

Játék és mese

KÉT MŰVÉSZ – KÉT VALLOMÁS

Tisztelt Szerkesztőség!

Attól a meggyőződéstől vezérelve, hogy a társadalom-formálást a bölcsőben kell elkezdenünk, terveztem első kocka-játékomat 1966-ban, a másodikat 1969-ben. Néhányan – közöttük én is – felismertük a játékok szerepét a társadalom-építésben, a nélkülözhetetlen ember-alapozó munka fontosságát. Új játék-terveinkkel „szakmán kívülről”, saját szakterületünkről próbáltunk segítséget adni a nevelésben résztvevőknek.

Szomorúan tapasztaltam, hogy az illetékesek ezt nem így gondolják – hogy nincsenek is illetékesek! –, játékiparunk és kereskedelmünk szerkezeténél fogva nem képes megfelelni feladatának. Ezért csak a próbálkozásig jutottunk, a prototípusok készültek el. Ipari megvalósulásuk és kereskedelmi forgalmazásuk – eljuttatásuk a fogyasztókig – már meghiúsult. (Önerőből ezek finanszírozása és forgalmazása elképzelhetetlen.)

A játékok ma nem a gyermek-ember társadalmi építő és szervező tevékenységének kifejllesztését szolgálják, hanem a látványos „szórakoztatás”, (világító, puffogós, villogós, vinnyogós, mozgó, síró-rívó) hülyítés eszközévé váltak. Világszerte hírhedtek a hong-kongi „játékok”: lángot szóró gép-

pisztolyok, durrogó tankok, rakéták és egyéb militáris szörnyek. Sajnos ezek hozzánk is eljutottak! De a jobbszándékú játékok is – melyek például a színnel és formával kívánnak hatni és a „szakmán belül” készültek (színes műanyag kocka, mágneses sík-játék) – az „egyszerű iparosok” utána-csinálásaiban már nélkülöznek minden szaktudást, belső szerkezetet és nevelési célzatos-ságot, nem alkalmazzák céltudatosan a vizuális nyelvi eszközöket.

A játék-készítés elvtelen szakmává, erkölcs-nélküli iparrá vált. A középszerű „hivatásos-játéktervezők” és ügyeskedők a gyermeket magukhoz alacsonyítják. A mai játékok jelentős része negédes bájolásra vagy alantas ösztönök felerősítésére szolgál. Gyermekünket nem szoktatják rá az önálló gondolkodásra, a tartós koncentrálásra, annál inkább a tunyaságra, a szolgaságra, a játéktervezők és gyártók meggazdagodása érdekében.

A kereskedelem világszerte impresszív, tervszerűtlen, de a mi társadalmunkban nem szükségszerűen az, ezért kérem számon az elveken nyugvó kereskedelmet. A kereskedelemmel kapcsolatban nincsenek illúzióim. Addig nem sok értelme van a cikkezésnek,

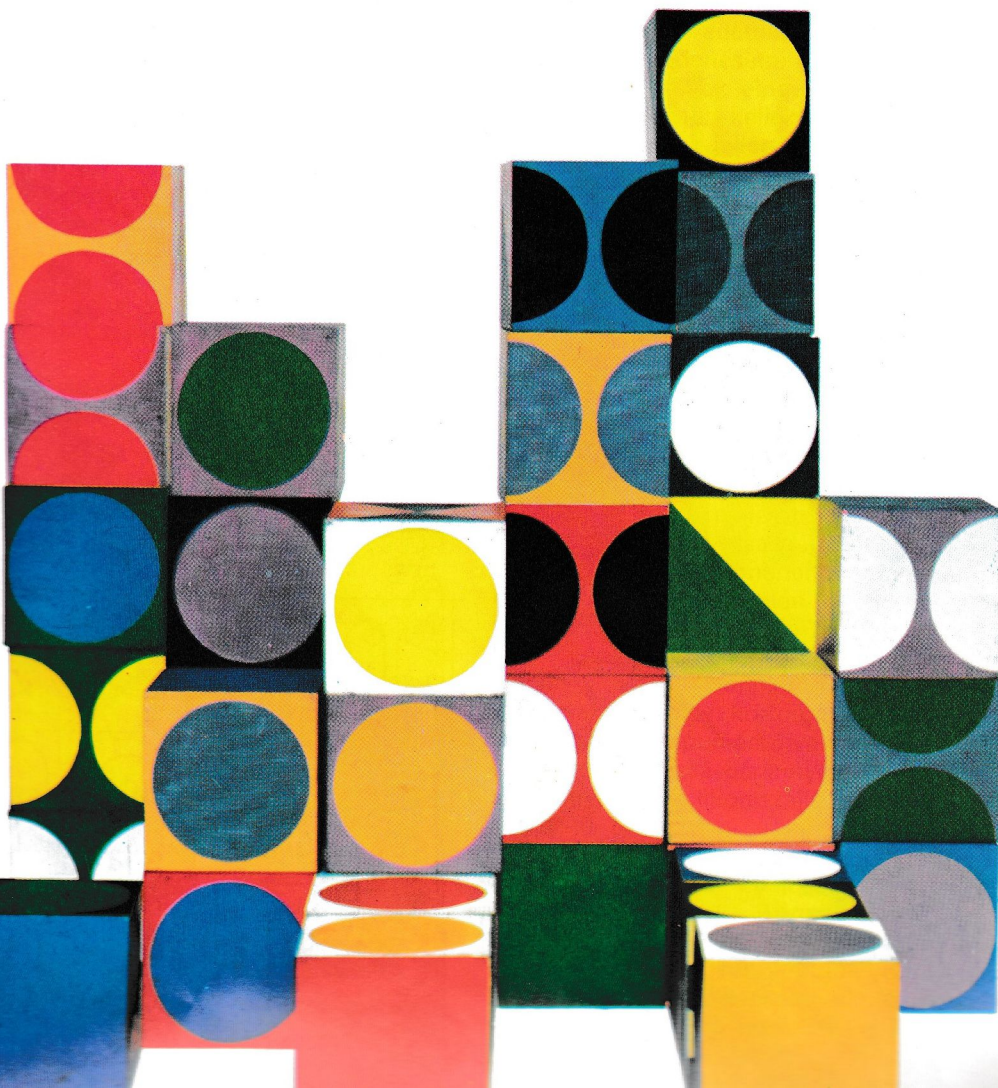
interjúknak, levelezésnek (hiszen már mögöttem van: sem az újságok rádió, sem a miniszter nem segít) amíg ezen a régi úton próbálkozunk. A vezetett társadalmi kultúra nem szolgálja ki magát a kiismerhetetlen, megközelíthetetlen, megfoghatatlan, irányíthatatlan, reskedelmi impresszivitásnak.

Azt hiszem, csak egy reális lehetőség van: ha új utakon próbálkozunk. Ha a társadalmi kultúra betervezett részévé – szervező részévé – tesszük az értelmes játékokat is, akkor megváltoztatjuk az applikációkat, és az óvodásokkal eleve úgy készítjük, hogy a gyermekükbe foglalják a játékokat is. Ha a játékokat építészekkel, beruházókkal megértjük, elfogadjuk ennek fontosságát. Ha a játékokat társadalmi körrel bíró, érzékeny és értékítélettel felelős vezető ura lesz saját hivatalában, akkor ezek a játékok az architektúra és a társadalmi szervezés részévé válhatnak. A játékokat a társadalmi élet átadásával – beépítve – kapják meg a gyermekek, saját maguk és társadalmunk részévé.

Tudom, ennek a követelése megvalósításuk feladatát.

Fajta

1



1. Szín- és formaépítő kockajáték

A játék: az egyén és a közösség egyik leghatékonyabb alkotó kapcsolata. Az élet minden megnyilvánulásában színnel és formákkal is dolgozunk. Ismerjük, hogy a világban való tájékozódásunk legnagyobb részét a szem, hiszen érzékszervi benyomások 80%-át szemünk veszi fel. Az egészséges szemnek látja a világot.

A színnel kapcsolatos problémák a tudomány egész sorát foglalkoztatják, a fizikától kezdve a biológián át a pszichológiáig. A színek bonyolult biológiai, idegrendszeri áttételeken keresztül az emberi személyiség kialakulására hatnak. A színérzékelés a leguniverzálisabb esztétikai érzék, ezért fontos már gyermekkorban az emberiség érzékelő- és felfogóképességének kiművelése.

A Szín- és formaépítő játék a valóságban