

ამბის თხრობა ადრეული განათლების პრაქტიკის შუაგულში

Putting Storytelling at the Heart of Early Childhood Practice

Edited by: Tina Bruce, Lynn McNair and Jane Whinnett

(რედაქტორები: თინა ბრიუსი, ლინ მაკნერი, ადა ჯეინ უინეტი)

ISBN 9780367245917

Published April 16, 2020 by Routledge

თავი 2. გვ. 15-30

„ვიდაცამ ოქროსფერთმიანი გოგონა მოკლა და მათ ბედნიერად აღარ უცხოვრიათ...“ იზაბელა, 3 წლის

როგორ ეხმარება ამბების რეგულარული თხრობა შემოქმედებითობის უნარისა და ნარატიული როლური-თამაშების განვითარებას

შერონ იმრეი და კერენ კლემენტსი

საფუძველი

„ფოფიზი“ პატარა საბავშვო ბაღია სოფელ აბერდინშირში, სადაც 42-მდე ბავშვი დადის. ბავშვების უმეტესობა ბაღში მინიმუმ 3 სრულ დღეს ატარებს. მათ ყოველდღე ეძლევათ საშუალება ინებივრონ (Bruce, 1991; 2017) თავიანთი ხანგრძლივი თამაშით როგორც ბაღის კედლებში, ასევე გარეთ, სადაც მათ არც უფროსები აწუხებენ და არც უხერხული რუტინები ზღუდავდნენ.

საბავშვო ბაღის აღსაზრდელებს ყოველკვირეულად 50-მდე საათის გატარება შეუძლიათ ჩვენთან. ამ დროის განმავლობაში მოზარდ-ბავშვებს მოთხრობებისა და საუბრების ბევრი სხვადასხვა საშუალება ეძლევათ, სადაც ერთმანეთს სიტბოს უზიარებენ სიმღერისა და ლექსების დროს, ან უფრო გრძელი, უთავბოლო, ამბის ნაწყვეტების თხრობის დროს სარწევლა სკამზე.

ბავშვები დაბადებიდანვე განიცდიან და ჩართულნი არიან ამბის თხრობაში, ამიტომ უმნიშვნელოვანესია, რომ უფროსებმა, რომლებიც ზრუნავენ და ასწავლიან ბავშვებს, ჩააბან ისინი სანდო ურთიერთობაში, რომელიც მათ განვითარებისა და სწავლის დროს მისცემს (Trevvarthen, 2002:11)

სრულყოფილი მონაწილეობა თითოეულ ბავშვს ბაღის ყოველდღიურობასთან კავშირის შეგრძნებას აძლევს. მშობლები ხშირად აღნიშნავენ, რომ ისინი თავს “ფოფიზის ოჯახის” ნაწილად აღიქვამენ; სწორედ ამ ორმხვრივი დამოკიდებულების შექმნით შეგვიძლია ჰარმონიულად მუშაობა. მშობლებთან და ბავშვებთან მოკრძალებული/თავაზიანი მუშაობა უზრუნველყოფს როგორც საშინაო ასევე ბაღის ცხოვრების გააზრებას. ეს ხელს უწყობს ღრმა და სანდო ურთიერთობების ჩამოყალიბებას მშობლებთან და ბავშვებთან. ურთიერთობები - ფრობელის საკვანძო პრინციპებიდან ერთ-ერთია; ბაღი არის ადგილი, სადაც თითოეული ბავშვი დაფასებულია და თავს განსაკუთრებულად გრძნობს “ფოფიზის” ფარგლებში და მის გარეთ.

ამბების თხრობა არის ის, რასაც ყველა ვაკეთებთ და ვხვდებით. ეს იმდენად გამჭდარია ჩვენში ისტორიულად თუ კულტურულად, რომ ჩვენს ჰუმანურობას ბავშვობიდან-სიბერემდე, ცხადში თუ სიზმარში მოყოლილ თუ განაგონ ამბავში ვცნობთ (Meek, 1996:22).

ამბების თხრობა და თამაში „ფოფიზის“ ყოველდღიური რუტინის უმნიშვნელოვანი ელემენტია. უფროსები და ბავშვები ერთმანეთს სიახლეებს უზიარებენ, ერთად ყოფნის დროს საუბრობენ, ამბებს ჩახუტებულები და მშვიდად ჰყვებიან, ხის ძირას მეგობრებთან ერთად - ეს შესაძლებლობები უკიდევანოა. ლამაზი ხელნაკეთი თოჯინები, რომლებიც ტრადიციული ზღაპრების გმირებს ასახავენ, კიდევ უფრო ავსებენ ჩვენს “მყუდრო ადგილს”. ეს პატარა, მშვიდი, ფერადი ნათურებით განათებული ოთახი დატვირთული დღისგან მოწყვეტის საშუალებაა და ბავშვები იქ ხშირად თხზავენ თავიანთ

ამბებს მეგობართან ერთად ან რომელიმე რეკვიზიტის გამოყენებით. ჩვენთვის ღირებულია ის დრო, როდესაც ბავშვები ღრმად იძირებიან ამბებში, რომლებიც შემდგომ მათ წარმოსახვით თამაშზე აისახება.

ყველაფერი კი ასე დაიწყო...

ყოველ სასწავლო სემესტრში, ერთ ან ორ ყველაზე ცნობილ ტრადიციულ ზღაპარს ვარჩევთ და ვუკითხავთ ბავშვებს. შემდეგ ბავშვებს მათივე და აღმზრდელების მიერ შექმნილი ბუნებრივი მასალებით, რესურსებით ვამარაგებთ, რათა ხელი შევუწყოთ და წავახალისოთ ამბების თხრობა ტრადიციული მოთხრობებისთვის განკუთვნილი დროს შემდეგ.

გამოცდილებამ გვაჩვენა, რომ ბაღში სასწავლო წლის ბოლოს, ბავშვები, თავდაჯერებულობის მატებასთან ერთად, თამაშის დროს ამ მოთხრობების საკუთარი ვერსიების გამეორებას იწყებდნენ. “სახლის ზონის” მთლიანად “წიგნის კითხვის ზონაში” გადალაგება შეიძლება ყოველდღიური მოვლენა ყოფილიყო - ბავშვები მოთხრობის სცენას აწყობდნენ. სხვა შემთხვევებში, ბავშვებს საკუთარი მოთხრობის დახატვა ერჩივნათ, უფროსებს კი აწერინებდნენ. ამასთან, უფრო პატარა ბავშვები მეტად ეფლობოდნენ თამაშის განმარტოებულ პატარა სამყაროში და სწორედ ამ დროს, ყურადღებით მოსმენის შემთხვევაში შეიძლება დაგვეჭიროს სიუჟეტის ელემენტები.

ოქროსფერთმიანი გოგონასა და სამი დათვის ზღაპარი ერთ-ერთი ყველაზე ცნობილია. ჩვენ ვიცით, რომ სახლშიც და ბაღშიც ბავშვებს ძალიან უყვართ ამ ზღაპრის მოყოლა. ბავშვებს პირველ სემესტრში ყოველდღე ვუკითხავდით ამ ზღაპარს ვარაუდით, რომ ისინი მას თამაშში გააცოცხლებდნენ.

სწორედ ამ საწყისს დაკვირვებებში ვიპოვეთ ჩვენი კვლევის ათვლის წერტილი. გვინდოდა გვენახა თუ როგორ ზემოქმედებს ნაცნობი ზღაპრის რეგულარული თხრობა ბავშვების თამაშსა და სწავლაზე. გვინდოდა გამოგვეკვლია და ჩაგვეწერა ბავშვების მიერ განვლილი გზა რეალური ამბის პირდაპირი მნიშვნელობიდან დრამად მნიშვნელოვან წარმოსახვით თამაშამდე, რომელიც შემდგომ მათ პირად საკუთრებად გადაიქცევა (Bredikyte and Hakkarainen, 2017). სხვა სიტყვებით, ამბის გათავისებისა და მასთან “დამეგობრების” შემდეგ, ბავშვებს ამ ამბებთან ერთად თამაში შეუძლიათ. ჩვენ ვცდილობდით დაგვედგინა გადის თუ არა ამბავი საბავშვო ბაღის კედლებს მიღმა - მათ სახლებში, ამიტომ მშობლებს ვთხოვეთ გაეზიარებინათ მათი დაკვირვებები ბავშვების სახლში თამაშის დროს რაიმე ამბის თხრობასთან დაკავშირებით, კერძოდ კი ოქროსთმიანი გოგონას შესახებ.

ამის შემდეგ, ბაღის თანამშრომლები ბავშვებს თამაშის დროს აკვირდებოდნენ. თავდაპირველმა შედეგებმა აჩვენეს, რომ ბავშვები უმეტესად განცალკევებულები იყვნენ თავიანთ მიდგომებში. ყველაზე პატარას საკუთარი, წიგნისგან დამოუკიდებელი ვერსიის მოყოლა მოსწონდა, რომელშიც სხვა კარგად ცნობილი ზღაპრის გმირებიც მონაწილეობდნენ. ერთი ბავშვი წიგნის მიხედვით ჰყვებოდა, მეორე კი თოჯინებს იყენებდა. ბოლოს, უფროსის ჩართულობაზეც მოხდა დაკვირვება, რომელიც თამაშში ზღაპრის გმირად მონაწილეობდა.

ნიკოლოპულუს (Nicolopoulou, 2007) მოსაზრებით, როლური თამაშები და ამბის თხრობა განცალკევებული პარალელების სახით იწყება და ჩვენი პირველადი დაკვირვებებიც თითქოს იგივეს მოწმობს. იმედი გვქონდა, რომ მივაღწევდით იმ წერტილს, რომელსაც ნიკოლოპულუ “როლური თამაშისა და ამბის თხრობის ურთიერთგამდიდრებას” უწოდებს.

საერთო ჯამში ჩვენ იმის დანახვა გვინდოდა, თუ როგორ გადაიქცევა დროთა განმავლობაში ბავშვების ნარატივი და ამბის თხრობა როლურ თამაშად.

ოქროსფერთმიანი გოგონა და სამი დათვი

ჩვენს გადაწყვეტილებას იმის შესახებ, რომ ბავშვებისთვის ყოველდღიურად გაგვეზიარებინა მოთხრობა ოქროსფერთმიანი გოგონასა და სამი დათვის შესახებ, საფუძვლად დაედო ბეთლჰეიმის (Bettelheim, 1991:58) ნაშრომი, რომელიც თვლიდა, რომ ბავშვმა უნდა “იგრძნოს” ზღაპარი. იმისათვის, რომ ბავშვებს მთლიანად მიეღო სარგებელი მოთხრობიდან, მათ უწყვეტად უნდა მოუსმინონ ამ მოთხრობას და მთლიანად უნდა “ჩაეფლონ” მასში. თავიდანვე ნათელი იყო, რომ ოქროსფერთმიანი გოგონას შესახებ ამბის გამეორება დადებით ზემოქმედებას ახდენდა ბავშვების როლურ თამაშზე, როგორც შენობაში, ასევე ღია ცის ქვეშ. ჩვენ უკვე გვესმოდა ამბის ფრაგმენტები “სახლის ზონაში”:

“დედა დათვი თავის ბელს ფაფას უშზადებს... მამა დათვო, შენ დათუნას სკამი შეაკეთე”.

გარეთ თამაშის დროს, ზღაპრის ფიზიკური ვერსიების ნახვაც შეგვეძლო, რომლის დროსაც ბავშვები დარბოდნენ და დათვის საბავშვო ბაღის ღობემდე მისდევდნენ - რომელიც თავის მხვრივ ოქროსფერთმიან გოგონას მისდევდა.

ჩვენი საწყისი დაკვირვებების შედეგების გათვალისწინებით იგრძნობოდა, რომ დამატებითი რეკვიზიტები, რომლებიც ზღაპარს შეესაბამებოდნენ, შესაძლოა კიდევ აუმჯობესებდა თამაშს. ამიტომ, მარტივად ვამატებდით ჯამებს და კოვზებს, სამ დამატებით სკამს და საწოლებს “სახლის ზონაში”. მზადება დასრულებული იყო და მასწავლებლები ასევე მზად იყვნენ თამაშის დაკვირვება ეწარმოებინათ. დაკვირვებისადმი ბუნებრივი მიდგომით, ვაკვირდებოდით მიმდინარე სპონტანურ

თამაშს როგორც “სახლის ზონაში” ასევე ბალის სხვა ზონებში. ჩვენ გადაწყვიტეთ გვერდიდან ყურადღებით დააკვირვებოდით ნებისმიერ თამაშს. ბრუნერი (Bruner, 1976) ხაზს უსვამს თანმიმდევრული დახმარების (scaffolding - სკაფოლდინგი „ხარაჩო“) მნიშვნელობას და როგორც გამოცდილი პრაქტიკოსების კომპეტენტური გუნდი, ვგრძნობდით, რომ იმდენად კარგად ვიცნობთ ჩვენს ბავშვებს, რომ ისიც ვიცოდით როდის შეგვეთავაზებინა დახმარება, რომელიც მათ თამაშს უფრო მაღალ დონეზე გადაიყვანდა.

საინტერესოა, რომ მიუხედავად იმისა, რომ ერთი თუ ორი ბავშვი რეკვიზიტებს იყენებდა, მათი თამაში ხანმოკლე იყო და არც სიღრმისეული იყო. დისკუსიების შემდეგ ჩვენი გეგმა შეიცვალა და თამაშის პატარა სამყაროში ოქროსფერთმიანი გოგონასა და სამი დათვის ფიგურები შევიტანეთ. ეს ფიგურები ძალიან პოპულარული იყო და მცირე ხანში რამდენიმე ბავშვი უკვე რეგულარულად თამაშობდა ამ ფიგურებით. აღსანიშნავია, რომ ბავშვები ძალიან კარგად იხსენებდნენ მოთხრობას და ერთი და იგივე ბავშვები უკვე ყოველდღიურად ერთვებოდნენ ამ თამაშში. ისინი გმირებს ამბის გასახმოვანებლად იყენებდნენ და ძირითადად ოქროსფერთმიანი გოგონას ზღაპრის სიუჟეტს ჰყვებოდნენ თავიანთი სიტყვებით.

შვიდი ბავშვი კვირების განმავლობაში ყოველდღიურ თამაშს აგრძელებდა როგორც განმარტოვებულად, ასევე ჯგუფში. დაკვირვებებმა ცხადად აჩვენეს, რომ ბავშვებს კარგად ახსოვდათ მთავარი გმირები და მოვლენები, რასაც საკუთარი ვერსიით ჰყვებოდნენ თითოეულ ბავშვთან, ერთმანეთის მიყოლებით, თითქოს თავიანთი სცენარები ჰქონდათ.

სამი ბავშვი თავიანთი ფიგურებით თამაშობენ:

ოქროსფერთმიანი გოგონა: “ცოტა ფაფა მჭირდება, ოჰ, არა, ენა დავიწვი, უნდა დავწვე”.

(გადაადგილებს ოქროსფერთმიან გოგოს საწოლზე) „ოჰ არა, ძალიან მაგარია”.

(მამა დათვი ბრუნდება) „მოდით ტელევიზორს ვუყუროთ”.

ოქროსფერთმიანი გოგონა: „მე სახლში მივდივარ, დათვების სახლში მეტს არ წავალ. იქ მოვიწყინე”.

ოქროსფერთმიანი გოგონა: „ისევ ბედნიერი ვარ, აღარ ვარ მოწყენილი”.

თამაშის ეს პატარ-პატარა ნაწყვეტები, რომლებიც ჩაწერილი იყო დაკვირვების გზით, ყოველდღიურად ჟღერდა და ბავშვების თავდაჯერებულობასთან ერთად დიალოგებიც იზრდებოდა. ჩვენ ვხედავდით როგორ ვითარდებოდა თამაში; დროთა განმავლობაში ამბების თხრობა ზოგიერთი ბავშვისთვის თამაშის მთავარი ელემენტი ხდებოდა და რაც კიდევ უფრო გვიხაროდა, ბავშვები ხალისობდნენ ამ ზღაპრებით. ლისა (Lee, 2016) და გუსინ ფელის (Gussin Paley, 2005) ნაშრომებმა გამყარეს ჩვენი დასკვნები იმასთან დაკავშირებით, რომ ბავშვები საუკუნოვან ტრადიციას “მიყვებოდნენ” - ისინი ამბავს ხელახლა თხზავდნენ და იმეორებდნენ ცოტაოდენი გაზვიადებით.

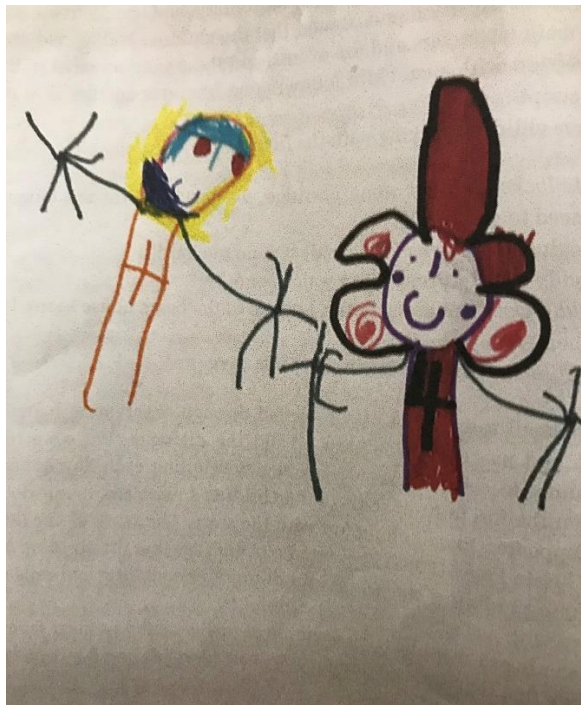
დიალოგის გაგრძელების მოსმენისას, ბავშვების ხითხითით გასაგები იყო, რომ ერთი ბავშვი ამბის დასასრულს სავარაუდოდ შეცვლიდა.

იზაბელას ამბავი

იზაბელა ერთ-ერთი იყო იმ შვიდბავშვიანი ჯგუფიდან, რომელიც ახლა უკვე დემონსტრირებდა ამბის თხრობის უნარების განვითარებას. როგორც აღრინდელი ციტატა აჩვენებს, ის ამბავში დამატებით განზომილებას რთავდა - ცოტაოდენი იუმორის სახით. ეიტის (Athey, 1977) ასევე ბრიუსში

ეიტი (Etthey in Bruce, 1991:106) თანახმად, ჩვენ მაშინ ვიწყებთ ბავშვებში იუმორის შემჩნევას, როდესაც მათ იღებთან თამაში შეუძლიათ. იზაბელას თავდაჯერებულობა იმდენად გაიზარდა, რომ მან ამბის სიუჟეტის შეცვლა შეძლო და ის ამას რეგულარულად აკეთებდა. ეს ახალი სიტყვები დრამატულობის ეფექტს ზრდიდნენ; ბავშვი აღწერილობით ლექსიკას იყენებდა მაგალითად, „მკვდარი“, „მოკლა“ და „უბედური დასასრული“. იზაბელა ამბის გადაწყობის ახალ უნარებს ავლენდა, ცვლიდა და ხალისს უმატებდა მოთხრობას. ბრიუსის (Bruce, 1991:106) განმარტებით ეს არის იზაბელას თავისუფლად მიმდინარე თამაშში ჩაძირვის უმაღლესი ფორმის კარგი მაგალითი. იზაბელამ ახლა იმდენად კარგად იცის მოთხრობა, რომ სიამოვნებას ღებულობს ამ „ცელქობით“ და სიუჟეტის გადათამაშებით. ეს უკვე “მისი” ამბავია; ის ცვლიდა ზოგიერთ ელემენტს და შეისწავლიდა ცუდისა და კარგის საუკუნოვან ტრადიციას. ის თავს უსაფრთხოდ გრძნობდა, რადგან იცოდა, რომ თავის ამბავს მთლიანად აკონტროლებდა - თუკი ამბავი ძალიან საშიში გახდებოდა, ის მარტივად მოაბრუნებდა უკან - უსაფრთხო მხარეს. სიუზან აიზექსის (Susan Isaacs, 1968) მოსაზრებით, თამაშის დროს ბავშვებს სიტუაციებში შესვლა და იქედან თავის დაღწევა შეუძლიათ იმიტომ, რომ კონტროლი მათ ხელშია. “ფოფიზი” კარგი ადგილი იყო ამის საცდელად კარგად ნაცნობი მეგობრების წრეში.

ამბების თხრობისა და წარმოსახვითი თამაშის ამგვარი ტიპი ყველა ბავშვისთვის არ იყო მისაღები და იზაბელას ერთ-ერთმა მეგობარმა მიატოვა საშიში წარმოსახვითი თამაში და წიგნის კუთხეს დაუბრუნდა ზღაპრის „სწორი“ ვერსიის წასაკითხად. აქედან დავასკვნით, რომ ბავშვი თამაშის ჯერ კიდევ პირდაპირი გაგების საფეხურზე იყო (Bruce, 2019) და მას ნაცნობი ვერსიის გადამოწმება/-დადასტურება სჭირდებოდა.



სურათი 2.1 “ოქროსფერთმიანიმა გოგონამ შეჭამა სამი ღათვი... თფუ... მან ისინი გადმოაფურთხა, ისინი მკვრდები იყვნენ, ვიღაცამ მოკლა ოქროსფერთმიანი გოგონა და მათ ბედნიერად აღარ უცხოვრიათ” (იზაბელა, 3 წლის)

იზაბელა ხანგრძლივად აგრძელებდა ოქროსფერთმიანი გოგონას თემატიკის გამოყენებას თამაშში, რაც გარეთაც გრძელდებოდა. გარეთ სათამაშო სამზარეულო გადაქცეული იყო ოქროსფერთმიანი გოგონას საგარეო სათამაშო ვერსიების სცენად. ბაღის ეზოში მოპოვებადი ბუნებრივი აქსესუარები საუკეთესო ღეკორაცია იყო ამისთვის, სადაც იზაბელა ოქროსფერთმიანი გოგონას თამაშს უძღვებოდა და მართავდა.

სცენარები მოკლე იყო, ჩვეულებრივ ოქროსფერთმიანი გოგონას ზღაპრის ერთ ნაწილს - ფაფის მომზადებისა და ტყეში სეირნობას მოიცავდა. შერეული ასაკის ბავშვები, მათ შორის ბიჭები, სიამოვნებით “ემორჩილებოდნენ” იზაბელას და ისინი ერთად აკონტროლებდნენ საკუთარი თამაშის მსვლელობას. გარეთ თამაშის დროს, მეტი სირბილი იყო და დათვიც უფრო მეტს დასდევდა ოქროსფერთმიან გოგონას. ბავშვები გვაჩვენებდნენ თუ როგორ შეეძლოთ საკუთარი წესებისა და საზღვრების დადგენა (Bruce, 1991) ოქროსფერთმიანი გოგონას გარეთ სათამაშო ვერსიისათვის.

ამ პირველ პერიოდში, ბავშვები დემონსტრირებდნენ დროსა და ისევ საკუთარი ინიციატივით დაწყებულ თამაშს, რისთვისაც კარგად შერჩეულ რეკვიზიტებსა და უნივერსალურ რესურსებს იყენებდნენ. ეს ბავშვებს საშუალებას აძლევდა დაეწყოთ წარმოსახვითი თამაში და უფრო ხშირად ბავშვები მიჰყავდა ოქროსფერთმიანი გოგონას ამბის მოყოლამდე ან ამ ზღაპრის ვარიაციის გათამაშებამდე. ამბის თხრობა ძირითადად ზედაპირულობით ხასიათდებოდა და მუდმივად მეორდებოდა ერთი და იგივე სიუჟეტი, მაგრამ ჩვენ ძალიან ვფრთხილობდით რომ არ შეგვეწყვიტა ეს პროცესი.

ბრედიკიტი და ჰაკარაინენი (Bredikyte and Hakkarainen, 2017:246) ციტირებენ იმის (Heikkila et al., 2005) მხარდამჭერებს, რომ “ბავშვების თამაშს ხშირად გაძლოა სჭირდება - პირდაპირ თუ არაპირდაპირ... როგორ და როდის - ეს უკვე უფროსების “ინტუიციაზეა” დამოკიდებული. ჩვენ გადავწყვიტეთ დავფიქრებულისაგან შემდეგ კითხვაზე - “როდისაა სწორი დრო იმისათვის, რომ უფროსი შეუერთდეს თამაშს?” ჩვენ ვგრძნობდით, რომ ბავშვებს იმის დრო და თავისუფლება სჭირდებოდათ, რომ შეექმნათ საკუთარი სცენარები იმ განცდის გარეშე, რომ მათ უფროსები აკონტროლებდნენ, შესწორებებს უკეთებდნენ ან წარმართებდნენ თამაშს. ჩვენ გვინდოდა ბავშვებისათვის თავიანთი ფიქრებისა და იდეების ჩარჩოებში მოქცევის საშუალება მიგვეცა ხანგრძლივად, უწყვეტი თამაშის გზით. თუმცა, ამის გარდა ვცდილობდით დაგვენახა მიაღწევდა თუ არა როლური თამაში და ამბების თხრობა უფრო დრამა და განვითარებულ დონეს. ფრობელის (Froebel) შრომების გათვალისწინებით, რომელიც გვასწავლის, რომ ბავშვებს მივცეთ “თავისუფლება გაძლოდით”. ბავშვებისათვის საკუთარი იდეების გასატარებლად დროისა და სივრცის დათმობის შემდეგ, თამაშის ახალ ეტაპზე გადაყვანის დროა, სენსიტიური/მგრძობიარე უფროსის დახმარებით.

ფოფის ამბავი

თავის კვლევაში თამაშში მასწავლებელთა როლის შესახებ ვონგ პოუელი (Wong Powell, 2016:258) ასაბუთებს, რომ საბავშვო ბაღში უფროსმა ოთხი ეტაპი უნდა გაითვალისწინოს: დამკვირვებლობა, სცენის მართვა, თანამოთამაშობა და თამაშის ლიდერობა. ჩვენს ზემოხსენებულ კითხვას რომ ამ მოდელით მივუდექით, შთაბეჭდილება დაგვრჩა, რომ პირველ ორ ეტაპზე ვიყავით და დრო იყო თანამოთამაშის ეტაპზე გადასულიყავით.

ბავშვებმა მართლა დაიწყეს ოქროსფერთმიანი გოგონას ზღაპრის გმირების განვითარება პატარა-სამყაროს გმირების მეშვეობით, მათი დიალოგი გრძელდებოდა და უფრო მეტი დეტალი ჩანდა. ამასთან, ბევრი ხელნაკეთი თოჯინა შევიტანეთ, რათა ბავშვებს საშუალება ჰქონოდა ერთმანეთისთვის გაეზიარებინათ ამბები და განევიტარებინათ თავიანთი როლები თამაშისა და ამბების თხრობის დროს.

ბავშვების მოსმენისას აღმოვაჩინეთ, რომ ისინი ერთმანეთს საკუთარ რეალურ გამოცდილებებს უზიარებდნენ ზღაპრის სიუჟეტით, რაც შემდეგ დიალოგში ჩანს: სამი დათვისა და ოქროსფერთმიანი გოგონას ფიგურებით თამაში თოჯინების სახლში:

დედა დათვი: “ოჰჰ, ავად ვარ უნდა დავწვე”.

დათუნია: “მე ექიმი ვარ... რატომ ხარ ავად?”

ოქროსფერთმიანი გოგონა: “წამოდი დავწვეთ, ოჰ არა, ჩუტყვავილა მაქვს, დარეკე ექიმთან”.

საინტერესოა, რომ ამ კონკრეტულ პერიოდში საბავშვო ბაღში ჩუტყვავილას ბევრი შემთხვევა იყო. ენჯელის (Engel, 1995:13) მოსაზრებით, ის რასაც ბავშვები თავიანთ ამბებში ჰყვებიან, შეიძლება მათი ფიქრებისა და იმის გამოვლინება იყოს, თუ როგორ გადაამუშავებენ ისინი ყოველდღიურ ცხოვრებაში მიმდინარე მოვლენებს. მისი აზრით, თამაშის კონტექსტში შეიძლება ადგილი ჰქონდეს შფოთვისა და ფიცხ ქცევებს, რადგან ბავშვები ცდილობენ მათ ირგვლივ მიმდინარე მოვლენების გააზრებას.

ამან უდაოდ გაამყარა ჩვენი დასკვნები, როცა ჩვენ ფოფის განმარტოებულ თამაშზე დაკვირვება დავიწყეთ დაახლოებით 8 კვირის გამნავლობაში. ამ პერიოდში საბავშვო ბაღი ახალ შენობაში გადადიოდა და აღმზრდელები ბავშვებს ახალ გარემოში გადასასვლელად ამზადებდნენ. ეს პროცესი

მოიცავდა ბევრ სხვადასხვა მიდგომას ბავშვებისადმი, მათ შორის ვიზიტებს, მაკეტებს, გეგმებს, სურათებს, მოთხრობებს და ბევრ დისკუსიას.



სურათი 2.2 ზღაპარში გამოყენებული ფიგურები

ფოფი ასევე იყო ამბის მოხრობელი ბავშვების საწყისს ჯგუფში. ის უპირატესობას განმარტოებულ თამაშს ანიჭებდა, ან ზოგჯერ თავისით შერჩეული მეგობრების პატარა ჯგუფის გვერდით თამაშობდა. ოქროსფერთმიანი გოგონას ზღაპარი მისი საყვარელი ზღაპარი იყო და სათამაშო ჩვეულებრივ კარენს - ადრეული ასაკის უფროს პრაქტიკოსს მასწავლებელს პატიუებდა. ბრიუსი (Bruce, 1991:23) განიხილავს იმ ბავშვების მნიშვნელობას, რომელთაც მოთხოვნა აქვთ იგრძნონ საკუთრების უფლება თავიანთ სწავლასთან მიმართებით და ფოფი ძალიან მკაფიოდ განსაზღვრავდა უფროსების როლს თავის თამაშში. მან გვაჩვენა, რომ ძალიან კარგად ახსოვდა მოთხრობები/ამბები და დიალოგებში გამოვლინდა, ფიგურებით ყოველი თამაშის დროს, ის თამაშის მეტ-ნაკლებად ერთი და იგივე ნარატივსა და მიმდევრობას იყენებდა.

ერთხელ შევეკითხე თუ შეიძლებოდა, რომ მასთან ერთად მეთამაშა.

“დიახ შერონ, შეგიძლია, იქ დაჯექი და მე გეტყვი რა უნდა ქნა”.

ამის შემდეგ თამაში დიდ ხანს გაგრძელდა, სადაც ფოფი ერთი გმირის როლიდან მეორე გმირის როლში ინაცვლებდა, მე კი უბრალო დამკვირვებელი ვიყავი.

უკან დახევის ნაცვლად, ეს დრო ვაკვირდებოდი და ვუსმენდი თამაშის მიმდინარეობას. ბრედისკიტი და ჰაკარაინენი (Bredikyte and Hakkarainen, 2017:248) განიხილავენ ხანგრძლივი დაკვირვების მნიშვნელობას - ამ დროს თამაშის გარედან დაკვირვებით, შესაძლებელია ბავშვის თამაშის მნიშვნელობის უკეთ გააზრება. ამან არაჩვეულებრივი შესაძლებლობა მომცა უმნიშვნელოვანი დასკვნები გამეკეთებინა ფოფის თამაშის ლოგიკასთან დაკავშირებით. მისი ნარატივის მოსმენის შემდეგ მივხვდი, რომ ფოფი თავის სახლში წინა დამით არსებულ მდგომარეობას ამუშავებდა.

თამაშის “შუაში” ერთი ძალიან პატარა მონაკვეთი იყო ძალიან საინტერესო - როცა დათვების ოჯახი და ოქროსფერთმიანი გოგონა საწოლებში დააწვინა. სცენარი შეიცვალა.

ფოფი: “პატარა დათუნია საწოლზე ხტუნავს”.

ფოფი: “მამა დათვი ამბობს, ოჰ არა, ვინ მალვძიებს”.

(ყველა გმირი ამოყვანილია საწოლებიდან და “დადიან” შემდეგ ისევ საწოლებში ბრუნდებიან).

ფოფი: “ისევ ძილი”.

ჩვენ ვიცოდით, რომ ფოფი ზოგადად ერთი და იგივე სცენარს მიჰყვებოდა უმეტესად და დაგვიანტერესა რატომ შეცვალა მან ნარატივი, რას ნიშნავდა ეს. როგორც ჩანს, ფოფის ღამით უძილობა აწუხებდა და ეს გარკვეულ მტელვარებას იწვევდა სახლში. ბრიუსი (Bruce, 1991:69) თამაშის 12 მახასიათებელზე საუბრობს, როდესაც ბავშვები თავიანთი რეალური გამოცდილების გამოყენებით თავისუფალი თამაშის ფორმირებას ახდენენ, ამ შემთხვევაში კი ამბების თხრობას ფიგურების გამოყენებით. როგორც აღმოჩნდა, ფოფი თავისი წუხილების გადამუშავებას ახდენდა თამაშის დროს, სადაც ოქროსფერთმიანი გოგონას ფიგურას “ფოფის” როლში იყენებდა. ფოფი თითქოს რეალურიდან აბსტრაქტულში ინაცვლებდა. მისი ქცევის მოდელიდან და განხილვებიდან გამომდინარე, ჩვენთვის გასაგები გახდა, რომ ბავშვს გარდაქმნების გარკვეული სირთულეები ჰქონდა სახლში და საბავშვო ბაღში.

პატარა სამყაროს გმირები მისი ყოველდღიური თამაშის მნშვნელოვანი ელემენტი გახდა. ის ხანგრძლივი პერიოდით დომინირებდა ამ თამაშში და იშვიათად თუ იწვევდა ვინმეს. ის იმდენად ღრმად ეფლობოდა თამაშში, რომ ფიგურებს სარწევი სკამის ბალიშის ქვეშ მალავდა რათა სწრაფადვე აეღო ისინი საჭიროებისას. თავის უძილო ღამეების მომეტებასთან ერთად, დიალოგი ძალიან სფეციფიკური ხდებოდა:

ფოფი: “ოქროსფერთმიანო გოგონა, დაბრუნდი საწოლში, შუა ღამეა”.

ფოფი: “შენს საწოლში უნდა დაიძინო, ეცადე მეტი აღარ ადგე”.

ფოფი: “შენთან ლაპარაკი არ მინდა, მღვიძებ, წადი, შენი დანახვა აღარ მინდა”.

მსგავსს ამბებს ფოფი სახლშიც ჰყვებოდა; ყველანი ერთად ვადიარებდით, რომ მართალია ჩვენ - უფროსები ვხედავდით, რომ გარდაქმნები ამკარა პრობლემა იყო ფოფისთვის, მაგრამ ის განვითარების თვალსაზრისით ჯერ ვერ აღწევდა იმ დონეს, რომ პრობლემა ჩვენთან განეხილა. პატარა სამყაროს და ამბების თხრობას ის ინსტრუმენტად იყენებდა რათა ფიგურების მეშვეობით დაპირისპირებოდა საკუთარ შიშებს და წუხილებს.

სლეიდის (Slade, 1994:82) მოსაზრებით, თამაში ბავშვების ღირებულ რესურსია, რომელიც მათ ნებისმიერი ემოციური არეულობის გადალახვაში ეხმარებათ და თუკი ბავშვები საკუთარი გრძნობების დამუშავებას და ვერბალიზებას ახერხებენ, ეს მათ ყოველდღიურ ცხოვრებაში მნიშვნელოვნად ეხმარება. ჩვენ ვიცოდით, რომ ფოფი ახალ საძინებელ ოთახში გადაიყვანეს და საბავშვო ბაღიც ახალ შენობაში გადადიოდა - როგორც ჩანს მას ეს აწუხებდა.

ამასთან, ბეთლჰეიმი (Bettlheim, 1991:55) ხაზგასმით აღნიშნავს, რომ განმეორებად ზღაპრებთან სიახლოვის პირობებში, ბავშვებს სათამაშოების და ობიექტების გამოყენება შეუძლიათ ზღაპართან ერთად საკუთარი ქვეცნობიერი მდგომარეობის გამოსახატავად, განსაკუთრებით კი როცა მათი მგომარეობა ქაოტური და არეულია. ჩვენ ვხვდებით, რომ რეკვიზიტების გამოყენებით ფოფი მოშორდა თავის შინაგან მდგომარეობას და გადაიტანა იგი ოქროსფერთმიანი გოგონას პერსონაჟში. ტრადიციული ზღაპრის კარგმა ცოდნამ ის მარტივად გადაიყვანა ფანტაზიის სამყაროში.

ამან ფოფის საკუთარი არეულობა ზღაპართან დააკავშირებინა და ჩააბა იგი საკუთარ პრობლემებთან გამკვლავების პროცესში. ის ზღაპარს ამ ყველაფრის გადალახვაში იყენებდა. თოვი (Tovey, 2013:24) ამას აღწერს როგორც ფოფის საკუთარი ფიქრების გადალახვის უნარს აბსტრაქტული გზით, რაც ეხმარებოდა ყოველდღიური წინააღმდეგობების დაძლევაში.

გამეორების ღირებულება სათანადოდ უნდა შეფასდეს; სწორედ ამ დროს ახდენენ ბავშვები საკუთარი იდეების ფორმულირებას. ბავშვებისათვის შეფასების, ხელახლა თამაშისა და ზღაპრებიდან როლების გათამაშების რეგულარული შესაძლებლობების მიცემა ხელს უწყობს ნარატივების განვითარებას და ბავშვების ემოციურ კეთილდღეობას.

მოქნილი უფროსის როლი ამ შემთხვევაში გადამწყვეტია. ის, რომ ჩვენ დამკვირვებლებად ვრჩებოდით და არა თანამოთამაშედ, დაგვეხმარა იმაში, რომ დაგვენახა მნიშვნელოვანი მომენტები, რომლებიც ფოფის პატარა სამყაროს თამაშის უკან იდგა. ახლა ჩვენთვის უკვე გასაგები იყო ამ სიმბოლური ფიგურების აზრი და მნიშვნელობა ფოფისთვის.

ახალ შენობაში გადასვლის შემდეგ, ოქროსფერთმიანი გოგონა და სხვა ფიგურები აღარ იყო ფოფის რჩეული სათამაშოები. ის მათ დიდი ხანი აღარ იყენებდა თამაშში. ის ისვენებდა საბავშვო ბაღის ჩვეული რუტინის პირობებში და ხალისობდა თავის მეგობრებთან სპონტანური თამაშებით. როდესაც სკოლაში გადასვლისათვის მოსამზადებელი ვიზიტების დრო დადგა, აღმოვაჩინეთ, რომ ფოფი განმარტოებულ თამაშს დაუბრუნდა; ის ცდილობდა ფიგურები სასკოლო წესების გაგებისათვის გამოეყენებინა, რომელიც ძალიან განსხვავდებოდა საბავშვო ბაღის გარემოსაგან.

მასწავლე შენი თამაში და გამაგებინე როგორ გეხმარება ის შენი პრობლემების მოგვარებაში. თამაში მოიცავს თქვენს კითხვებს (Gussin Paley, 1991:18). ფოფის თამაში დაგვეხმარა გაგვეგო თუ

როგორ იყენებდა იგი თამაშს პრობლემების მოსაგვარებლად და როგორ იპოვა მან თავისი გარდამავალი პერიოდების გაგებისა და მართვის გზები.

ვერტმფრენის ზღაპრები

ჩვენ ვცდილობდით შეგვენარჩუნებინა ზღაპრების რეგულარული თხრობისა და წარმოსახვითი თამაშის შედეგად მიღებული იმპულსი; ჩვენ განვიხილეთ საკუთარი როლი და ის, თუ როგორ შეიძლებოდა ამ ყველაფრის წინ წაწევა და შემგდომი წარმატების მიღწევა. ასევე ვაღიარეთ, რომ ამ პერიოდში თამაშის ზოგიერთი საკვანძო მომენტი უნდა შეგვემცირებინა. გამოცდილებამ აჩვენა, რომ ოქროსფერთმიანი გოგონას ზღაპრის რეგულარული თხრობა ზემოქმედებას ახდენდა ზოგიერთი ბავშვის ნარატივზე და წარმოსახვითი თამაში ემოციებისა და გრძნობების შესწავლის დიდი შესაძლებლობები მოგვცა. მგრძნობიარე უფროსის როლი უმნიშვნელოვანესი იყო იმისათვის, რომ ბავშვებისთვის თამაშით ნებივრობის დრო მიგვეცა, რამაც საბოლოო ჯამში, უფრო მეტი ინფორმაცია მოგვაწოდა ამ თამაშის შესახებ. იზაბელამაც და ფოფიამაც აჩვენეს, რომ გარკვეული პერიოდის შემდეგ მათი თამაში მარტივი შეზღუდული თამაშიდან უფრო აბსტრაქტულ განვითარებულ თამაშად იქცა. ბიჭები დიდად არ ებმებოდნენ ოქროსფერთმიანი გოგონას წარმოსახვით თამაშში და უმეტესად არც ინტერესდებოდნენ ზღაპრით ან მისი რომელიმე ასპექტით.

ჩვენ ვიცოდით, რომ ზოგიერთი ბავშვისთვის თამაში ნარატივის სრტუქტურას იძენდა და ვცდილობდით დაგვენანა შევძლებდით თუ არა ბიჭების დაინტერესებას ამბის შეთხზვით და თხრობით. მას შემდეგ, რაც ლის (Lee, 2016) და გუსინ პეილის (Gussin Paley, 2005) მივუბრუნდით,

რომლებიც ზღაპრების თხრობასა და დრამას განვითარებისა და სწავლის სიმბოლოდ იყენებდნენ, გადაწყვეტიტეთ ბავშვებისთვის ხელახლა წარმოდგედგინა მათი “ვერტმფრენის ზღაპრები”.

იზაბელა ასე იწყებდა:

“ღამე ალქაჯი მოვიდა და დაანგრია ჯადოსნური სახლი...”

იზაბელას თხრობის უნარი მნიშვნელოვნად განვითარდა ჩვენი კვლევის დაწყების დღიდან, ის თავისით თხზავდა ზღაპრებს ნახატებისა და უფროსების ჩანაწერების კომბინაციაში. მისი ზღაპრების ჩვეული გმირი ბოროტი ალქაჯი იყო, რომელიც ღამ-ღამობით საბავშვო ბაღში დადიოდა და პრობლემებს და ეაოსს იწვევდა. მისი წარმოსახვის “პროდუქტებით” ის ზოგიერთი ბიჭის დაინტერესებას ახერხებდა, რომლებიც მის “ვერტმფრენის ზღაპარს” უსმენდნენ. მათგან ორ ბიჭს სასოწარკვეთით უნდოდა “კეთილი-ბოროტის-წინააღმდეგ” სიუჟეტში მონაწილეობის მიღება. კარენი წერდა მათ ამბებს, რომლებიც ფანტაზიისა და რეალური ზღაპრების სიუჟეტების კომბინაცია იყო, რომლებიც მონაცვლეობით გადადიოდა საუბარში, ფაქტსა და ამბავში. ლი (Lee, 2016:23) ამას განმეორებით ჩართვას უწოდებს - ბავშვები ერთმანეთის იდეებს “სესხულობენ”; ბიჭებმა “ალქაჯი” ისესხეს, დაუმატეს პოლიცია და დაასრულეს ოქროსფერთმიანი გოგონას ამბით. თითოეული ელემენტი მათი გამოცდილებიდანაა აღებული, რომელიც მათ საბავშვო ბაღში და სახლში აქვთ მიღებული და რომელიც მათ საკუთარი ნარატივის სტრუქტურის შექმნაში დაეხმარა. ჩვენ ვიპოვეთ ბიჭების ჩართვის გზა. ეს იმას ნიშნავდა, რომ ბიჭები შეიძლება ასევე დიდებული მთხრობელები ყოფილიყვნენ. მათი ამბების გათამაშება ასევე მნიშვნელოვანი იყო, რომელსაც ბიჭები ძალიან სერიოზულად აღიქვამდნენ.

რაც უფრო იზრდებოდა ბიჭებისა და გოგონების თავდაჯერებულობა, სულ უფრო ვხედავდით იმპროვიზირებულ თამაშებს, ძირითადად ოქროსფერთმიანი გოგონას ამბის, დიდ დარბაზში მუსიკისა და მოძრაობის სესიების დროს. დიდ ბავშვებს მიჰყავდათ და ალაგებდნენ თავიანთი თამაშის სტრუქტურას. ისინი უფროსებისგან დამოუკიდებლად აწყობდნენ საკუთარ სცენებს და ადგენდნენ წესებს. ბრედისკიტი და ჰაკარაინენი (Bredikyte and Hakkarainen, 2018:251) განიხილავენ ასეთი ტიპის სიციალური როლური თამაშის მნიშვნელობას და იმას, თუ როგორ შეიძლება ეს ყველაფერი ბავშვების თვით-რეგულირების საწყისი წერტილი იყოს.

ლიტერატურულად მდიდარი გარემოს პირობები ნიშნავდა, რომ ჩვენ სხვადასხვა კუთხით შეგვეძლო ამბების თხრობისა და წერის ხელშეწყობა. და კიდევ ერთხელ დამტკიცდა, რომ ყურადღებით მეთვალყურე უფროსის როლი, რომელიც მგრძობიარედ აძლევდა ბავშვების თამაშს მიმართულებას ვერტმფრენის ზღაპრების მეშვეობით, ეფექტური გზა იყო ბავშვების წარმოსახვისა და ნარატიული როლური თამაშების გასავითარებლად.

ჩვენი საბოლოო მოსაზრებები და დასკვნები

ბავშვის გრძნობა თავისუფლად გამოიყენოს ენა, რომ სხვაგვარად გამოხატოს თავისი კონკრეტული მნიშვნელობა, არის ის რაც შეიძლება “აყვავდეს” ან “დაჭკნეს” გარემო პირობებიდან გამომდინარე (Engel, 1995:206)

ჩვენ ჩავთვალეთ, რომ მდიდარე გარემო შევქმენით, ამასთან ჩვენ ვგძნობდით, რომ არანაკლებ მნიშვნელოვანი იყო ისიც, რომ ვანსხვავებდით უფროსის როლს ამ გარემოში. ბავშვების თამაშზე დაკვირვების წარმოება - უნარია. გადატვირთული დღის განმავლობაში დროის გამოყოფა იმისთვის,

რომ ყურადღებით “მოუსმინო” თამაშს და ბავშვებს, ზოგჯერ გამოწვევაა. ჩვენმა კვლევამ (ქეის სთადი) გაგვააზრებინა, რომ შესაძლებელია კიდევ გამოგვჩვენოდა დეტალები - თუ რას გვეუბნებოდა ბავშვების თამაში სინამდვილეში. ბავშვებზე დაჟინებულმა დაკვირვებამ და მათზე მოსმენამ საშუალება მოგვცა ინდივიდუალურად დავხმარებოდით მათ სწავლაში და მის კიდევ უფრო ღრმად გაცნობაში.

იზაბელას განვითარება და პროგრესი თხრობისა და ნარატივის პერიოდში თვალსაჩინო და პირდაპირი იყო. მისი თამაში ავლენდა მისი განვითარებისა და სწავლის არსებით ასპექტებს. ჩვენი კვლევის ბოლოს, მისი თამაში უფრო განვითარებული იყო. საბავშვო ბაღში ყოფნის დროს ის ქმნიდა, უძღვებოდა და მართავდა ბევრ სხვადასხვა ამბავს.

ფოფისა და მისი პერსონაჟებით სიმბოლური თამაშის გაგება გასაოცარი იყო. გულახდილად შეგვიძლია ვთქვათ, რომ მისი სათამაშო დიალოგში პატარა ცვლილება შეიძლება გამოგვჩვენოდა. ობიექტები პოპისთვის დამხმარე ელემენტები იყო იმისათვის, რომ მას გონებრივად გადაემუშავებინა გადასვლებთან დაკავშირებული გამოწვევები. ამის გაცნობიერებამ დაგვაგებინა მგრძობიარე ჩარევები ფოფის დასახმარებლად რათა გადაეღახა მისი სირთულეები, კერძოდ კი სკოლაში გადასვლის დროს.

როგორც ლი (Lee, 2016:27) თავისი გამოცდილებიდან ამბობს, როგორც კი ამბების თხრობასა და მსახიობობას/თამაშს გააცნობ ბავშვებს, ყველას უნდა მონაწილეობის მიღება. ვერტმფრენის ზღაპრები ბავშვების ჩართვის პლატფორმა იყო ჩვენთვის. თავდაპირველად დავგეგმეთ, რომ თამაში ახალ დონეზე აგვეყვანა და აღმოვაჩინეთ, რომ ბიჭები ჩაერთნენ და დაიწყეს მონაწილეობის მიღება თხრობაშიც და მოქმედებებში. როგორც გუსინ პეილი (Gussin Paley, 2005:11) მოისაზრებს, ბავშვებს

ერთმანეთთან ამბების გაზიარების თანდაყოლილი მოთხოვნილება აქვთ. ვერტმფრენის ზღაპრის იზაბელასეულმა შესავალმა ბიჭების წარმოსახვა და მათი მოთხოვნილება გააღვივა ეამბოთ თავიანთი ამბავი.

მიუხედავად იმისა, რომ ჩვენ კვლევის მხოლოდ ორი მაგალითი განვიხილეთ სიღრმისეულად, მნიშვნელოვანია გვახსოვდეს, რომ ამბების თხრობა თამაშის მრავალსახეობას მოითხოვს. “ფოფიზის ოჯახის” წევრობა ბავშვებს იმის კულტურას უვითარებს, რომ თქვან “ჩვენ გვანტერესებს და გვინდა მოვუსმინოთ თქვენს ამბავს”. ყოველდღიური რუტინა, “თავისუფლად-დენადი თამაში” (Bruce, 1991) და წახემსების დროს ჭორაობა - ყველაფერ ამას წვლილი შეაქვს ბავშვების ნარატივის განვითარებაში. ეს კი ხაზს უსვამს პროფესიონალი პრაქტიკოსების მნიშვნელობას, რომლებსაც მართლა აინტერესებს თუ რას გვიზიარებენ ბავშვები თამაშის გზით. გუსინ პეილი (Gussin Paley, 2005:83) ამას ამსგავსებს ვიგოტსკის გამოსახულებას (Vygotsky, 1978) სადაც ბავშვი ერთი თავით მაღალა დგას და პრაქტიკოსი ამბის მთხრობელი ბავშვის გვერდით, რომელსაც ცნობისმოყვარეობით აღსავსეს აინტერესებს შემდგომ რა იქნება.

საკუთარ გამოცდილებაზე რომ ვისაუბროთ, შეგვიძლია ვთქვათ, რომ ვხედავდით ბავშვების თხრობისა და ნარატივის განვითარებას. მათი თავდაჯერებულობის ზრდა თხრობაში და როლურ თამაშებში, ასახავდა მათი თამაშის უფრო მაღალ დონეს. რამდენიმე ბავშვმა არსებითად უკეთესად ისწავლა “თამაშის” პირობებში. იმის პრივილეგია, რომ ბავშვები თავიანთ იდუმალ ამბებს ჩვენ გვიზიარებდნენ - იყო და რჩება ჩვენს ყველაზე დიდ სიამაყედ.