

Pöttöm Palota, a kreatív játékok oldala

Mészáros Dorottya

info.dorottyameszaros@gmail.com

SZTE Juhász Gyula Gyakorló Általános és Alapfokú Művészeti Iskolája,
Napközi Otthonos Óvodája

A 2020-as év, a koronavírus-járvány időszaka sokunk életébe hozott változást. Munkánk során új feladatokat kellett megoldanunk, eddig nem tapasztalt kihívásokkal álltunk szemben. Az online munka által viszont új tudást sajátítottunk el, hiszen nekünk, óvodapedagógusoknak ez egy teljesen új terület volt. Ebben az online világban született meg a Pöttöm Palota, amely mára már több száz pedagógusnak, szülőnek nyújt segítséget gyermekük foglalkoztatására. A továbbiakban az oldal létrehozását, illetve tartalmát fogom bemutatni, játékokkal kiegészítve.

Kulcsszavak: *pandémia, gyermekfejlesztés, fejlesztőjátékok, közösségi média*

A Pöttöm Palota története

Óvoda- és fejlesztőpedagógusként a mindennapjaimhoz tartozik, hogy új ötletek, játékok után kutatok, amelyekkel színesíthetem a gyermekekkel való tevékenységeket. 2020 márciusában hazánkat is elérte a pandémia időszaka, mely egyik napról a másikra nagy változásokat hozott az életünkbe. Először az a gondolat fogalmazódott meg bennem, hogy az óvodás gyermekekkel való tevékenységeket képtelenség átvinni az online térbe. Úgy éreztem, a saját elveimet döntöttem meg azzal, ha azt kérem a szülőktől, hogy ültessék le gyermeküket a számítógép elé – akár néhány órára –, és ott próbáljuk meg megtartani a foglalkozásokat vagy esetleg játszani. Természetesen ezzel a helyzettel is meg kellett birkóznunk, ezért igyekeztem megoldást keresni arra, hogy folyamatosan tartsuk a kapcsolatot a gyermekekkel. Hangos meséket mondtam fel és küldtem el nekik, amire számtalan pozitív visszajelzés érkezett, hogy a gyermekek az esti lefekvésnél is azt szeretnék hallgatni. Ezenkívül a szülőknek olyan dokumentumokat küldtem, amelyek segítségével ők tudták az adott tevékenységet megvalósítani úgy, hogy a személyes kapcsolat sem maradt el. Kezdetben ez jól működött, de ahogy teltek a hetek, úgy a visszajelzések is alábbhagytak a szülők részéről, hiszen nekik a gyermeknevelés mellett még a munkájukat is végezniük kellett.

Ekkor ismerkedtem meg különböző grafikai programokkal, majd azok segítségével készítettem olyan játékokat, amelyeket a szülő le tud tölteni, ki tud nyomtatni, és ha elkészül, gyermeke az adott témával kapcsolatban tud játszani. Csoportszinten nagy

sikere volt ennek az ötletnek, több visszajelzést is kaptam, hogy mindez mennyire leköti a gyermeket, illetve mennyi lehetőség rejlik az általam készített játékokban.

Eközben követtem a közösségi média felületeit is (kezdetben a Facebookot, majd az Instagramot is), és láttam, hogy milyen sok szülő kér segítséget azzal kapcsolatban, hogy miként őrizze meg iskolakezdő gyermeke ismereteit, amelyeket az óvodapedagógusok jóvoltából kapott. Ennek nyomán ötlött fel bennem, hogy sok szülőt, munkatársat, hallgatót és leginkább gyermeket segíthetnék azzal, ha létrehoznék egy felületet a Facebookon, ahol mindenki számára elérhetőek lennének a játékaim. Így született meg a Pöttöm Palota oldal (1. ábra).

Egy olyan oldalt álmodtam meg, ahol ingyenesen letölthető játékokkal, később pedig a gyermek fejlődésével, fejlesztésével kapcsolatos blogbejegyzéseket osztok meg. Az oldal elindítása után az ország minden részéből sorban érkeztek a hálás visszajelzések, amelyek méltatták az igényes, térítésmentes játékokat. Magam sem hittem el, amikor már több száz látogatója, kedvelője volt a Pöttöm Palotának, ma pedig már közel hatezer szülő, pedagógus követi, alkalmazza a játékaimat. Szívet melengető érzés, amikor több száz kilométerről küldik óvodapedagógusok a fényképeket, ahogy az óvodájukban játszanak a gyermekek a játékokkal, vagy ahogy számomra idegen édesanyák tevékenykednek gyermekeikkel. Ezután ért az a megtiszteltetés, hogy egy hazánkban jól ismert, játékokat forgalmazó cég megkeresett, hogy dolgozzak velük együtt, és felkértek rá, hogy írjak egy blogbejegyzést az oldalukra, melynek végén szintén egy letölthető játékot osztok meg. Ezek az események ösztönöztek arra, hogy akkor is folytassam az oldalt, amikor újra együtt leszünk a gyermekekkel az óvodában, hiszen ezzel továbbra is sokaknak nyújtok segítséget.



1. ábra: A weboldal emblémája

Milyen játékokat rejt a Pöttöm Palota?

A mai világban már elvileg könnyű dolguk van a szülőknek, mivel a játékboltok hatalmas kínálatából tudnak játékokat választani gyermeküknek. Úgy gondolom azonban, hogy „nem mind arany, ami fénylik”, azaz nem mindig a legdrágább, legszebb játékok a legjobbak. Ezek közül sokat fejlesztőjátékként próbálnak eladni, azonban ez nem garancia arra, hogy valóban az lenne. Mit értünk egyáltalán fejlesztőjáték alatt? *„Egy játék akkor válik fejlesztővé, ha használata közben a gyermek új ismereteket szerez, vagy addigi tudását rendszerezheti egy más szempont szerint”* (Aszalai, Horváth, Horváthné és Rónáné, 2005. 57. o.). A játék önmagában fejlesztő hatású, ezt a hatást maga a játékeszköz inkább csak erősíti. Amikor egy ilyen játékot vásárolunk vagy készítünk, ismerünk kell a gyermek fejlettségi szintjét ahhoz, hogy számára valóban fejlesztőjátékot adhassunk, ezenkívül látnunk kell, mi az, amit még gyakorolnia kell, amit még el kell sajátítania, és mi az, ami valóban érdekli, amivel szívesen tevékenykedik.

Ezt a szemléletet figyelembe véve tervezem a játékokat a Pöttöm Palota oldalára. Emellett Maria Montessori módszere áll hozzám közel, miszerint: *„Segíts nekem, hogy magam csinálhassam!”* A játékok tervezésekor figyelembe veszem azt is, hogy a gyermek egyedül is tudjon játszani vele, ő maga is tovább tudja fejleszteni úgy, ahogyan szeretné. Az oldalon található játékok komplex fejlesztő hatással bírnak, hiszen a gyermek számtalan képességére pozitívan hatnak. A játékokat fantázianevekkel látom el, illetve leírásukban részletezem a játékszabályt és azok lehetőségeit, illetve azt, hogy milyen képességekre, készségekre hatnak pozitívan, továbbá azt, hogy milyen életkorú gyermekeknek ajánlom. Arra is nagy hangsúlyt fektetek, hogy a gyermekek a játékokhoz otthon, a háztartásban fellelhető tárgyakat is (tojástartó, fonal, csipesz stb.) használjanak. Akadnak olyan játékok is az oldalon, amelyek egy már kész, üzletben vásárolt játék továbbgondolása és/vagy kiegészítése.

Játékötletek a Pöttöm Palota oldaláról

Jelenleg már közel 50 játékot készítettem az oldalra. Ezekből mutatom be a legkedveltebbeket.

1. Konyhamóka

Ezt a játékot készítettem elsősorban az oldalra, s ez azoknak a gyermekeknek szól, akik szeretnek sürgögni-forogni a konyhában addig, amíg édesanyjuk megfőzi az ebédet vagy éppen elmosogat.

A játék leírása: Ha a gyermek nem múlt el még 6 éves, tegyük le elé a kiválasztott kártyát, és kérjük meg, hogy másolja le, amit ott lát, illetve ha tudja, nevezze is meg, milyen irányban vannak az evőeszközök. 6 éves kor fölött pedig nézze meg figyelmesen a választott kártyát, majd takarja le, és próbálja meg emlékezetből kirakni az evőeszközöket.

Eszközök: fém evőeszközök és/vagy fából készült evőeszközök, kinyomtatott kártyák (2. ábra).

Készség- és képességfejlesztés: A játék fejleszti a vizuális figyelmet, a megfigyelőképességet, a gondolkodást, a relációszókincset, az irányok felismerését, illetve, ha a gyermek kiszínezi az evőeszközöket, a finommotorikát is.



2. ábra: A Konyha móka szemléltetőanyaga

2. Pohárpakoló

Minden háztartásban megtalálható néhány színes vagy fehér papír-/műanyag pohár. Talán nem is gondolnánk, hogy a gyermekek a poharakból nemcsak inni tudnak, de játszani is velük. Számtelen lehetőség rejlik a poharakban. Ehhez készítettem egy játékot, amelyet a kisebb és a nagyobb gyermekek is tudnak játszani.

A játék leírása: A *Pohárpakoló* többféleképpen játszható, attól függően, hogy a színnel vagy számmal jelzett poharakat választjuk. Ha a színnel jelzett poharakat, akkor kérjük meg a gyermeket, hogy válasszon színes poharakat ábrázoló kártyát, figyelje meg jól, és ennek alapján építse meg a masnis cicafejes vagy az autós poharakkal. (A cicák masnija, illetve az autók színe egyezik a kártyán lévő színekkel.) Amennyiben ez már nem kihívás a gyermeknek, próbálja meg a képen látottak szerint, emlékezetből felépíteni a tornyot. A színeket úgy választottam meg, hogy az üzletben, csomagban vásárolt színes műanyag poharakkal egyezik a színük, így azzal is játszható. A számokat, illetve dobókockákat ábrázoló poharak esetében, hasonlóan a színes kártyás játékhoz, a gyermeknek itt is meg kell figyelnie a kártyát, amelyen számképek vannak, és az ehhez tartozó, pöttyökkel jelölt pohárból kell tornyot építenie.

Eszközök: műanyag/fehér papírpoharak, nyomtatott kártyák, olló és ragasztó a poharak jelöléséhez (3. ábra).

Készség- és képességfejlesztés: Ezzel a játékkal a gyermek gyakorolja a sík- és térbeli irányokat, a játék fejleszti a matematikai készségeket, a színismeretet, a logikai gondolkodást, a megfigyelőképességet, a relációszókincset (alatt, fölött, mellett stb.) és a vizuális emlékezetet



3. ábra: A *Pohárpakoló* szemléltetőanyaga

3. Irkafirka

Ezt a játékot a szeptemberben érkezett kiscsoportosoknak készítettem el először, abból a célból, hogy ismerkedjünk a színekkel. A nagyobb gyermekek számára továbbfejlesztettem a játékot, így ők az irányokat tudják gyakorolni vele.

A játék leírása: A játék többféleképpen játszható, életkortól függően.

1. A gyermek válasszon ki egy számára tetszőleges „ceruzás” ábrát, majd próbálja meg ugyanazt kitenni a színes ceruzáiból az ábra mellé.
2. A gyermek válasszon ki egyet a nagy nyilakat ábrázoló képek közül, tegye a nyíllal megegyező színű ceruzát az ábrára, majd nevezze is meg, merre állnak a színes ceruzák.
3. A gyermek válasszon egyet a nyilakat ábrázoló kártyák közül, és a kártyán lévő ábrát tegye ki a színes ceruzáiból a kártya mellé.
4. A gyermek válasszon egy nyilakat ábrázoló kártyát, nézze meg jól, majd fordítsa le, és próbálja meg emlékezetből kirakni az ott látottakat.

Eszközök: színes ceruzák, nyomtatott ábrák/kártyák (4. ábra).

Készség- és képességfejlesztés: Fejleszti a színismeretet, az irányok gyakorlását, a megfigyelőképességet, a logikai gondolkodást, a vizuális emlékezetet, valamint a matematikai készségeket is.



4. ábra: Az Irkafirka szemléltetőanyaga

4. Csepegtető

A vizes játékok nagyszerű hatással vannak a gyermekek fejlődésére, elsősorban azért, mert a taktilis érzékelést, vagyis a tapintást stimulálja. Ezért is készítettem egy olyan játékot, amellyel a gyermekek tudnak „vizeskedni”, közben pedig észrevétlenül fejlődik a finommotorikájuk és figyelmük.



5. ábra: A *Csepegtető* szemléltetőanyaga

A játék leírása: A játék tartalmaz egy olyan táblát, amelyen jelölve vannak a vízcseppek. Ebben az esetben a gyermek feladata, hogy a vízcseppábrára kell csepegtetnie a pipettából a valódi cseppeket. Amikor elkészül, számolja meg, hány csepp hullott a képre. Vannak azonban olyan táblák is, amelyeken nincsenek vízcseppek, ott az alábbi lehetőségeket szoktam alkalmazni:

Tegyünk le a gyermek elé egy dominót, dobjon dobókockával, vagy húzzon egy UNO-kártyát, és csepegtessen annyi vízcseppet az ábrára, amennyit ott lát vagy számol! Amennyiben lelamináljuk a táblákat, filctollal is tudunk rájuk rajzolni, ezt utána könnyen letörölhetjük. Rajzoljunk az ábrára pöttyöket (vagy bármit, ami számlálható), és gyermek az ott látottak alapján már csepegtethet is.

A játékot eszközök nélkül is tudjuk játszani. Suttogjunk egy számot, vagy tapsoljunk/kopogjunk annyit, amennyit a gyermeknek csepegtetnie kell az ábrára!

Eszközök: pipetta, ételfesték, vízzel teli tál, dominó, dobókocka, UNO-kártya, filctoll (5. ábra).

Készség- és képességfejlesztés: Fejleszti a finommotorikát, a matematikai készségeket, a megfigyelőképességet, a figyelmet és – nem utolsósorban – a beszédhanghallást.

5. Fonalfogócska

A finommotorika megfelelő működése nagymértékben függ a kézizmok és ujjak fejlettségétől is. Sok esetben sajnos túl hamar akarjuk rávenni a gyermekeket a ceruzával való tevékenységekre, emiatt elvesztik az érdeklődésüket, illetve gyakran kudarcként élik meg és kerülnek a rajzolást, színezést. Ha ezt tapasztaljuk egy gyermeknél, kerüljük az efféle tevékenységeket, és próbáljunk meg más módot találni a kéz és az ujjak izmainak erősítésére, mely elősegíti a grafomotoros készség kialakulását.



6. ábra: A *Fonalfogócska* szemléltetőanyaga

A játék leírása: Kisebb gyermek esetében érdemes olyan cipőfűzőt használni a játékhoz, aminek tartása van, illetve tésztákat ragasztani a képekre, hogy a gyermeknek sikerélménye legyen a fűzés közben. Tegyük ki elé néhány kártyát, amely a táblán is megtalálható, és kérjük meg, hogy abban a sorrendben fűzőcskézzen.

Olyan gyermek esetében, aki iskolakezdés előtt áll vagy kisiskolás, érdemes a játéktáblára szívószálat ragasztani és, hogy nagyobb legyen a kihívás, fonalat használni a fűzőcskéhez. A feladat itt is ugyanaz, az előtte lévő kártyák szerinti sorrendben kell befűznie a fonalat a szívószálakba. Iskoláskorban nemcsak a gyermekek finommotorikáját, hanem a vizuális emlékezetét is fejleszthetjük ezzel a játékkal. Az előzőekhez hasonlóan használunk szívószálat és fonalat, azzal a különbséggel, hogy amint leraktuk a gyermek elé a kártyákat, 15-20 másodperc után fordítsuk le, és kérjük meg a gyermeket, hogy kövesse a sorrendet emlékezetből.

Eszközök: száraztészta, papír szívószál, fonal, cipőfűző, ragasztó, kinyomtatott játéktábla és kártyák (6. ábra).

Készség- és képességfejlesztés: Fejleszti a finommotorikát, az irányok gyakorlását, a relációszókinccset (beszélgetsek a táblán lévő képekről! – mi van mi alatt, fölött, mellett stb.), a megfigyelőképességet, a figyelmet, a vizuális emlékezetet.

6. Répamese

Egy sokak által kedvelt orosz népmeséhez készítettem ezt a játékot. A bábok és a kártyák egyaránt használhatóak a meséléshez, de játszani is lehet velük. Ez a mese kiváló „eszköz” a szerialitás (sorrendiség) gyakorlásához, valamint a vizuális figyelem és az emlékezet fejlesztéséhez is.

A játék leírása: Keverjük össze a kártyákat, és kérjük meg a gyermeket, hogy tegye sorrendbe a szereplőket a mese szerint. Ha ez megtörtént, kérjük meg, hogy forduljon el, és takarjunk le néhány szereplőt. Neki pedig nincs más feladata, mint hogy kitalálja, kit takartunk el. Nehezítésképpen vegyünk el néhány szereplőt a kártyák közül, így a gyermek azt sem látja, hogy ki után vagy ki előtt bújt el a szereplő.

Az előző játékhoz hasonlóan tegyük sorrendbe a szereplőket, majd kérjük meg a gyermeket, hogy forduljon el. Keverjük össze a szereplőket, ő pedig tegye sorrendbe azokat. Egy répás matematikai játékkal is kiegészítettem a meséhez tartozó játékot, ami segítséget nyújthat az óvodapedagógusoknak a tevékenységből a játékba való visszavezetéshez. A gyermek – a répák száma szerint – gyakorolhatja vele a csökkenő és növekvő sorrendet. Kisebb gyermek esetében 1-től 6-ig tegyük ki a kártyákat, majd kérjük meg a gyermeket, hogy dobjon egy dobókockával. A feladat az, hogy megtalálja azt a kártyát, amelyiken annyi répát számlál, mint amennyit dobott. Nehezítésképpen tegyük ki az összes kártyát, és dobjunk 2 dobókockával. Ezenkívül válogathatunk megadott szempontok alapján, például válogassuk ki a páratlan/páros számú répákat, azt a kártyát, amelyiken 5-nél több répa van és így tovább.

Eszközök: kinyomtatott kártyák, ujjbábok, olló, ragasztó, dobókocka (7. ábra).

Készség- és képességfejlesztés: Fejleszti a vizuális figyelmet, az emlékezetet, a szerialitást, a matematikai készségeket.



7. ábra: A Répamese szemléltetőanyaga

7. Rejtőzködő

Az őszi játékok közül ez az egyik legkedveltebb a Pöttöm Palota oldalán. Olyannyira, hogy már a téli változatát is elkészítettem. Ez a játék is kiváló eszköz lehet az óvodapedagógusok számára a tevékenységből való visszavezetés gyanánt.

A játék leírása: Nyomtassuk ki keményebb papírra vagy lamináljuk le a játéktáblát, illetve a kártyákat. Minden képen elrejtőzött néhány őszi fa, róka, mókus és gomba. Kérjük meg a gyermeket, hogy számolja meg, miből mennyi van, majd tegyen egy termést/ pomponot a táblán a megfelelő helyre.

Ezt színesíthetjük azzal is, hogy miután a gyermek megtalálta az állatokat, növényeket, tapsolja le, miből mennyit látott. Beszéljük meg, miből van a legtöbb, illetve miből a legkevesebb.

Eszközök: kinyomtatott játéktábla/kártyák, termékek, színe pomponok (8. ábra).

Készség- és képességfejlesztés: A játék fejleszti a matematikai készségeket, a vizuális figyelmet, a szem-kéz koordinációját, a gondolkodást (analízis-szintézis), ezenkívül fejlődik a gyermek türelme és kitartása is.



8. ábra: A Rejtőzködő szemléltetőanyaga

8. Őszi kincsek

Nincs is jobb őszi napsütéses sétánál, közben pedig kutathatjuk a kincseket, mert bizony ezek kincsek! Barkácsolhatunk belőlük szinte bármit, de még fejlesztőjátékok is tudunk készíteni! Egy nagyon régi és roppant egyszerű játékot készítettem, ami pillanatok alatt készen van, és remekül elszórakozhatunk vele.

A játék leírása: Nyomtassuk, majd vágjuk ki a kártyákat, kérjük meg a gyermeket, hogy húzzon egyet közülük, majd a kártya alapján tegye ugyanolyan sorrendbe a gyűjtött terméseket a tojástartóba. Fontos, hogy ne összevissza tegye, hanem soronként, balról jobbra, hiszen az olvasás iránya is balról jobbra, fentről lefelé halad, így ezt is rögzíthetjük a játékkal. Ezt a játékot is többféleképpen játszhatjuk. Például:

A szülő/pedagógus nézze a kártyát, és mondja el a gyermeknek, hogy mit hova tegyen. Pl.: Tegyel gesztenyét az első sor harmadik helyére! Tegyel diót a második sor utolsó helyére!

A gyermek nézze meg a kártyát, majd fordítsa le, és próbálja meg emlékezetből megtalálni a termékek helyét.

Mondjuk el a gyermeknek – az előző gyakorlathoz hasonlóan – soronként a termékek nevét, és az elhangzottak alapján a gyermek próbálja meg kirakni a termékeket a megfelelő sorrendben.

Eszközök: őszi termékek (dió, gesztenye, makk), tojástartó, kinyomtatott kártyák, olló (9. ábra).

Készség- és képességfejlesztés: A játék fejleszti a vizuális figyelmet, a sorrendiség kialakulását, a matematikai készségeket, a türelmet, a szem-kéz koordinációját.



9. ábra: Az Őszi kincsek szemléltetőanyaga

9. Méhecskefogócska

Ezt a tavaszi játékot iskolába készülő nagycsoportosoknak készítettem a tevékenységből való visszavezetésre. A gyermekek nagyon élvezték, különösen azok, akik ismerik és szeretik a számokat. Ez a játék azért különleges, mert vagy kinyomtatjuk a játéktáblát, vagy pedig magunk készítjük el. A gyermekek pedig különösen szeretik azokat a játékokat, amelyeket saját maguk készítenek el.

A játék leírása: A gyermekek a kártyákon lévő sorrendet követve reptessék ki a méhecskét a kaptárból, vagy rajzolják le az útját.

Játéktábla elkészítése: Vágjunk ki 10 darab 1,5 cm széles, 18 cm hosszú, fekete színű papírcsíkot. Hajtogassuk be 3 centiméterenként a papírcsíkokat, majd a kártya alapján ragasszuk össze. (Felülre 3, középre 4, alulra 3 kerüljön). Nyomtassuk, majd vágjuk ki a méhecskét, és ragasszuk rá egy szalagot. Válasszunk ki egy kártyát, és kezdődhet a méhecskefogócska!

Eszközök: fekete kartonpapír csíkok, színes szalag, olló, ragasztó, kinyomtatott méhecske/kártyák/játéktábla (10. ábra).

Készség- és képességfejlesztés: A játék fejleszti a finommotorikát, a szem-kéz koordinációját, a logikus gondolkodást, a matematikai készségeket, az orientációs készségeket.



10. ábra: A Méhecskefogócska szemléltetőanyaga

10. Nyuszisorakozó

Amióta létrehoztam az oldalt, minden nagyobb ünnephez, eseményhez készítettem egy-egy játékot, így a húsvét sem maradhatott el. Az óvodában mentorként is fontos feladatomnak érzem, hogy ne csak elmondjam, hanem meg is mutassam a hallgatóknak,

hogy egy-egy otthon, a háztartásban megtalálható eszközökből milyen játékot gyártsanak. Ebből az alkalomból készítettem el ezt az egyszerű játékot, melynek a legfontosabb eleme a tojástartó.

A játék leírása: Vágjuk ki a nyuszikat, és ragasszuk fel a spatulákra. A tojástartó alját lyukasztgassuk ki akkorára, hogy bele tudjuk szűrni a spatulát. Ezt követően válasszunk egy tetszőleges, nyilakat ábrázoló kártyát, és kérjük meg gyermeket, hogy a nyilak és/vagy színek szerint sorakoztassa a nyuszikat a tojástartón. Számoljuk meg, hány nyuszi néz jobbra, hány balra (akár szín szerint is számolgathatják őket).

Eszközök: tojástartó, spatula, olló, kinyomtatott kártyák (11. ábra).

Készség- és képességfejlesztés: A játék fejleszti a szem-kéz koordinációját, a finommotorikát, a vizuális figyelmet, az irányok gyakorlását, a matematikai készségeket.



11. ábra: A Nyuszi sorakozó szemléltetőanyaga

Összegzés

A pandémia időszakát mindannyian nehézséggel éltük meg a munkánk során, hiszen sokat elvett tőlünk. Elvette a gyermekekkel és kollégákkal együtt töltött időt, a személyes kapcsolatokat. Ennek ellenére sokat is adott, mivel mindannyian többek lettünk az

otthon töltött idő alatt. Olyan új tudást, tapasztalatot sajátítottunk el, amely a jövőben is hasznos lehet. Számomra különösen sokat adott, mert azzal, hogy „megszületett” a Pöttöm Palota, új embereket is megismerhettem a szakmán belül, akikkel azóta is segítjük egymást.

Lehet, hogy a Pöttöm Palota játékaiknak többsége – hasonló változatban – külföldi internetes oldalakon is megtalálható, mégis úgy érzem, ezeknek itthon is megvan a létjogosultságuk.

Ajánlom ezeket a játékokat minden olyan kezdő óvodapedagógus-hallgatónak, aki most építi saját készítésű játékaiknak tárházát.

Ajánlom minden olyan gyakorlott pedagógusnak, aki munkája során színesítené tevékenységeit, illetve akinek e játékok segítségével nyújtanának a játékba való visszavezetéshez.

Ajánlom minden olyan szülőnek, aki az otthon töltött időt szeretné színesíteni saját készítésű játékokkal, amelyek mindig különlegesebbek, mint az üzletben vásárolt tárgyak.

Véleményem szerint fontos az élethosszig tartó tanulás, fontos, hogy minden helyzetből a lehető legtöbbet hozzuk ki. Számomra a Pöttöm Palota egy olyan új világ, amely mára már az egyik kedvenc szabadidős tevékenységem is lett. Örömmel tölt el, hogy ennyi pozitív visszajelzést kapok, és ennyi embert segíthetek a játékokkal. Ez ösztönöz arra, hogy elkészítsük a hivatalos weboldalt is, ahol a későbbiek folyamán szakmai bejegyzéseket is megosztok a közönséggel. Mindez motivál, ösztönöz, és nemcsak az oldal bővítésével kapcsolatban, hanem a munkám során is, hiszen a legfontosabb célközönségem az a gyermekcsoport, amely minden reggel rám/ránk vár. A játékok nekik, értük készülnek.

A Pöttöm Palota oldala megtalálható a közösségi média felületein: a Facebookon és az Instagramon.

Irodalom

Aszalai Anett, Horváth Judit, Horváthné Csapucha Klára és Rónáné Falus Andrea (2007): *Amit az óvónőnek észre kell venni. Tájékoztató vizsgálat a nagycsoportos óvodások képesség- és készségszintjéről.* Flaccus Kiadó, Budapest.