



Boronyai Zoltán,
Kovács Katalin, Csányi Tamás

A TAKTIKAI GONDOLKODÁS FEJLESZTÉSÉNEK LEHETŐSÉGEI A JÁTÉKOKTATÁSBAN

MDSZ – TESTNEVELÉS MÓDSZERTANI KÖNYVEK • A TAKTIKAI GONDOLKODÁS FEJLESZTÉSÉNEK LEHETŐSÉGEI A JÁTÉKOKTATÁSBAN

ISBN 978-615-80090-5-8

Magyar Diáksport Szövetség – Testnevelés Módszertani Könyvek
Főszerkesztő: dr. Csányi Tamás PhD

Boronyai Zoltán – Kovács Katalin – Csányi Tamás:
A taktikai gondolkodás fejlesztésének lehetőségei a játékoktatásban.

Javasolt hivatkozás: Boronyai Zoltán, Kovács Katalin, Csányi Tamás (2014):
A taktikai gondolkodás fejlesztésének lehetőségei a játékoktatásban. Testnevelés Módszertani Könyvek
(Csányi Tamás főszerk.)
Magyar Diáksport Szövetség, Budapest.

A kiadásért felel: Balogh Gábor elnök

Szakmai lektor: Buttás Pál
Formai szerkesztő: Muskovits István
Fotók: Egyed Péter (Lizzy Trade Kft.)
Arculat: Benedict & Helfer Kft.
Illusztrációk: Dynamo Kommunikáció Kft.
Tördelés és nyomdai munkák: Pátria Nyomda Zrt.

Fejlesztési igazgató: Pikó Zsuzsanna
Szakmai igazgató: dr. Molnár László
Ügyvezető igazgató: Rádics Balázs

A fotókon és az oktatófilmen a budapesti Dózsa György Úti Ének-zenei és Testnevelés Tagozatos Általános Iskola, valamint a Toldy Ferenc Gimnázium tanulói szerepelnek:
Balog Ákos, Balogh Ábris, Bácskai-Nagy Barnabás, Bálint Bence Dániel, Bánfi Anna, Bencsik Balázs, Békési Emese, Bircher Márton, Bodor Bertalan, Csányi Levente, Csiha Dorina Bíborka, Csomor Máté, Dalkó Dominik, Forgó Zia, Füzi Tímea, Hajdrik András, Holpert Olivér, Humpester Enikő, Jelinek Gergely Mátyás, Jordán Marcell, Józsa Tamás, Kálmán László, Kerestély Márk, Kiss Virág Éva, Kovács Gergely, Kövér Botond, Kustánczi Cintia, Laczkó Virág, Lehofer Áron, Molnár Szabolcs, Moore Emma Zoé, Németh Áron, Nagyházi Ildikó, Palágyi Emese, Posta Donát, Rabi Panna, Révész Álmos, Serényi Sarolta Boróka, Sulyok Attila, Szeberin Viktor, Szelényi Bence, Szendrei Levente Attila, Szilágyi Bernadett, Szondy András, Szudi Dominik, Tanai Gergely, Tózsér Anna, Varga Kolos János, Varjas Beatrix, Velencei Zelina, Wéber Domonkos
Testnevelők: Scheuring Eszter, Takács Zoltán, Vaskó Balázs

ISBN 978-615-80090-5-8

© Magyar Diáksport Szövetség

A kiadvány akár részben, akár egészben történő sokszorosítása, fénymásolása, mindennemű egyéb felhasználása, terjesztése, digitalizált közzététele jogszabályokba ütközik, és csak a Magyar Diáksport Szövetség írásos engedélyével lehetséges.

Ez a kiadvány a TÁMOP-3.1.13-12-2013-0001 kódjelű kiemelt projekt keretében valósult meg.

Printed in Hungary
2014

MAGYAR DIÁKSPORT SZÖVETSÉG
1146 Budapest, Istvánmezei út 1–3.
E-mail: mdszok@mdsz.hu
Telefon: +36 1 273 3570
www.mdsz.hu

Előszó

A mozgásos játékok fejlesztő hatása és kiemelkedő szerepe az iskolai testnevelésben nem újszerű gondolat. Hagyományosan az iskolai testnevelés tantervi része, az alkalmazó gyakorlás kiemelkedő módszertani eszköze.

A testnevelésórákon alkalmazott játékokban a problémamegoldó gondolkodás megjelenése már a legegyszerűbb játékokban is felfedezhető. Amikor egy fogójátékban tanítványaink tudatosan üres területet keresnek, vagy a játékterület széle felé szorítják a menekülőket, akkor már – szinte észrevétlenül – a későbbi sportjátékokban is alkalmazható tudással vértetik fel magukat. A kérdés azonban az, hogy céltudatosan, egy-egy kiemelt tanulási szemponttal játszadjuk-e a játékaikat, és a tanítványaink tisztában vannak-e azzal, milyen módon tudnak taktikai értelemben is sikeresek lenni a játéktevékenység során.

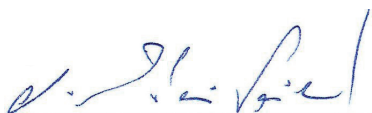
Könyvünkben arra törekedtünk, hogy:

- logikus, egymásra épülő rendszerben bontsuk ki a taktikai gondolkodás fejlesztésének lehetőségeit a legelemibb szintektől kezdve a kis játékokon keresztül a végső csapatlabdajátékokig;
- minden játékhoz jól körülhatárolt tanulási célokat rendeljünk, amelyek segítik a játék megértését, a célszerű és hatékony játéktevékenységet;

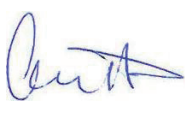
- olyan játékokat gyűjtsünk és alkossunk, amelyek alapját képezik a különböző csapatlabdajátékoknak, illetve felhasználhatók azok oktatásának folyamatában;
- új, illetve kevésbé ismert játékok segítségével támogassuk a minél változatosabb testnevelésórák tervezését és megvalósítását;
- fényképekkel és ábrákkal segítsük a játékok érthetőségét;
- szempontsört adjunk a tanulási eredményesség ellenőrzéséhez, a tanulási folyamat értékeléséhez.

Végül, de nem utolsó sorban a könyv újdonságai közé tartozik, hogy a játéktevékenység oktatásmódszertanára vonatkozóan számos olyan alapelvet fogalmaz meg, amelyek biztosítják a hatékony tanulási folyamathoz szükséges pozitív tanulási környezetet.

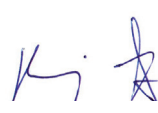
Reményeink szerint a könyv módszertani alapjai, a játékgyűjteményben megtalálható 105 játék és azok variációi, továbbá a könyvhöz tartozó oktatófilm hasznos segítséget nyújtanak a mindennapok eredményes munkájához, és inspirációt jelentenek a csapatlabdajátékok eredményes és élményszerű oktatásához.



dr. Molnár László
szakmai igazgató



dr. Csányi Tamás PhD
főszerkesztő, szerző



Boronyai Zoltán
szerző



Tartalomjegyzék

6

01

A TAKTIKAORIENTÁLT JÁTÉKOKTATÁS ELMÉLETI ÉS MÓDSZERTANI HÁTTERE

6

1.1 A játéktevékenység szerepe a gyermeki fejlődésben és a testnevelésben

8

1.2 A könyv célja

9

1.3 A játéktevékenység megjelenése a NAT 2012-ben

10

1.4 A játékok felosztása bonyolultsági szintek szerint

15

1.5 A játékok taktikai összetevőinek leírása

15

Sportjátékközi taktikai összetevők

17

A taktikai összetevők és a mozgáskonceptiók rendszer kapcsolata

23

Taktikai összetevők az egyes szinteken

26

1.6 A játékok oktatásának módszertani szempontjai

36

02

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

37

2.1 Az I. szint játéakai

39

A térbeli tudatosságot fejlesztő játékok

50

A testtudatot, a saját test érzékelésének képességét fejlesztő játékok

52

Az energiabefektetés tudatosságát fejlesztő játékok

57

A társas kapcsolatok fejlesztését segítő játékok

67

Az eszközzel kapcsolatos tudatosságot fejlesztő játékok

73

2.2 A II. szint játéakai

75

Emberfölényes helyzetek megoldásai

79

A játéktér támadó/védő szerepek szerinti szélességi és mélységi kihasználása

87

2.3 A III. szint játéakai

98

3. MELLÉKLET

98

3.1 Ellenőrző listák

102

3.2 A fogó- és pontszerző játékok módosításának lehetőségei

103

3.3 A taktikai elemek megjelenése az egyes szinteken

105

4. IRODALOMJEGYZÉK



„A sportjátékokban komplexen megjelenő, azokat alapvetően meghatározó technikai és taktikai összetevőket érdemes részekre bontani a hatékony játéktanítás érdekében.”





01

A TAKTIKAORIENTÁLT JÁTÉKOKTATÁS ELMÉLETI ÉS MÓDSZERTANI HÁTTERE

1.1 A játéktevékenység szerepe a gyermeki fejlődésben és a testnevelésben

Az óvodai és iskolai testnevelésben (a továbbiakban testnevelés) az oktató-nevelő munkánk során alkalmazott mozgásos játékok¹ rendkívül sokrétű fejlesztési lehetőséget hordoznak magukban. A tanórai testnevelésben, a tanórán kívüli tevékenységekben és a sport minden színterén meghatározó funkciót töltenek be.

A játékok – így a mozgásos játékok – szerepe a gyermek személyiségfejlődésében nem kíván különösebb magyarázatot. A spontán, szabad játék a gyermeki pszichoszociális fejlődés egyik legfontosabb hajtóereje. Olyan kreatív folyamat, amelynek során a gyermek és környezete között állandó és célzott kommunikáció valósul meg.

A gyermeki személyiségfejlődés során a játéktevékenység jellemzői fokozatosan megváltoznak. Az óvodáskor kezdetére még jellemző szimbolikus játékokat lassan felváltják a szerepjátékok. A szerepjátékokat fokozatosan felváltják a szabályjátékok, amelyek sokkal bonyolultabb játékhelyzetek, problémák elé állítják a gyermekeket.

A játéktevékenység fejlődése szorosan összefügg a motoros, az érzelmi, szociális és a kognitív személyiségterületek fejlődésének jellegzetességeivel. A kisgyermekek kezdetben rendszerint önállóan játszanak még akkor is, ha társas közegben vannak. Az önálló, egymás melletti játékokat fokozatosan felváltják a páros és közösségi játékok. Ilyen feltételek mellett egyre fontosabb lesz a gyermekek számára, hogy milyen sikerrel tudnak részt venni a játéktevékenységben. Természetes módon jelenik meg ekkor a szociális összehasonlítás igénye, amely gyakran torkollik különböző spontán és önkéntes versengésekbe, küzdelmekbe.

A közösségi játéktevékenységek során a mozgásos játékok fokozatosan egyre komolyabb szerephez jutnak, amelyet a mozgás és a játék szükségleti jellege alapoz meg. Az óvodai és iskolai mindennapok során a szervezett és tervezett mozgásfejlesztés, testnevelés kötelező módon egészíti ki a szabad játékot. A gyermekek többsége az óvodában találkozik először irányított, pedagógus vezetésével zajló mozgásos játékokkal. Az ekkor megtanult játékok természetes módon jelennek meg az óvo-



A mozgásos játékok és testnevelési játékok kifejezéseket a könyvben azonos értelemben használjuk.



dások szabad játéktevékenységei között, mint önkéntes közösségi tevékenységformák.

Az iskolába kerülés pillanatától a gyermekek élete, mindennapjai gyökeresen megváltoznak. Az átmenet során rendkívül fontosakká válnak azok a kapaszkodók, amelyek segítségével könnyebben illeszkedhetnek be új közösségükbe, az iskolába és az osztályba. Az iskolai testnevelés ebben a folyamatban kiemelt funkciót tölt be. A mozgásos tevékenységek – így a mozgásos játékok – a gyermekek számára jól ismertek. Az ismert dolgokkal való találkozás pedig biztonságot nyújt a sok szempontból bizonytalan új közegben.

A mozgásos játékok a mozgásfejlődés, mozgástanulás szempontjából is rendkívül fontosak. A mozgásfejlődés és mozgástanulás során a természetes (fundamentális) mozgáskészségek, majd későbbiekben a sportkészségek kivitelezésének stabilizálódása, megtanulása, változó környezeti feltételek melletti alkalmazása érdekében szervezett sok-sok játék hatékony fejlesztést tesz lehetővé. A mozgásos játékok nagy részére jellemző egyéni és/

vagy közösségi célok, a játéktevékenységben rejlő funkcioöröm, a játékok adta közösségi élmények hozzájárulnak a motivált, aktív részvételhez. Utóbbi szempontnak kiemelt jelentősége van, mivel a hazai, testneveléssel kapcsolatos attitűdkutatások szerint csupán nagyjából a diákok feléről mondható el, hogy szereti, kedveli a testnevelés tanórákat [1; 2]. Ugyanezen kutatások alapján elmondhatjuk, hogy a szocioökonómiai háttér mellett az iskolának – és azon belül természetesen a testnevelést tanító pedagógusnak – van a legnagyobb szerepe a mozgás iránti pozitív attitűd kialakításában.



A mozgásos játékok további előnye, hogy autentikus, élet-szerű körülményeket teremtenek egy-egy sportági mozgásanyag, taktikai helyzet megoldásának kipróbálására, megtanulására, alkalmazására. Ez az autentikus helyzet pedig objektív lehetőségeket kínál a játéktevékenység közben megvalósítható tanulásellenőrzésre és -értékelésre².

1.2 A könyv célja

Könyvünk szerkezetének kialakításakor arra törekedtünk, hogy újszerű megközelítésben mutassuk be a testnevelésórákon alkalmazható mozgásos játékokat. Ebből fakadóan a könyv szemlélete és szerkezete eltér a megszokott (klasszikus) játékgyűjteményekétől. Ebben a könyvben a játékok felosztása nem követi a hagyományos játékrendszerezést – úgy mint fogó, küzdő, kidobó, ... jellegű játékok –, mivel elsődlegesen a **csapatsportjátékok előkészítő játékait** igyekszik sajátos összefüggésrendszerben rendszerezni és bemutatni.

A könyv szerkezeti felépítésében sajátos logikát követve arra teszünk kísérletet, hogy bemutassunk egy lehetséges játékoktatási (és tanulási) útvonalat. Ezen az útvonalon egyre komplexebb játékokat és taktikai feladatokat

Végül, de nem utolsó sorban a mozgásos játékokban, majd később a sportjátékokban³ történő rendszeres részvétel hozzájárul a fizikai fittségi állapot javításához is. A legtöbb mozgásos játék közepes, illetve nagy intenzitással zajlik, amely fejlesztő hatással jár a szív- és vérkeringési rendszerre, valamint a mozgatórendszerre nézve.

felhasználva juttathatjuk el tanítványainkat a végső célig, a csapatsportjátékokban való tudatos, élménydús és hatékony részvételig. Játékoktatási koncepciónk, amely **A taktikai gondolkodás fejlesztése a játékoktatásban** címet kapta, azokra a **csapatsportjáték-közi alaptaktikai elemekre épül**, amelyek megjelennek a kézzel (kosár- és kézilabda, röplabda, frisbee, korfball), a lábbal (labdarúgás) és az ütővel (floorball) játszott csapatsportágagnál. Így egy-egy játék ugyanazon, vagy hasonló szabályokkal, de különböző labdával (pattog vagy nem pattog, gömbölyű vagy tojás alakú) különböző módon továbbítva (lábbal, kézzel, ütővel) új és új formát, dinamikát nyer.

A taktikaorientált játékoktatás során alapvető célunk, hogy kialakítsuk és megtanítsuk tanítványaink számára a



Könyvünk mellékletében erről bővebben írunk.



Könyvünkben a sportjáték és csapatsportjáték kifejezéseket szinonimaként használjuk.

játékokban történő tudatos és hatékony részvétel kognitív (értelmi) elemeit, amely a taktikai összetevők ismeretét, és a taktikailag hatékony játéktevékenység meglétét jelenti. A könyv játékgyűjtemény részében éppen ezért választottunk rendszerezési szempontnak fejlesztési

célokat, és hozzájuk kapcsolódó tanulási szempontokat, amelyekre – direkt vagy indirekt oktatási stratégiától függően – a játék előtt, közben vagy után rá kell mutatnunk. A tanulási szempontok a sikeres játéktevékenységhez szükséges kapaszkodókat jelentik a diákok számára.

1.3 A játéktevékenység megjelenése a NAT 2012-ben

A NAT 2012 [3] Alapelvei és céljai több olyan újító gondolatot tartalmaznak, amelyek alapvető hatással kívánnak lenni a testnevelés mindennapi gyakorlatára. Ilyenek például:

„A műveltségterület kiemelt célja, hogy a rendszeres fizikai aktivitás minden tanuló életében jelentős szerepet kapjon, hogy a tanulókat az élethosszig tartó, egészségtudatos, aktív életvezetésre szocializálja. [...] A testnevelés és sport műveltségterület kitüntetett területe a tanulók központú személyiségfejlesztés. [...] A testnevelés és sport a motoros cselekvések során a problémamegoldó és kritikus gondolkodás, valamint a kreativitás fejlesztésében is jelentős szerepet vállal.”

A kiragadott példák jól mutatják, hogy a mozgásműveltséghez tartozó ismeretanyagok és személyiségfejlesztési területek együttesen értelmezendők, együttes megjelenítésük és fejlesztésük szükséges. A játékoktatás sem kivétel ez alól, hiszen a játékban való minden tekintetben aktív, tudatos részvétel az alapja azon fejlesztési feladatoknak, amelyek a mindhárom korosztályra vonatkoztatva a NAT részét képezik. Ha kiemeljük a NAT játékokra és az azokkal kapcsolatos személyiségfejlesztésre vonatkozó tartalmait, nagyon hasonló szerkezetet kapnánk, mint amit könyvünk használ.

Először is, a fejlesztési feladatok között *„Sportági előkészítő mozgásos játékok”* szerepelnek, ami jól mutatja, hogy a játékok mintegy előkészítik a sportágakat azok technikai és taktikai összefüggésében is [motoros képességek, kondicionális és koordinációs képességek fejlesztése, amelyek a sportági készségek kialakítását eredményezik

(technika – taktika)]. Másodsorban a *„Kognitív, affektív és szociális képességek fejlesztése játékkal”* mint fejlesztési feladat sem megoldható, ha nem határozzunk meg olyan célokat, fejlesztendő területeket, amelyek játékainknak komplex, fejlesztő céljai lehetnek.

A három korosztály (1–4., 5–8., 9–12. évfolyam) mozgásműveltségi tartalmait vizsgálva észrevehető könyvünk struktúrájához hasonló egymásra épültség. Míg 1–4. évfolyamon *„Sportjáték-előkészítő (kis) játékok”* alkalmazását írja elő az alaptanterv, addig 5–8. évfolyamon már megjelennek, 9–12. évfolyamon pedig folytatódnak a *„Testnevelési és sportjátékok taktikai és stratégiai elemei”*, illetve *„A tanult sportági technikai-taktikai elemek alkalmazása játékhelyzetben”*. Jól látható, hogy a játékok bonyolódása taktikai (és a hozzátartozó technikai) értelemben kifejezhető. A könyvben a későbbiekben kifejtésre kerülő szintek ezen a – röviden felvázolt – elven alapszanak. A szintekkel a későbbiekben részletesen foglalkozunk.



Az Ismeretek, személyiségfejlesztés elnevezésű közműveltségi tartalomcsoportban szintén megfigyelhető az egymásra épültség. A sportági játékokat nemcsak mozgásműveltségi, hanem az ismereti és fejlődés-lélektani szempontból is meg kell, hogy előzzék előkészítő feladatok, játékok. 1–4. évfolyamon ezt hivatott kifejezni a „Játékszabályok hatása a döntéshozatalra, szabálykövetésre és szabálytudatosságra”, illetve a „Játéktípusok, játékstratégiák, élményszerűség, öröm a társas tevékenységekben” mint közműveltségi tartalom. Az 5–8. évfolyamon összetettebbé válnak ezen feladatok, ahogyan a játékok is komplexebbé válnak. Itt nagy szerepet kap a „Testnevelési és sportjátékok szabályainak rendszere, szabálykövetés”, illetve a szorosan ide kapcsolódó „Játékszabályok és játéktípusok kapcsolatrendszere a döntéshozatallal, felelősséggel”. Végül a 9–12. évfolyamon szinte hangsúlyosabbá válnak a játékokkal fejleszthető nem motoros tartalmak:

„Testnevelési és sportjátékok szabályrendszere és kritikai értelmezése közösség-, illetve csapatépítő funkcióval”, azon belül a „Játékszabályok és játéktípusok kapcsolatrendszere, szabálytudat és alkalmazás. Játékstratégiák, adaptív technika és taktika alkalmazásával, értékelésével”, egyértelműen kifejezik a játékok komplex személyiségfejlesztő hatásában rejlő lehetőségeket.

Koncepciónk elszakadt a hagyományos korosztályi besorolástól. Játékaink egyértelműen, de nem kizárólagosan köthetők valamely életkorhoz, a könyvben használt szintek elsődleges célja a játékok bonyolódásának, egyre összetettebbé válásának bemutatása. Ennek során olyan közös sportjáték-közi taktikai elemeken, és azok egymásra épültségén alapuló rendszert alkalmazunk, amely sok NAT-ban megfogalmazott fejlesztési feladatot, célt együttesen tud megjeleníteni.

1.4 A játékok felosztása bonyolultsági szintek szerint

A tapasztalatok alapján életkori szakaszonként megközelítőleg meg tudjuk határozni, milyen összetettségű, milyen bonyolultságú játékokat érdemes játszani. Eközben azonban hajlamosak vagyunk csak a koordinációs és kondicionális képességek fejlődésével magyarázni a bonyolultabb vagy taktikailag fejlettebb játékhelyzetek megoldását. Az igazság azonban az, hogy a komplex feladatok eredményes végrehajtása nem lehet független az értelmi (kognitív) fejlődéstől. A könyvünkben használt szintek kialakításánál megpróbáltuk követni a különböző életkorokra jellemző gondolkodási jellemzőket, sajátosságokat. Ez már csak a taktikai összetevők bonyolultságából fakadóan is szükségszerű volt. Könyvünk bemutat egy elérési útvonalat arra vonatkozóan, hogyan lehet – Piaget által létrehozott kognitív fejlődési szakaszokat használva [4] – előkészíteni a *konkrét műveletek szakaszából* (kb. 7–12 év) az átlépést a *formális műveletek szakaszába* (kb. 12–16 év). A konkrét műveletek szakaszában történő megfelelő előkészítéssel felgyorsíthatjuk a formális műveletek szakaszába jutást tanítványainknál,

ami nagyban megnöveli a játékokban való hatékony részvételt.

A *konkrét műveletek szakaszában* a gyermek emlékezete elsősorban cselekvéses tapasztalataihoz, élményeihez kötődik. Legkönnyebben konkrét tartalmakat, szemléletes jelenségeket képes felidézni. Gondolkodása közvetlen érzéki tapasztalatokhoz, gyakorlati cselekvésekhez kap-

