

PANDORA SZELENCÉJE

László Anna, László Dóra



„Minden lehet játék. De nem minden az.” - Mérei Ferenc

Egy csecsemő megfogja a tárgyakat, beveszi a szájába, mászik, ahogy ügyesedik, ugrál, szalad. Mozgásával birtokba veszi a teret. Minden játék. Aztán ahogy cseperedik, megtanítják neki, hol mihez hogyan viszonyulhat. Kültéren ezeket az élményeket legtöbbször a játszótéren szerezhetik be. Ezért nagyon sok múlik azok minőségén.



2015 nyarán Magyarlakon egy szakmai tábor keretében néhány építészhallgató a helyi lakosság igényeire válaszolva a községet pár kültéri alkotással gazdagította. Az általunk létrehozott alkotás a hol, mivel és hogyan lehet játszani kérdésekre próbált új alternatívákat adni. A tárgyat Pandora szelencéjének neveztük el, részben mert a mitológiai ládához hasonlóan, ez is több titkot rejt, másrészt az alkotók nevére (Panni és Dóri) is utal. Pandora szelencéjének kitalálása számunkra is egy kreativitást fejlesztő gyakorlat volt, amely egy határ menti kisebb falu áldozatvállalásának, együttműködési készségének köszönheti létét.

A következőkben ezt a kisebb gyerekek fejlesztését célzó eszközt és elméleti háttérét mutatjuk be.

ELMÉLET

Korosztályonkénti játékfunkciók

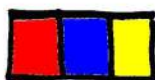
Fontosnak tartottuk, hogy az általunk létrehozott alkotás több korosztály igényeit is kielégítse. Jean Piaget svájci pszichológus a „Szimbólumképzés a gyerekkorban” című könyvében a játék kialakulását vizsgálja, továbbá hatását az érzékszervi-mozgásos intelligencia fejlődésében. „[...] az élet első hónapjaiban - olyan kivételektől eltekintve, mint a táplálkozás, vagy az emóciók közül a félelem és a düh – minden játék” (Piaget,1978:167)

A játékfajtákat az értelmi fejlődés szakaszainak megfelelően csoportosítja.



0-2

Az első két évben a legfontosabb örömforrást egy gyermeknek a funkciójátékok okozzák: a járás, az ugrálás, a finommozgások kialakulása és azoknak ismételtetése. A gyerek megismeri önmagát és képességeit. Már ilyen fiatalon alakítani akarja a teret, környezetét, így az építőjátékok, a mozgatható vagy hangos tárgyak egyértelműen felkeltik az érdeklődését. Ezeknél a K. Bühler-féle „funkcionális öröm” találkozik a K. Groos által megnevezett „én idézem elő” örömforrással. (Piaget, 1978:179)



Mint építészek fontosnak tartottuk felhívni a figyelmet a tér alakíthatóságára. Mint a nyelvnek, az építészetnek is van abc-je, amit már egészen pici kortól sajátít el minden ember. Az általunk alkotott játszótéri építmény ezért ezt a nagyon korai korosztályt is hivatott megszólítani. Ebben az érzékszervi mozgásos szakaszban a színekkel, az építőelemek eltolhatóságával, továbbá a nem egyértelmű használatával kínál fizikai és szellemi erőfeszítést és sikerélményt. 7-8 éves kor alatt a szabályok betartása még nem okoz nagy örömet így ekkor még Pandora mintegy explorációs funkciójátékként működik.



2-7

A következő fontos fejlődési szakaszban 2-7 éves korban a szimbolikus játékok nyernek teret. A gyerek már nem egyedül, hanem párban vagy csoportban tanulja meg, hogyan kell alkalmazkodni, kommunikálni a környezettel. Utánozza a szüleit, és keresi a helyét nemcsak a térben, hanem a társadalomban is.

Pandorának nem elég több ingerre hatnia, a kíváncsiságot felkeltenie, mert az már nem tartja fent az érdeklődést sokáig, de egy fontos tulajdonságával ott tarthatja őket. Többen tudnak vele játszani. Ráadásul a játszótér azon részén, ami inkább a szülőknek volt addig kijelölve.

6 hónapos kortól megfigyelhető, hogy gyerekek vágnak kortársaik jelenlétére. Később az óvodásoknál, alsósoknál már az együttjátszás igénye is kialakul. Fontos a szülők, tanárok felügyelete, de mi még fontosabbnak tartjuk, hogy maga a játék, akár egy tárgy vagy egy órai feladat, segítse ezt a folyamatot, sarkallja a gyerekeket a közös gondolkozásra és együttműködésre.



Fejleszti az együttműködést és a kreatív szabályalkotást

Egy jó játék a nevelői és oktatói értekei alapján ismerszik meg. Nevelői célok például a kapcsolatteremtő képesség, bizalom, alkalmazkodás, alkotó bátorság fejlesztése. Oktatói célok a kreativitásra, emlékezésre, beszédkésztség vagy testi képességek használatára buzdítás. Ezeket öt alosztályba soroljuk. Az értelmi nevelés tudatos szerepe a játéknak, mint a figyelemre a gondolkozásra való ösztönzés. A jellemfejlesztés hatása az erkölcsi nevelésben teljesedik ki, amikor gyerekek megtanulnak alkalmazkodni, empátiát és önuralmat tanúsítani. A technikai nevelésben fontos a szellemi és fizikai tevékenységek összhangja, fejleszti a kézügyességet és a tárgyakkal való manipulálás képességét. Fontos még ezeken felül a vizuális kultúra fejlesztése, valamint a testi, fizikai fejlesztés.

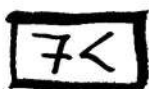
Pandora szelencéje nem egyenértékűen és nem mindegyik szemponttal foglalkozik, de azáltal, hogy használata akkor válik igazán érdekessé, ha többen játszanak vele, az együttműködéshez szükséges tulajdonságokra nagy hangsúlyt fektet.

A kooperáció az egyik – a későbbi munkaerőpiaci sikerességet is erősen befolyásoló - legfontosabb szociális kompetencia, amelyre a hagyományos oktatás aránytalanul kevés hangsúlyt fektet. Dr. Spencer Kagan a University of California-Riverside professzora éppen ezért régóta szorgalmazza a hagyományos frontális oktatás megreformálását és a kooperatív technikák alkalmazását a tanórákon. A kooperatív tanulás magyarul is megjelent könyvében négy alapelvet fektet le. (Kagan, 2004) Ez a négy alapelv különböző súllyal, de megjelenik Pandora szelencéjének használata közben is.

- 1.) Építő egymásrautaltság
- 2.) Egyenlő részvétel
- 3.) Egyéni felelősség
- 4.) Párhuzamos interakciók.



A kooperatív feladatok és játékok hatással vannak a szociális és érzelmi fejlődésre, etnikai kapcsolatokra és közvetetten a tanulmányi eredményekre. A faluban ahol Pandora szelencéje megépült, több kiskorú óvodás és alsóiskolás gyerek él. A közösen szerzett élményeik során fogják megtanulni hogyan bánjanak a másikkal, és kialakítani a saját közösségük szabályait. Egy olyan játék, ami egymásrautaltságot teremt, elősegíti az önkontroll kialakulását. Ahol adott az egyenlő részvétel és minimális felelősség ott az önbecsülés csak nőhet. A párhuzamos interakciók, egy tárgy egyszerre több ember általi használata fejleszti a közösség kommunikációs képességeit, szabályrendszerének kialakítását, hisz különben értelmetlenné válik a játék.



7-8 éves kor fölött jelenik meg az újfajta játékfunkció, a szabályjáték. Társasokat is ettől a kortól ajánlják és ez az egyetlen típus, ami megmarad a felnőttkorban. Pandorához nincsen konkrét használati utasítás így a használók leleményességén múlik, mennyire tudják benne örömeiket lelteni. Javaslatokat tudunk tenni, konkrét feladatokat kapcsolhatnak konkrét színekhez, vagy gyorsasági játékként használják, de sajnos - ahogy a játszóteret - egyszer Pandorát is ki fogják nőni. A gyerek is a felnőttkor fele egyre kevesebb mindent gondol játéknak, úgy Pandora is egyre inkább egy bútor, szoborként fogja láttatni magát.



TERVEZÉS

Amikor megérkeztünk Magyarlakra és bevezettek minket a kultúrházba, majd a hátsó udvarába, rögtön szembetűnt a tér sajátos használata. Ez volt az, amit először szerettünk volna megérteni, majd véleményt alkotni róla. Gondolkoztunk rajta, hogy vajon mi lehet a problémánk vele és mit változtatnánk meg.

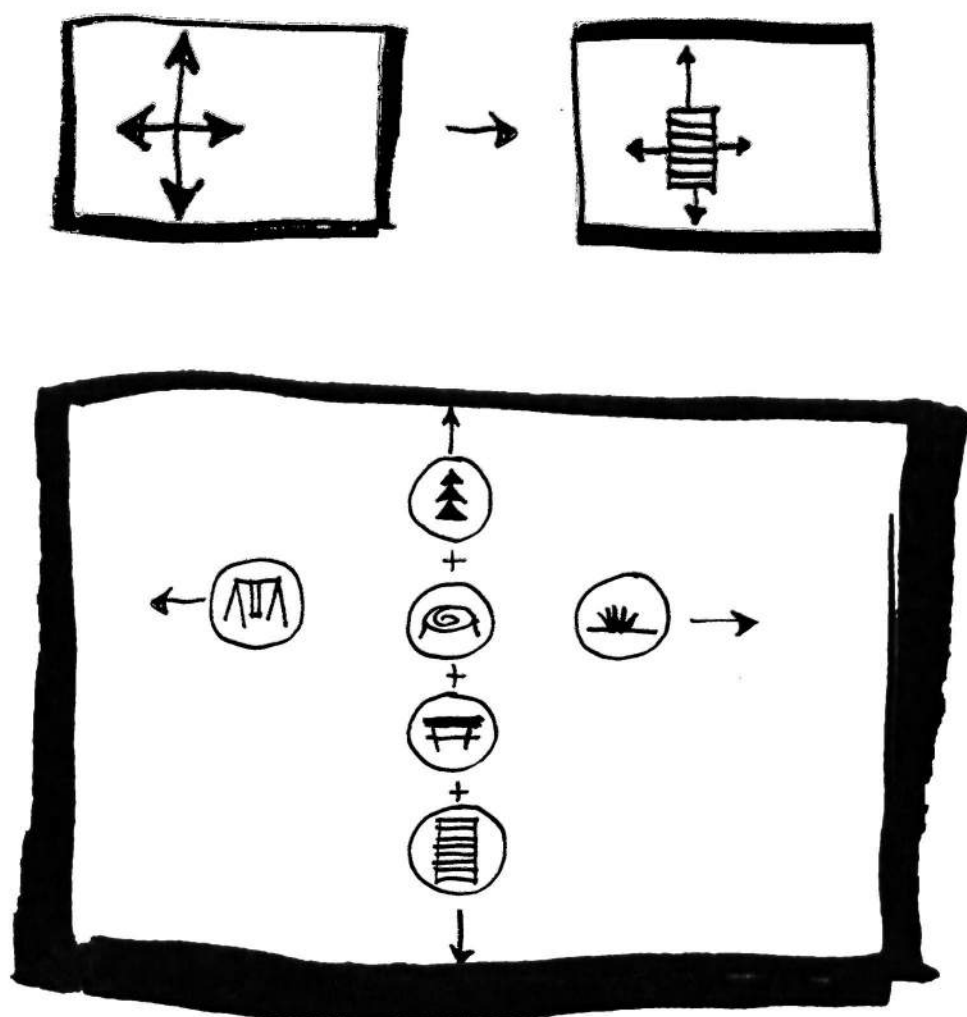
Az utca felől a hatalmas füves udvar közepéhez vezet az út. Szemben és jobbra a kerítésekig üres tér, balra egy foghíjas fenyősor választ le egy kicsit kisebb teret, ez a játszótér. A nagyobb részen évente egy-két alkalommal tart rendezvényt a falu. A játszótér új építésű, minden megszokott típusú játék megtalálható benne. Hamarosan azt a célt tűztük ki, hogy az építészet eszközeivel kiegészítsük az udvar használatát. Ehhez egy olyan elemet kívántunk elhelyezni, amit csak újfajta gondolkodással lehet megérteni. Helyet, formát, funkciót kerestünk, de a megtanult mintáktól eltérőt.



Hely

A hely kiválasztásánál fontos volt, hogy a játszótéren legyen, így nem zavarja sem a rendezvényeket, sem a már kialakult képet. A cél az volt, hogy a környezethez illeszkedő újat teremtsünk, ami előre mutat, nem pedig egyszerűen szemben áll az eddigiekkel. Így a játszótéren belül maradtunk, de a két terület határára terveztünk. Itt húzódik a fenyők hiányos sora, a fák alatti padokkal, melyek a játékok irányába néznek. Eszközünk is ebben a sorban fekszik hosszában, viszont kétfelé fordul. Egyik és másik oldaláról is használható. Ezzel a nyitással teremt kapcsolatot a füves területtel.

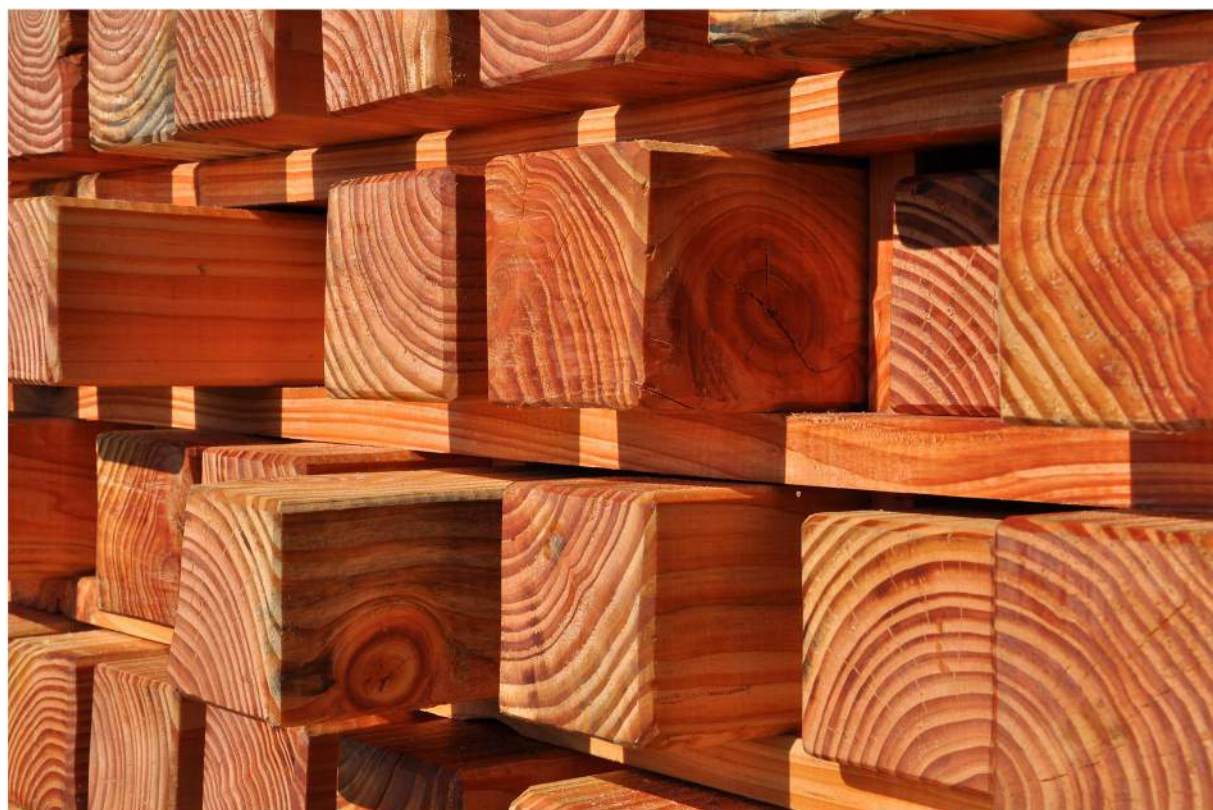
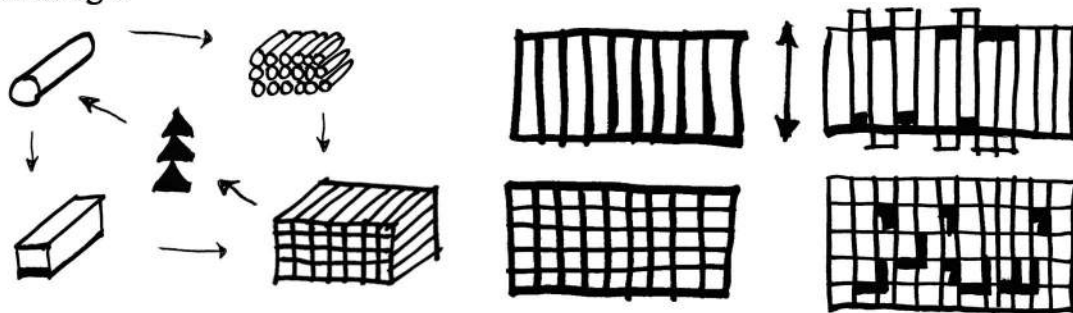
A rendelkezésünkre álló faanyag nagy részét azok a fenyők tették ki, melyeket a játszótér széléről vágtak ki. Beavatkozásunkkal a fa visszakerült eredeti helyére, de egy új rendszerbe rakva.



Forma

A forma szerkesztésénél szem előtt tartottuk, hogy a választott helyen a határt képző sorral együtt tudjon működni eszközünk, miközben egy erre merőleges tengely is szerephez jut benne a kapcsolatteremtés érdekében. Az egész tárgy hasábot formáz, melynek hosszabbik oldala a térfalat alkotja, de mindez haránt irányú hasábokból épült. Közülük néhány előre-hátra tolható, de kívülről nem látszik, melyikek ezek, mert az összes egyformának tűnik. Akkorára terveztük a hasábokat, hogy egy gyermek is könnyedén tudja húzni és tolni őket.

Ahogy a kivágott fákat szállítás előtt rakásba rendezik, úgy mi visszavittük őket tuskóik mellé és gyalult, kezelt négyzetes hasábjait szabályos farakásra emlékeztetve halmoztuk. Így zárt tömeget kaptunk, ami dinamikus. Ebben a tulajdonságában rejlik a játék legtöbb lehetősége.



Funkció

A funkció kialakításánál a fő szerepet a *játék* kapta, de más jellegű, mint a többi ott található játszótéri elem. Az elhelyezés is mutatja, hogy több olvasata létezik ennek a tárgynak. A fák között működik *farakásként*, a padok mellett *köztéri bútorként*, a határban elválasztó és összekötő *térelemként*, a játékok közelében játékként, a tájban pedig önállóan *szoborként*.

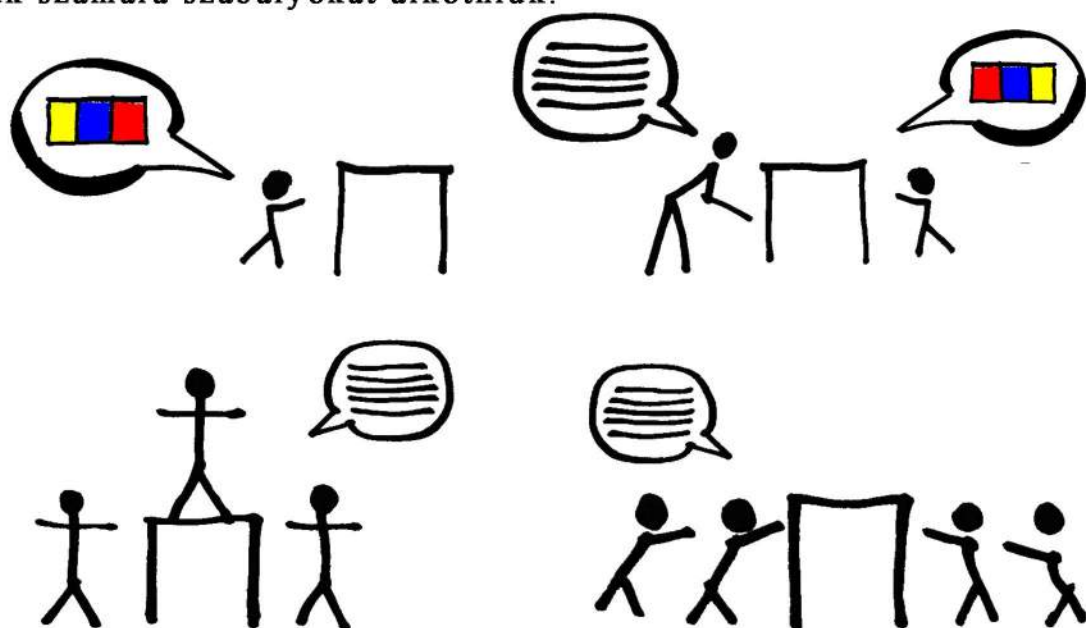
Azzal próbáltuk változatosabbá tenni a tér használatát, hogy sokféleképpen értelmezhető eszközt illesztettünk bele. Különböző korosztályok, és azon belül az egyes emberek, különbözően fogják megközelíteni. Formájából adódik, hogy az egészen kicsi óvodástól a felnőttig mindenkinek más arcát mutatja. Méretei lehetővé teszik, hogy az idősebbek leüljenek rá, a nagyobb gyerekek felmásszanak rá.

A legkisebbek számára a legizgalmasabb, mert ők nem is látnak át felette.



A hangsúly arra a kérdésre került, hogy játékként hogyan viselkedik ez az építmény. A falu játszótére pár éve épült, szabványoknak megfelelő kialakítású. Összetételében hiánytalanul szerepelnek az általánosan elvárt funkciók: homokozó, hinták, csúszda, mászóka. Ezek esetében többnyire egyértelműen meghatározott a használat módja vagy csak egyféleképpen vált megszokottá. Ilyen helyzetben a gyerekek könnyen feltalálják magukat, mert már értik a játékokat. Mindig mindenki ugyanúgy játszik velük, mert a szüleik megmutatták, megtanították nekik, hogyan kell. Vannak olyan játékok, amik csak egyedül vagy párosan használhatók, mint például a hinta, mérleghinta, rugós hintaló. Egy másik csoportjukat pedig többen is használhatják egyszerre, de általában egymástól függetlenül. Ilyen, amikor a gyerekek külön-külön homokoznak, csúszdáznak, másznak, esetleg szüleiktől kérnek segítséget vagy bemutatják nekik, mire képesek.

Arra törekedtünk, hogy olyan játékkal egészítsük ki a meglévő készletet, amelynek használata nem ilyen szűken definiálható. Nincs hozzá használati utasítás, ezért kihívást jelent bárkinek. A gyerekek kíváncsisága és kreativitása teszi játékká a padot. Első pillantásra nem azonosítható a korábban megismert példákkal, ezért konstruktív gondolkodásra sarkall. Megjelenése keveset árul el róla, mivel zárt, szabályos, tiszta, homogén. Az első, térbeli felfedezés az lehet, ha a hozzá közeledők megtalálják a mozgatható részeket. Ez a legkisebbek számára lényegesebb, mert nekik ez meglepetést és sikerélményt jelent. Ám ezután már egy elméleti titokkal szembesülünk, ugyanis a tologatható hasábokon színek is megjelennek. Ez teszi igazán rejtélyessé Pandora szelencéjét. Végtelen számú megfejtés és játékszabály elképzelhető hozzá. Nemcsak a kisebbek próbálgathatják egyedül, hanem a nagyobb, már beszélő gyerekek is. Őket szabályok keresésére, együttműködésre inspirálhatja és valódi közös elfoglaltságot tesz lehetővé. A három alapszín: piros, kék és sárga különböző kombinációi egyszerű téglalap alakú foltokként kerültek a nyersfa alapra úgy, hogy csak az adott hasáb kitolt helyzetében válik láthatóvá. Ezeknek a hasáboknak mindkét végén van egy-egy kombináció, más hasábok viszont üresek. A színek felfestéséhez több játék is előképül szolgált. Színek, formák és térbeli idomok kapcsolatrendszerére számos logikai és készségfejlesztő játék épül. A miénkhez leginkább a memóriajáték hasonlít, de nem áll tőle távol a Set, a Rumish és a Rubik-kocka sem. A legfontosabb különbség viszont az, hogy itt a gyerekeknek kell saját maguk számára szabályokat alkotniuk.



Megvalósítás

A tervezés során igyekeztünk a falun belül olyan helyszínt és funkciót választani, hogy az ott élők igényeit szolgáljuk ki. Az anyagi forrásokat ők biztosították, mi pedig próbáltuk őket valami olyannal gazdagítani, amire maguktól nem gondoltak volna egy beruházás folyamán. A kivitelezési és szerkezeti részletek tervezésekor a főbb szempontok, amik alapján dolgoztunk, a következők voltak: minél jobban hasonlítson a játék egy farakásra és belseje titokzatos módon láthatatlan maradjon. Olyan szerkezetet kellett kitalálnunk, amely biztonságosan összefogja a hasábokat, lehetővé teszi némelyiknek a mozgását, nem engedi kiesni, átszelőzteti a kényes faanyagot, de takarja a belsőt és tömörnek hat. A megoldást a hasábokat függőlegesen és vízszintesen is átszövő vékony lécvázban találtuk meg, kissé a felületektől beljebb elhelyezve. A lécezés biztosítja, hogy a levegő átjárhassa, de közben egyetlen irányból se lehessen átlátni a tárgyon. Egyben összeszorítja a 46 darab 10X10X70 cm-es hasábot, míg lazán csúszni engedi a kilenc darab 9X9X70 cm-es hasábot. Ez a kicsi méretkülönbség közelről sem feltűnő, viszont a gyerekek is könnyedén tologathatják a színes elemeket. Ezeknek az aljára úgy erősítettünk alátét fákat, hogy azok a lécezésbe ütközve megakadályozzák a hasáb kiesését. A kivitelezéshez sikerült bevonnunk a helyi közmunkásokat.

Sok tanulsággal járt nekünk ez a folyamat, többször kellett változtatnunk, de köszönhetően a szaktársainknak, Varga Imrének, az alkotótábor vezetőjének és konzulensünknek, és nem utolsósorban a helyi vezetésnek, végül megvalósulhatott Pandora szelencéje.



Használatba helyezés

Használati utasítás helyett a tárgy nevet kapott és ezt véstük bele egy hozzá közeli farönkbe. A név utal rá, hogy csak a kíváncsiak ismerhetik meg a rejtélyes eszköz titkát.

Miután elkészült az eszköz, volt alkalmunk néhány helybelinek, felnőtteknek és gyerekeknek megmutatni. Azt tapasztaltuk, hogy pár pillanatnyi csodálkozás és fürkésző tekintet után örültek neki, érdeklődve vizsgálták és kísérleteztek vele. Néhány negatív visszajelzést is kaptunk, ám ezekre számítottunk. Várható volt, hogy az érkező gyerekek közül lesznek, akik nem állnak meg nála, hanem a már ismert játékokhoz térnek. Akik pedig odamentek Pandora szelencéjéhez, azok tétován közelítették hozzá és első sorban szüleiktől kérdezték mi az, és hogyan kell vele játszani. Aztán rövid időn belül feltalálták magukat és mindegyik társaságban másfajta játék alakult ki. Nyár óta egy falubeli apuka fényképet is küldött nekünk, melyen kislányai próbálgatják a szelencét. Reméljük, hogy a közösség számára hasznossá vált az alkotásunk, de nekünk a figyelemfelhívó szerepe is fontos volt, ezért nem baj, ha kicsit elgondolkoztatja, elbizonytalanítja közönségét.

Amellett, hogy élvezetes volt a tervezés és megvalósítás egy hete, később is szeretnénk foglalkozni az építészeti gondolkodás oktatásba történő bevezetésével, ezzel is minél korábban felhívni a figyelmet a környezetünk alakíthatóságára.

Felhasznált irodalom:

Piaget, Jean (1978): Szimbólumképzés a gyermekkorban. Gondolat Kiadó, Budapest.

Mérei Ferenc – V. Binét Ágnes (2006): Gyermeklélektan. Medicina Könyvkiadó rt., Budapest.

Kagan, Spencer (2004): Kooperatív tanulás. Önkönet Kiadó, Budapest
Reicher, Christa; Edelhoff, Silke; Kataikko, Paivi; Uttke, Angela (2012): Gyerek szemmel. Építészet gyerekekkel és gyerekeknek. Kultúraktív Egyesület Kiadó, Pécs

