztik.

A felnőttek – elsősorban kikapcsolódás szerepű – játékaiban erősen dominál a versengés, a győzelem vágya.

SZÍN

A játékok lehetnek egyszemélyesek (fejtörő, rejtvény, türelem, origami stb.), kettő- és több-
személyesek, népi, korosztályi (gyermek, felnőtt,
sakk, kártya, zálogosdi, tábla, Capitaly, bábozás,
kör stb.), eszköz nélkül játszható, egyéni/csoport-
os játékok (rejtvényfejtések, szellemi vetélkedők,
irodalmi, dalos játékok). Ezek szerepe igen nagy.

Játékok közé soroljuk az esztétikai értékek köz-
vetítése érdekében kifejtett cselekvéseket is, így a
színészi alakításokat, a zenei aktivitásokat és azok
amatőr szintű utánzásait, kísérleteit is, amelyek
többsége Magyarországon a közművelődési intéz-
ményekben történik, regionális és országos feszt-
iválokon minősítődik. Ezek színvonala előadói
szabadságuk révén, adott esetben meghaladhatja
a professzionális képviselők által (rutinból) produ-
kált színvonalat.

Esztétikai műveket alkotó (film, színház, kép-
zőművészet stb.) amatőrökből számos hazai és
nemzetközi elismerést bíró egyéni és csoportos
képviselőnk öregbíti hazánk méltóságát, növeli ér-
téktéremtő tekintélyét.

...

Ancsel Éva azt vallotta, hogy az ember fenséges
élménye: saját rendeltetésének, lehetőségeinek és
értékeinek felismerése.

E minőségében a gyermek- és ifjúkor az egyén
életútját akár döntő mértékben is befolyásoló idő-
szak lehet.

Az ekkori szabadidő lehetőség motiváltság pró-
bájára, jellemzője a kíváncsiság, az érdeklődés, a
belefeledkező megismerés, a tudás öröme. Lehető-
séget adhat a speciális képességek fejlesztésére, a
helyzetismeret, a világismeret élményszerű gazda-
gítására, az önismeret gyakorlására, az önbizalom
próbájára, a bizalom, a barátság hitelességének
megélésére.

A játék – bármilyen legyen is az – az alkotókép-
esség, a befogadókészség gazdagítására, a játék
vidámságának, feszültségeinek, társas élményei-
nek gyakorlására, az ízlés, a divat sajátos alterna-
tíváinak kipróbálására, a tapintat fontosságának
felismerésére, a dinamizmus, az aktivitás, a medi-
táció időinek szabad elosztására készlet.

A játék Huizinga szerint életkategória. Balogh
Tibor akadémikusunk szerint a lét alapszükséglete.

A játék: ösztön, hatalomvágy, győzelem, ku-
darc, lehetséges, determinizmus-mentes sza-
bad cselekvés, feszültségoldás, utánzás, önfegyel-
mezés, versengés, őszinteség, szellemiség.

Egész-ség, másság, ritmus, harmónia, öröm-
szerzés, megszakíthatóság, érdeknélküli szépség,
ünnepek, tér-idő-norma, meghatározottság, varázs-
kör, önként vállalt rendteremtés, elhatárolt töké-
letesség, lenyűgöző erő, etikum, kételytelenség,
szent komolyság.

Otthonlét a világban, belefeledkezés, rítus, meg-
ragadottság, titokzatosság, átmeneti érvényesség,
biztonságtudat, öröm- és kudarcfolyamat, oldás és
kötés, szimbolikus kielégülés, átnemesítés, meg-
tisztítás, szerep, hiteles, közelítés, kerülés, kihívás,
küzdelem, vereség, képzőlet, öncélú kapcsolat,
szabály, véletlen, ingamozgás, nemzedéki és nem-
zedékközi szövetség.

A játék e varázsereje értékeket és érzelmi, értel-
mi testi képességeket kondicionál, a személyiség
öntudatát, reális önértékelését alapozza, felelős-
ség- és szabadságvágyát, együttműködési szándé-
kát erősíti.

Mit gondolt erről a költő: Kosztolányi Dezső

A játék

A játék/ Az különös./

Gömbölyű és gyönyörű,/ csodaszép és csodajó,/ nyitható és csukható,/ gomb és gömb és gyöngy, gyűrű./

Bűvös kulcs és gyertya lángja,/ színes árnyék, ördöglámpa./

Játszom ennen-életemmel,/ bűvöcskázom min-
den árnyal,/ a padlással, a szobákkal,/ a fényel,
mely tovaszárnyal,/ a tükörrel fényt hajítok,/ a
homoknak, bokornak,/ s a nap – óriás aranypéncz
–/ hirtelen ölembe roskad./

Játszom két színes szememmel,/ a két kedves
pici kézzel,/ játszom játszó önmagammal,/ a kis-
gyermek is játékszer./

Játszom én és táncolok,/ látszom én, mint sok
dolog./

Játszom fénybe és tükörbe,/ játszom egyre,
körbe-körbe./

Játszom én és néha este/ fölkelek,/ s játszom,
hogy akik alusznak, gyerekek.